

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Wautelet and S. Poelmans, “Aligning the elements of the RUP/UML business use-case model and the BPMN business process diagram,” *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, vol. 10153 LNCS, pp. 22–30, 2017, doi: 10.1007/978-3-319-54045-0\_2/COVER.
- [2] F. Ayu, N. Permatasari, M. Informatika, M. Riau, J. H. Soebrantas, and N. 77 Panam, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PKL (PRAKTEK KERJA LAPANGAN) DI DEVISI HUMAS PADA PT PEGADAIAN,” *Jurnal Intra Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 12–26, Oct. 2018, doi: 10.37030/JIT.V2I2.33.
- [3] M. R. Syafruddin, I. Aknuranda, and D. Pramono, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Showroom Mobil (SISMOB) Dengan Pendekatan Berorientasi Objek (Studi Kasus: UD. Tomaru Oto) ,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 10, pp. 3681–3688, Feb. 2018, Accessed: May 18, 2023. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2702/988>
- [4] Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), “HASIL SURVEI PEMENUHAN HAK DAN PERLINDUNGAN ANAK PADA MASA PANDEMI COVID-19,” Jakarta Pusat, 2020.
- [5] A. Taufik, “Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa,” *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, vol. 7, no. 2, pp. 187–206, Dec. 2019, doi: 10.21093/SY.V7I2.1787.
- [6] A. Sucipto, Q. J. Adrian, and M. A. Kencono, “MARTIAL ART AUGMENTED REALITY BOOK (ARBOOK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI BELADIRI NUSANTARA PENCAK SILAT,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 10, no. 1, pp. 40–45, Jan. 2021, doi: 10.32736/SISFOKOM.V10I1.983.
- [7] M. Ichsan, M. E. Apriani, and S. Prasetyaningsih, “ANALISIS DAN IMPLEMENTASI CLOUD RECOGNITION DAN DEVICE STORAGE PADA AUGMENTED REALITY JENIS BUAH,” *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 43–50, Mar. 2016, doi: 10.34010/KOMPUTA.V5I1.2440.
- [8] D. Darmawan, P. Setiawati, D. Supriadie, and M. Alinawati, “PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS ENGLISHSIMPLE SENTENCESPADA MATA KULIAH BASIC WRITING DI STKIP GARUT,” *PEDAGOGIA*, vol. 15, no. 2, pp. 199–212, Apr. 2017, doi: 10.17509/PEDAGOGIA.V15I1.6576.
- [9] Z. Effendi and M. Murinto, “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PENGENALAN MONUMEN YOGYA KEMBALI YOGYAKARTA,” *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 342–353, Feb. 2014, doi: 10.12928/JSTIE.V2I1.2631.
- [10] D. Winaryono and E. B. Setiawan, “PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN FIKIH

- KELAS IV DI MI MIFTAHUSSALAM BANDUNG BERBASIS DESKTOP,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [11] N. Nopriyanti and P. Sudira, “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK,” *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 5, no. 2, pp. 222–235, Nov. 2015, doi: 10.21831/JPV.V5I2.6416.
- [12] 1102412084 Arif Maulana Malik, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLASH PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP NEGERI 2 DEMAK,” 2017.
- [13] S. Ma’rifah Setiawati, “TELAHAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ?,” *HELPER : Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 35, no. 1, pp. 31–46, Mar. 2018, doi: 10.36456/HELPER.VOL35.NO1.A1458.
- [14] S. Faizah and S. N. Faizah, “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran,” *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 2, pp. 175–185, Sep. 2017, doi: 10.30736/atl.v1i2.85.
- [15] J. Raudhah, R. R. Wandini, and M. R. Sinaga, “Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik,” *Jurnal Raudhah*, vol. 6, no. 1, pp. 2338–2163, Jun. 2018, doi: 10.30829/RAUDHAH.V6I1.268.
- [16] A. F. Jafar, “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK,” *Al asma : Journal of Islamic Education*, vol. 3, no. 2, pp. 190–199, Oct. 2021, doi: 10.24252/ASMA.V3I2.23748.
- [17] M. Magdalena, “KESENJANGAN PENDEKATAN MODEL PEMBELAJARAN CONVENTIONAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PANCASILA DI PROGRAM STUDI TEKNIKA AKADEMI MARITIM INDONESIA – MEDAN,” *Warta Dharmawangsa*, vol. 0, no. 58, 2018, doi: 10.46576/WDW.V0I58.389.
- [18] A. D. Wulansari, “Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dan Team Assisted Individualization pada Materi Regresi Linier,” 2014.
- [19] D. Agung Baru, “Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam,” *Hikmah*, vol. 18, no. 1, pp. 64–80, Sep. 2021, doi: 10.53802/HIKMAH.V18I1.101.
- [20] J. Jumriana, “Pengembangan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Komputer (MP-TBK) Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X SMA Negeri 2 Palopo,” *d’ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 69–79, Jan. 2015, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uncp.ac.id/index.php/computare/article/view/176/166>
- [21] H. Hardiman, “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER (PBK) MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) FAKULTAS TARBIYAH IAIN PORWOKERTO,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 11, no. 2, pp. 289–300, Dec. 2014, doi: 10.14421/JPAI.2014.112-09.
- [22] M. Safitri, “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER (PBK) UNTUK MELATIH KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEBAGAI WUJUD PENDIDIKAN KARAKTER,” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL*

- PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, Dec. 2017, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/1456>
- [23] O. : Kunchoro and A. Putra, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA BAGI SISWA KELAS III SD,” *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 268–281, Sep. 2017, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/7603>
- [24] M. I. Dzulhaq, R. Tullah, and P. S. Nugraha, “Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Kurikulum 2013,” *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, vol. 7, no. 1, May 2017, doi: 10.38101/SISFOTEK.V7I1.125.
- [25] A. (Asnandar) Arianto and W. (Wahyuni) Wahyuni, “‘Scout Learning’ sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 7, no. 1, p. 281110, 2017, doi: 10.34010/JATI.V7I1.755.
- [26] P. Studi Manajemen Informatika, N. Hotdiana Simanullang, and A. Wardah Bilah Siregar, “SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RM SEDEP ROSO RANTAUPRAPAT BERBASIS WEB,” *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, vol. 1, no. 1, pp. 12–18, Jan. 2021, doi: 10.36987/JOSDIM.V1I1.2175.
- [27] D. Effendi, B. Hardiyana, and I. Gustiana, “PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PERNAPASAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA SDLB BAGIAN B TUNA RUNGU MENGGUNAKAN OBJECT ORIENTED APPROACH,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, pp. 605–618, Nov. 2016, Accessed: May 18, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/773>
- [28] T. R. Rivanthio, “Perancangan Pengajuan Sidang Laporan Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Berbasis Website pada Sekolah Tinggi Analisis Bakti Asih Bandung,” *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, vol. 7, no. 1, pp. 108–119, Jun. 2020, doi: 10.38204/TEMATIK.V7I1.376.
- [29] I. Rusdi, A. Sri Mulyani, and I. Herlina, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN PADA CV.CIMANGGIS JAYA DEPOK,” *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, vol. 5, no. 2, pp. 180–197, Apr. 2020, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1012>
- [30] A. Mahardika and H. Destiana, “ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN DAN ALAT TRANSPORTASI UNTUK SISWA TAMAN KANAK - KANAK,” *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, vol. 10, no. 1, pp. 100–110, Mar. 2014, doi: 10.33480/PILAR.V10I1.467.
- [31] J. T. Pendidikan, R. Winarni, E. Resnandari, and P. Astuti, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN STORYBOARD TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISIWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA,” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 69–79, Jan. 2020, doi: 10.33394/JTP.V4I2.2249.

- [32] A. Prasetyo, "Analisis Software Development Kit & Metode Augmented Reality: Tinjauan Sistematis," *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, vol. 7, no. 2, pp. 52–66, 2021.
- [33] T. Yuliono, S. Sarwanto, and P. Rintayati, "The Promising Roles of Augmented Reality in Educational Setting: A Review of the Literature," *Int J Educ Method*, vol. 4, no. 3, pp. 125–132, Aug. 2018, doi: 10.12973/ijem.4.3.125.
- [34] Z. H. Majeed and H. A. Ali, "A review of augmented reality in educational applications," *International Journal of Advanced Technology and Engineering Exploration*, vol. 7, no. 62. Accent Social and Welfare Society, pp. 20–27, Jan. 01, 2020. doi: 10.19101/IJATEE.2019.650068.
- [35] S. Nazilah and F. S. Ramdhan, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking," *ikraith-informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 108–117, 2021, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/1003>
- [36] D. Paredes-Velastegui, A. Lluma-Noboa, D. Olmedo-Vizueta, D. Avila-Pesantez, and J. Hernandez-Ambato, "Augmented reality implementation as reinforcement tool for public textbooks education in Ecuador," *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON*, vol. 2018-April, pp. 1243–1250, May 2018, doi: 10.1109/EDUCON.2018.8363372.
- [37] N. F. Ramadhanti, M. Lamada, and M. Riska, "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D 'Finding Geometry' Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika," *Jurnal MediaTIK*, vol. 4, no. 2, pp. 21–26, Jun. 2021, doi: 10.26858/JMTIK.V4I2.21367.
- [38] I. Rohmawati, S. Sudargo, and I. Menarianti, "Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara 'Tanara' Menggunakan Unity 3D Berbasis Android," *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, Dec. 2019, doi: 10.24176/SITECH.V2I2.3907.
- [39] A. Catur Hanggoro, R. Kridalukmana, and K. Teguh Martono, "Pembuatan Aplikasi Permainan 'Jakarta Bersih' Berbasis Unity".
- [40] A. (Adelia) Adelia and J. (Jimmy) Setiawan, "Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel Berbasis Website dan Desktop," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, p. 219482, 2011, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/219482/>
- [41] T. Solusi, P. Non, L. Yahya, and A. M. Nur, "Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier," *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 1, no. 2, pp. 79–87, Jul. 2018, doi: 10.29408/JIT.V1I2.901.
- [42] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," *Jurnal Transformatika*, vol. 14, no. 2, pp. 86–91, Jan. 2017, doi: 10.26623/TRANSFORMATIKA.V14I2.442.
- [43] I. Bagus and M. Mahendra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK," *Jurnal Ilmu Komputer*,

