

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] datareportal, "Datareportal," *Digit. 2021 Indones.*, 2021.
- [2] M. A. M. Gobble, "Digitalization, Digitization, and Innovation," *Res. Technol. Manag.*, vol. 61, no. 4, 2018, doi: 10.1080/08956308.2018.1471280.
- [3] W. Respati, "Transformasi Media Massa Menuju Era Masyarakat Informasi di Indonesia," *Humaniora*, vol. 5, no. 1, 2014, doi: 10.21512/humaniora.v5i1.2979.
- [4] R. Condie and B. Munro, "The impact of ICT in schools - a landscape review," *Becta*, no. January, 2007.
- [5] M. Castells, "The internet galaxy: Reflections on the internet, business and society," *Research Policy*, vol. 32, no. 3, 2003, doi: 10.1016/S0048-7333(02)00012-4.
- [6] O. N. Machekhina, "Digitalization of education as a trend of its modernization and reforming," *Espacios*, vol. 38, no. 40, 2017.
- [7] "Digitalisasi Pendidikan Melalui Akun belajar.id di Wilayah 3T - Direktorat Sekolah Dasar." <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/digitalisasi-pendidikan-melalui-akun-belajarid-di-wilayah-3t> (accessed Sep. 18, 2021).
- [8] M. Shah, "Impact of Management Information Systems (MIS) on School Administration: What the Literature Says," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 116, 2014, doi: 10.1016/j.sbspro.2014.01.659.
- [9] G. M. Scott, *Prinsip-prinsip sistem informasi manajemen*. Jakarta: Raja

Grafindo Persada, 1996.

- [10] S. Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011.
- [11] R. Pressman, “Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I,” *J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta ISSN*, vol. 4, no. 1, 2015.
- [12] “Memahami System Development Life Cycle – Accounting.” <https://accounting.binus.ac.id/2020/05/19/memahami-system-development-life-cycle/> (accessed Jan. 28, 2022).
- [13] H. Riyadli, A. Arliyana, and F. E. Saputra, “Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang,” *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [14] Fendi Nurcahyono, “Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan,” *Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 3, 2012.
- [15] F. A. Hermawati, “Data Mining - Algoritme dan Implementasi Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP,” *Min. Massive Datasets*, vol. 2, no. January 2013, 2005.
- [16] “Mengoptimalkan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran | SMP Negeri 2 Kalibawang.” <https://smpn2kalibawang.sch.id/read/6/mengoptimalkan-peran-guru-dalam-proses-pembelajaran> (accessed Jan. 28, 2022).
- [17] U. dan S. Barus, “Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar,” p. 60, 2016.
- [18] Muhajir, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Olahraga, dan kesehatan*,

vol. 1. 2017.

- [19] M. Avief Barkah and R. Agustina, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN CANDI-CANDI DI MALANG RAYA BERBASIS MOBILE ANDROID," 2017.
- [20] I. Radu, "Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis," *Pers. Ubiquitous Comput.*, vol. 18, no. 6, 2014, doi: 10.1007/s00779-013-0747-y.
- [21] P. Haryani and J. Triyono, "AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [22] R. A. Setyawan and A. Dzikri, "ANALISIS PENGGUNAAN METODE MARKER TRACKING PADA AUGMENTED REALITY ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i1.517.
- [23] S. Siltanen, *Theory and applications of marker-based augmented reality*. 2012.
- [24] A. R. Yudiantika, E. Pasinggi, I. Sari, and B. S. Hantono, "Implementasi Augmented Reality di Museum : Studi Awal Perancangan IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM ;," *J. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, no. November, 2013.
- [25] W. Gata and G. Gata, "Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan

Java.,” *Crop Sci.*, 2013.

- [26] M. A.S., Rosa dan Shalahuddin, “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek,” in *Informatika Bandung*, 2016.
- [27] A. Hendini, “Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang,” *J. khatulistia Inform.*, vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016.
- [28] P. A. Sudyatmika, P. N. Crisnapati, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. Antara Kesiman, “PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN OBJEK WISATA TAMAN UJUNG SOEKASADA DAN TAMAN AR TIRTA GANGGA DI KABUPATEN KARANGASEM,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 11, no. 2, 2014, doi: 10.23887/jptk.v11i2.4083.
- [29] A. Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.