

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Herlin Utari Simorangkir, Sudirman Lase, Rida Gultom, Pestaria Naibaho, and Tianggur Medi Napitupulu, “Pengaruh Merdeka Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Perkerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Tanjung Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir Tahun Ajaran 2023/2024,” *J. Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, vol. 2, no. 2, pp. 50–65, Apr. 2024, doi: 10.61132/jbpakk.v2i2.280.
- [2] A. Faozan, J. Kementerian, D. Teknologi Badan Penelitian, D. Pengembangan, D. Perbukuan, and P. Kurikulum, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. 2021.
- [3] M. Khafifah, M. M. Parenreng, and A. Bastian, “Implementasi Computer Vision untuk Media Pembelajaran Pengenalan Angka Metode Jarimatika,” *Repository.Poliupg.Ac.Id*, 2023, [Online]. Available: <https://repository.poliupg.ac.id/id/eprint/10563/>
- [4] K. S. Kartini, N. L. P. Labasariyani, M. I. S. Abenk, and I. N. T. A. Putra, “Analisis Perbandingan Efektivitas Augmented Reality Marker-Based dan Markerless pada Media Pembelajaran Struktur Tumbuhan,” *Digit. Transform. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 301–309, 2025, doi: 10.47709/digitech.v5i1.6343.
- [5] A. R. Fadhlurahman, “Augmented Reality Pengenalan Landmark Negara Asia Tenggara Menggunakan Algoritma FAST Corner dan Natural Feature Tracking,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1012–1026, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1036.
- [6] E. Octama, A. Mahendra, T. C. Ar-rahman, and M. Octavian, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Kartun Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hak dan Kewajiban Murid Kelas III SD Negeri Mranggen 3,” vol. 6, no. November, pp. 1230–1240, 2025.
- [7] R. Priantama, A. Wahyudin, and H. Wibowo, “Implementasi Algoritma Fast (Features From Accelerated Segment Test) Corner Detector Untuk Pengenalan Alat Musik Tradisional Kabupaten Kuningan Berbasis

- Augmented Reality,” *Nuansa Inform.*, vol. 15, no. 1, p. 81, 2021, doi: 10.25134/nuansa.v15i1.3906.
- [8] D. I. S. Dasar, “Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Development of Cartoon Animation Video-Based Learning Media in Elementary School Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sek,” *J. Pendidik.*, vol. 11, no. April, pp. 316–326, 2022.
- [9] A. Febriyandani, “Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1062–1076, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.984.
- [10] G. Ilyas Nauval, U. Wahidin, and M. Yasyakur STAI Al-Hidayah Bogor, “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti,” *Cendikia Muda Islam J. Ilm.*, vol. 2, no. 1, pp. 181–193, 2022, [Online]. Available: <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/cendikia/article/view/2768>
- [11] S. Sutiyono, “Penerapan Pendidikan Budi Pekerti Sebagai Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah: Sebuah Fenomena Dan Realitas,” *J. Pendidik. Karakter*, vol. 4, no. 3, pp. 309–320, 2015, doi: 10.21831/jpk.v0i3.2753.
- [12] A. Aminah, H. Hairida, and A. Hartoyo, “Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8349–8358, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3791.
- [13] T. Sutisna, A. R. Raharja, S. Solihin, E. Hariyadi, and V. H. C. Putra, “Penggunaan Computer Vision untuk Menghitung Jumlah Kendaraan dengan Menggunakan Metode SSD (Single Shoot Detector),” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 6060–6067, 2024, [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/10071>
- [14] V. Miyanti, A. Muhidin, and D. Ardiatma, “Implementasi Metode

- Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 71–77, 2023, doi: 10.57152/malcom.v4i1.1019.
- [15] N. Wahyudi, R. A. Harianto, and E. Setyati, “Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection,” *J. Intell. Syst. Comput.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2019, doi: 10.52985/insyst.v1i1.28.
- [16] N. Nurrisma, R. Munadi, S. Syahrial, and E. D. Meutia, “Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 1, p. 34, 2021, doi: 10.30872/jim.v16i1.5152.
- [17] R. Indriani, B. Sugiarto, and A. Purwanto, “Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 73–78, 2016.
- [18] M. S. Aji, H. Arief, and W. Rony, “Media Pembelajaran Shalat Menggunakan Augmented Reality (Studi Kasus Sd Negeri 1 Bumijawa),” 2021, [Online]. Available: [http://eprints.unwahas.ac.id/4107/1/Ai Maemon Syukron_143030030_teknik.pdf](http://eprints.unwahas.ac.id/4107/1/Ai%20Maemon%20Syukron_143030030_teknik.pdf)
- [19] M. Fadhil Sulaiman, S. Hidayat Al-Ikhsan, and S. Agustian Hudjimartsu, “Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Perangkat Keras Komputer Berbasis Augmented Reality,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 4, pp. 6231–6236, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i4.14025.
- [20] A. Aditya Santika, T. Hamonangan Saragih, D. Kartini, and R. Ramadhani, “Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILink Menggunakan Random Forest,” *J. Sitem dan Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 3, pp. 405–411, 2013, doi: 10.26418/justin.v11i3.
- [21] K. Lee, “Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, no. 6, 2020.
- [22] F. Asrin, “Pengujian Fungsionalitas Sistem Inventaris Barang Pada Sekolah

- Menengah Kejuruan Citra Borneo Menggunakan Black Box Testing,” *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 131–143, 2023, doi: 10.47324/ilkominfo.v6i2.202.
- [23] T. I. Abdillah Hidayah Maharani, Lilik Sumaryanti, “Implementasi Teknologi E-Market Untuk Meningkatkan Layanan Perdagangan Ternak Abdillah Hidayah Maharani 1) , Lilik Sumaryanti 2) , Teddy Istanto 3),” *Musamus J. Technol. Inf.*, vol. 05, no. April, pp. 32–38, 2023.
- [24] Y. R. Mahendra and S. Rahman, “Analisis Usability Terhadap User Experience Pada Aplikasi Savemoney Menggunakan Metode Use Questionnaire,” *JTRISTE*, vol. 12, no. 1, pp. 37–48, 2025.
- [25] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka,” *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 974–980, 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.
- [26] P. Y. Tsinanto, “Pengambilan Keputusan Konseptual Desain Fungsional Rekam Medis Menegggunakan Metode Flowchart Sistem,” *J. Teknol. Konseptual Desain*, vol. 1, no. 2, pp. 97–111, 2024, doi: 10.1980/jurnalteknologikonseptualdesign.v1i1.
- [27] S. Informasi, U. P. Ganesha, B. Tegal, and K. Buleleng, “PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN TATA SURYA,” *JITET (Jurnal Inform. dan Tek. Elektro Ter.*, vol. 13, no. 2, 2025.
- [28] F. A. Sakinah, F. P. Aditiawan, and A. L. Nurlaili, “Pengujian Pada Aplikasi Manajemen Aset Menggunakan Black Box Testing,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 3, pp. 2814–2843, 2024.
- [29] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, “Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara,” *Indones. J. Technol. Informatics Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [30] O. Lengkong *et al.*, “Analisis Usability Pada Aplikasi M-Commerce Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness , Satisfaction , Ease of Use) Questionnaire Usability Analysis of the

Tokopedia M-Commerce Application Towards User Satisfaction Using the USE (," *Cogito Smart J.*, vol. 7, no. 1, pp. 182–192, 2021.

- [31] F. Febrinita and U. I. Balitar, "Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- [32] S. Behavior, R. N. Amalia, R. S. Dianingati, P. S. Farmasi, and U. Diponegoro, "Pengaruh jumlah responden terhadap hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan dan perilaku swamedikasi," *J. Res. Pharm.*, vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2022.

