

DAFTAR PUSTAKA

- Afifullah, F. N., Listyorini, T., & Supriyati, E. (2022). Implementasi Augmented Reality pada Latihan Progressive Muscle Relaxation. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital*, 1(2), 110-122.
- Agung, E. (2022). Implementasi metode pathfinding dengan algoritma a* pada game rogue-like menggunakan unity. *Indonesian Journal on Computing (Indo-JC)*, 7(3), 81-94.
- Alda, M., Wanandi, B. S., Bancin, H., & Panjaitan, M. A. (2023). Implementasi Aplikasi Pencatatan Data Magang Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Kodular Menggunakan Metode Waterfall. *Bulletin of Computer Science Research*, 4(1), 34-39.
- Aliyah, A., Hartono, N., & Muin, A. A. (2025). Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) pada pengujian sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang. *Switch: Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, 3(1), 84-100.
- Badrul, M. (2021). Penerapan Metode Waterfall Untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57-52.
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *Journal Of Science And Social Research*, 4(3), 263-267.
- Fau, A. (2024). Pelatihan Pengenalan Dasar Framework Flutter dalam Pembangunan Aplikasi Mobile. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 23-28
- Guntasir, Y. D., & Sucipto, A. (2022). Perancangan User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Sistem Pengaduan Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(3).
- Husain, I., Purwantoro, P., & Carudin, C. (2023). Analisis Performa State Management Provider Dan Getx Pada Aplikasi Flutter. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1417-1422.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say. Co. J. *Desain Komun. Vis*, 9(2), 73-78.
- Immanuel, F., & Widodo, A. P. (2020). Pengembangan Aplikasi Photobooth Berbasis

- Augmented Reality. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 11(1), 22-34.
- Muladi, Muhammad Hasyim, Tri Listyorini, and Endang Supriyati. "Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Tanaman Herbal Berbasis Android." *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital* 1.2 (2022): 87-99.
- Muthmainnah, M. (2024). Rancang Bangun Rest-API Pada Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Express Js Pada Toko Kue Variant Cake (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri).
- Nahjan, M. R., Ridha, A. A., Heryana, N., & Voutama, A. (2023). Rancang Bangun Website Pencarian Informasi Berita Dan Cuaca Daerah Di Indonesia Menggunakan Api Dan Express. Js. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3309-3313.
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge: Jurnal publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, 2(3), 244-256.
- Nisa, C., Wijaya, A., & Rizal, F. (2024). Teori UML dan implementasi praktek: Panduan untuk pengembangan perangkat lunak. CV Bravo Press Indonesia.
- Novianto, F. A., & Purwanto, H. (2022). Perancangan Sistem Informasi Land Transportation Assistance Taxi Puskopau Pada Bandara Xyz. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 9(2), 29-40.
- Mubarok, A., Pratama, C. G., Marpaung, C. M. R., & Nisa, R. F. (2023). Digitalisasi Penyuluhan Serta Pembuatan Photobooth Sebagai Ornamen Bentuk Ikonik Dalam Meramaikan Pasar: The Digitalization of Counseling and Photobooth Creation as an Iconic Ornament to Enliven a Market. *Ruhui Rahayu: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 33-44.
- Pranoto, S., Sutiono, S., & Nasution, D. (2024). Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi. *Surplus: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(2), 384-401.
- Putra, J. A., Hermawan, N. A., Salsabilla, H., Wolio, N. A., Ramadhan, S. H., Erlangga, E., & Kusnendar, J. (2024). Rancang bangun aplikasi berbasis mobile untuk pendaftaran pasien klinik dan penjualan obat dengan model waterfall. *Jurnal*

- Sistem Informasi dan Sistem Komputer, 9(2), 152-163.
- Rahayu, Y. S., Saputra, Y., & Irawan, D. (2024). Implementasi Metode Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Mobile E-Disarpus. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 6(2), 523-534.
- Ramdany, S. W., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1), 30-41.
- Ramadhan, A. (2024). Implementasi Json Web Token dalam Pengembangan Basis Data Monografi Desa Berbasis Rest Api (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Rezaldi, L., Nugroho, M. A., & Anggoro, P. D. W. (2023). Implementasi Vuforia pada aplikasi augmented-reality pembelajaran sistem tata surya. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 72-78.
- Selano, L. A., & Nadjamuddin, S. (2021). Aplikasi Pencarian Objek Wisata Bandung Raya Berbasis Mobile (Study Kasus: Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Kabupaten Bandung Barat, Kabupaten Sumedang Dan Kota Cimahi). *Informatics Journal: Indonesian Journal for the Information and Communication Technology*, 8(2), 30-43.
- Sella, F. K., Wibowo, S. A., & Vendyansyah, N. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Penjualan Hijab Studi Kasus Toko Online Mode Hijab. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 942-947.
- Setiyani, L. (2021, November). Desain Sistem: Use Case Diagram. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)* (Vol. 1, No. 1, pp. 246-260).
- Setyawan, A. (2024). Aplikasi Augmented Reality Pada Photo Booth di Kagungan Dalem Wahanarata Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 24(2), 139-145.
- Suhendro, J. M., Sudarma, M., & Khrisne, D. C. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Seluler Penyedia Jasa Perawatan dan Kecantikan Menggunakan Framework Flutter. *Jurnal Spektrum*, 8(2).
- Tafakkur, B. O., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., & Abdurahim, A. (2023). Implementasi augmented reality sebagai media promosi pada Lesehan Kalisari

dengan metode Based Marker Tracker. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 5(1), 10-21.

Togatorop, P. R., Simanjuntak, R. P., Manurung, S. B., & Silalahi, M. C. (2021). Pembangkit Entity Relationship Diagram Dari Spesifikasi Kebutuhan Menggunakan Natural Language Processing Untuk Bahasa Indonesia. J-Icon: Jurnal Komputer dan Informatika, 9(2), 196-206.

Widiarta, I. M., Julkarnain, M., & Imanulloh, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi UTS IN ME Berbasis Android Menggunakan Flutter dengan Metode Rapid Application Development. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks), 3(4), 447-452.

Zulfa, I., & Wanda, R. (2023). Rancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan PHP dan MySQL. KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer, 3(4), 393-399.

