

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. K and A. Ambarita, “Aplikasi Nilai Ujian Berbasis Sms Gateway Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Halmahera Tengah,” *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 2, pp. 56–66, 2018, doi: 10.36549/ijis.v3i2.42.
- [2] H. Rian and T. P. Nugroho, “Rancang bangun sistem informasi pembelian obat pada klinik djanti medika bekasi,” *J. Lentera Ict*, vol. 5, no. 1, pp. 12–19, 2019.
- [3] K. Pengantar, “Proposal Penelitian Metodologi Reset Analisa Dan Penerapan Metode Top-Down Design,” 2020.
- [4] W. Waziana, L. Anggraeni, and N. L. Sari, “Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia,” *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, vol. 7, pp. 22–26, 2016.
- [5] A. Saepulloh and M. Adeyadi, “Aplikasi Scanner Berbasis Android Untuk Menampilkan Data Id Card Menggunakan Barcode,” *Jumantaka*, vol. 03, no. 01, pp. 101–110, 2019.
- [6] K. Hidayatulloh, M. Komarudin, and A. Sutanti, “Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro,” *J. Mhs. Ilmu Komput.*, vol. 01, no. 01, pp. 18–22, 2020.
- [7] B. C. Neyfa and D. Tamara, “Special Meeting of Council,” *Br. Med. J.*, vol. 1, no. 6001, pp. 107–109, 1976, doi: 10.1136/bmj.1.6001.107.
- [8] U. S. Sidin, “PENGEMBANGAN APLIKASI SECURE MESSAGE,” pp. 78–93.
- [9] N. Ibrahim and I. Ishartiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile

- Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp,” *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 8, no. 1, 2017, doi: 10.24176/re.v8i1.1792.
- [10] L. Kamelia, “Semar,” *Noviembre 2018*, vol. IX, no. 1, p. 1, 2019, [Online]. Available: <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>.
- [11] J. A. Levinsky, “APLIKASI PEMBELAJARAN ANATOMI TUBUH MANUSIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (Paru-paru),” 2001.
- [12] D. I. S. et al Saputra, “Penerapan Mobile Augmented Reality Berbasis Cloud Computing,” *Semin. Nas. Inform.*, vol. 2013, no. semnasIF, pp. 14–21, 2013.
- [13] J. Kartawidjaja, “sejarah augmented reality,” *Orphanet J. Rare Dis.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [14] I. Kusumawardhani, “Pengaruh Penggunaan Kartu UNO Sebagai Media Permainan Tentang Buah dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Brosot,” *J. Gizi dan Diet. Indones. (Indonesian J. Nutr. Diet.*, vol. 4, no. 2, pp. 2–3, 2016, [Online]. Available: <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/239/>.
- [15] Haviluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language),” *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>.
- [16] P. Lembaga and B. Belajar, “masalah . Salah satunya adalah dalam pelayanan permintaan konseling siswa dengan cara mendatangi langsung

bagian akademik atau melalui telepon dan sms . Walaupun sudah menggunakan teknologi elektronik seperti telepon , karena sering terjadi telepon masuk ,” vol. 9, no. 1, pp. 42–51, 2016.

- [17] T. S. Waruwu and S. Nasution, “Pengembangan Keamanan Web Login Portal Dosen Menggunakan Unified Modelling Language (UML),” *J. Mahajana Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 34–40, 2018.
- [18] H. K. W. A. I. K. Dede Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang,” *J. Interkom*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.56.
- [19] J. Suhimarita and D. Susianto, “Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung,” *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 24–33, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>.
- [20] S. m A.S Rosa, “Modul Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek,” pp. 8–26, 2014.
- [21] N. A. T. W. Farabi, Nur Ali , Andi Rosano, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Dengan Desain Sistem Berorientasi Objek (Study Kasus : CV. Angkutan Agung),” *J. AKRAB JUARA*, vol. 3, no. 4, pp. 117–128, 2018.
- [22] B. A. B. Ii and T. Pustaka, “2.1.1. Pengertian Sistem Informasi simbol activity diagram rosa dan salahuddin,” pp. 6–22, 2017.
- [23] 1 (1) Bethany. 2014. Teknologi dan Media Pembelajaran. Jurnal Edukasi

- Elektro, “Augmented Reality : Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Augmented Reality : Interactive Learning of the Human Digestive System,” pp. 184–189, 2017.
- [24] M. A. Rohman and D. Kasoni, “Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D,” vol. VI, no. 2, pp. 58–62, 2020.
- [25] D. A. H. Hartanto, Jeanny Pragantha, “Pembuatan game ‘ six horian ’ unity dengan virtual reality,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 118–123, 2019.
- [26] F. A. Setiadi, “Rancang Bangun Aplikasi Game ‘Petualangan Arjuna’ Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther,” *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.
- [27] A. Winatra, S. Sunardi, R. Khair, I. Idris, and A. Santosa, “Aplikasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 212, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1217.
- [28] A. . & Shalahudin, “Bab Ii Landasan Teori unity,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018, [Online]. Available: https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/215072/File-10_Bab-II-Landasan-Teori.pdf.
- [29] E. M. Trianto and N. T. Hariyanti, “Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Android Dalam Pengenalan Jenis Minuman Kopi,” *Teknika*, vol. 9, no. 2, pp. 106–112, 2020, doi: 10.34148/teknika.v9i2.296.

- [30] O. K. S. Hussein, R. Wahyuni, Y. Irawan, and H. Mukhtar, "RABIT : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab Volume 3 No . 2 | Juli 2018 : 85-92 ISSN CETAK : 2477-2062 ISSN ONLINE : 2502-891X SISTEM INFORMASI DETEKSI KEHADIRAN DAN MEDIA PENYAMPAIAN RABIT : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab Volume ," vol. 3, no. 2, pp. 85–92, 2018.
- [31] K. T. Wardani, "Pembangunan Sistem Informasi Akademik Lembaga Bimbingan Belajar Spectrum," *J. Speed - Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 2, pp. 68–73, 2016.
- [32] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)," *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, p. 30, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i2.24.