

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Sani, A., dan Hasan, A. (2018) Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pengenalan Bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android, *Jurnal Pseudocode* 5(2), 21-22.
- Batmetan, J. R., Komansilan, T., & Parera, A. (2020). Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning. *Ismart Edu: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(02).
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 80-86.
- Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Uwiringiyimana, J. P., & Mahayana, D. (2021). Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia. *Techno-Socio Ekonomika*, 14(1), 1-14.
- Salamah, I. (2019). Evaluasi usability website polsri dengan menggunakan system usability scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: Janapati*, 8(3), 176-183.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55.
- Suendri, S. (2019). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2), 1.

- Sulistiono, H., Kom, S., & Kom, M. (2018). Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable. Elex Media Komputindo.
- Juliany, I. K., Salamuddin, M., & Dewi, Y. K. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 2-10.
- Mustaqim, I., dan Kurniawan N. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Realit. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Nugraha, K. (2020). *Pembangunan Aplikasi Undangan Pernikahan Digital Berbasis Multimedia (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia)*.
- Nugroho, A., dan Pramono, B.A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang, 14(2), 86-91.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- Satria, B., dan Prihandoko. (2018), Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sebatik*.
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information*.
- Sulistiono, H (2018). Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable. Elex Media Komputindo.
- Tujni, B., & Syakti, F. (2019). Implementasi Sistem Usability Scale Dalam Evaluasi Perspektif Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile. *Ilkom Jurnal Ilmiah*, 11(3), 241-25