

DAFTAR PUSTAKA

1. Alazab, A., Khraisat, A., Alazab, M., & Singh, S. (2022). Detection of Obfuscated Malicious *JavaScript* Code. *Future Internet*, 14(8), 1–15. <https://doi.org/10.3390/fi14080217>
2. Amelia, W. R., & Damrus, D. D. (2021). Penerapan Pemasaran Relasional Dalam Pembelian Secara Online Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Medan Area. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 5(1), 128–136. <https://doi.org/10.35308/jbkan.v5i1.3467>
3. Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality*. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(2). <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i2.7624>
4. Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>
5. Genaldy Septianto Mbuik, Cokorda Rai Adi Pramatha, & Luh Arida Ayu Rahning Putri. (2022). Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.24843/jupita.2022.v01.i01.p02>
6. Giawa, D., & Marbun, M. (2022). Implementasi Logika Fuzzy Tsukamoto Dalam Menentukan Harga Coating Mobil Di Prime Coating Medan. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v5i1.200>
7. Ilham Tri Maulana. (2022). Penerapan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) *Waterfall* Pada E-Commerce Smartphone. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.55606/juisik.v2i2.162>
8. Ramadhani, F., Sari, I. P., & Satria, A. (2023). Perancangan UI/UX Surat Keterangan Waris dalam Pengembalian Dana Haji Berbasis Web. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(3), 198–203. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.306>
9. Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>

10. Sharif, A., Wang, O. H., Muongchan, A. T., Reinecke, K., & Wobbrock, J. O. (2022). VoxLens: Making Online Data Visualizations Accessible with an Interactive *JavaScript* Plug-In. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*.
<https://doi.org/10.1145/3491102.3517431>
11. Suharni, Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan UML. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 12(1), 1–12.
12. Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Ar (*Augmented Reality*). *Jurnal Mnemonic*, 5(1), 64–71. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i1.4438>
13. Pengantar, K. (2021). Implementasi augmented reality (ar) untuk pembelajaran bentuk bakteri dan virus penyebab penyakit pada manusia berbasis android.
14. Rizki, A. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Pada Materi Sistem Tata Surya Skripsi. *Upt Perpustakaan Uin Ar-Raniry*.
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35559/>
15. Sandhi, B. H., & Purnama, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi TPS Berbasis Android. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 2(1), 7–13.
<https://doi.org/10.58369/git.v2i1.165>
16. Saputra, Y. E. (2021). *Augmented Reality (Ar) Untuk Pembelajaran Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis (Studi Kasus : Smp Yabri Terpadu Pekanbaru) Skripsi*. 1–121.
17. Syah, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Dengan Marker Uang Kertas Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.114>
18. Ulum, M., Sudiana, R., & Fakhrudin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Geometry Berbasis Augmented Reality. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 2(4), 197.
<https://doi.org/10.56704/jirpm.v2i4.11772>