- vol. 9, no. 1, Apr. 2016, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>
- [44] R. Firdanu, S. Achmadi, and S. A. Wibowo, "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 4, no. 2, pp. 276–282, Dec. 2020, doi: 10.36040/JATI.V4I2.2657.
- [45] S. (Septiana) Ningtyas and A. A. (Abdul) Efendy, "Penerapan Metode Cloud Recognition Pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Jenis Buah-buahan," *Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, vol. 1, no. 1, pp. 26–30, Jan. 2021, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/558251/>
- [46] I. P. Sari, S. Sulistyono, and B. S. Hantono, "Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Objek Augmented Reality secara Cloud Recognition," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, Jun. 2014, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/3289>
- [47] R. Surya Ramada, Y. Christyono, and D. M. Arfan, "IMPLEMENTASI CLOUD RECOGNITION UNTUK DETEKSI PADA APLIKASI AUGMENTED REALITY BELAJAR MERAKIT KOMPUTER," *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, vol. 7, no. 2, pp. 648–657, Jun. 2018, doi: 10.14710/TRANSIENT.V7I2.648-657.
- [48] A. Firman, H. F. Wowor, and X. Najoran, "Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 5, no. 2, pp. 29–36, Mar. 2016, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/elekdankom/article/view/11657>
- [49] N. Nirshal, R. Rusmala, and S. Syafriadi, "Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah," *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, vol. 10, no. 1, pp. 30–37, Jan. 2020, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uncp.ac.id/index.php/computare/article/view/1478>
- [50] A. N. Widhi, E. Sutanta, and E. K. Nurnawati, "PEMANFAATAN FRAMEWORK LARAVEL UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI TOKO ONLINE DI TOKO NEW TREND BATURETN0," *Jurnal SCRIPT*, vol. 7, no. 2, pp. 232–238, Dec. 2019, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/2345>
- [51] R. Renaldo Prasena and H. Sama, "STUDI KOMPARASI PENGEMBANGAN WEBSITE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN LARAVEL," *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 613–621, Nov. 2020, Accessed: Apr. 24, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit/article/view/1469>
- [52] D. Aipina and H. Witriyono, "Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web," *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, vol. 18, no. 1, pp. 36–42, Apr. 2022, doi: 10.37676/JMI.V18I1.1836.
- [53] A. Hidayat, A. Yani, P. Studi Sistem Informasi, and S. Mahakarya, "MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," 2019.

- [54] M. Fuadi Aziz Muri, H. Setyo Utomo, R. Sayyidati, J. Teknik Informatika, P. A. Negeri Tanah Laut Jl Yani Km, and P. Tanah Laut Kalimantan Selatan, "Search Engine Get Application Programming Interface," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 88–97, Dec. 2019, doi: 10.34128/JSI.V5I2.175.
- [55] Hasanuddin, H. Asgar, and B. Hartono, "RANCANG BANGUN REST API APLIKASI WESHARE SEBAGAI UPAYA MEMPERMUDAH PELAYANAN DONASI KEMANUSIAAN," *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, vol. 4, no. 1, pp. 8–14, Feb. 2022, doi: 10.51401/JINTEKS.V4I1.1474.
- [56] PT Storeel Digital Indonesia, *Storeel Smart Kit #ASIK*, Seri Fikih. Tangerang Selatan: PT Storeel Digital Indonesia, 2023.
- [57] P. Pembelajaran Bahasa Arab Sigit Purnama METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 4, no. 1, pp. 19–32, Mar. 2016, doi: 10.21927/LITERASI.2013.4(1).19-32.
- [58] N. Hidayah, M. Ramli, and H. Hanafi, "East Java Modeling Techniques to Improve Student Meaning of Life," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 269, 2018, doi: 10.2991/COEMA-18.2018.43.
- [59] T. Prasetyo and R. P. Dhaniawaty, "Sistem Informasi Administrasi Pemerintahan Desa pada Desa Cilayung Kabupaten Kuningan," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 10, no. 1, pp. 52–61, Mar. 2020, doi: 10.34010/JATI.V10I1.2852.
- [60] R. Damanik and W. Ginting, "IMPLEMENTASI TIK PADA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) DENGAN MODEL MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) UNTUK INFORMASI DIGITAL PARIWISATA SEBAGAI PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN PENGUNJUNG DESA WISATA DOKAN," *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, vol. 5, no. 1, pp. 1–9, Jan. 2021, doi: 10.1234/JIK.V5I1.388.
- [61] I. M. A. O. Gunawan, G. Indrawan, and S. Sariyasa, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEMAJUAN AKADEMIK MENGGUNAKAN MODEL INCREMENTAL BERBASIS EVALUASI USABILITY DAN WHITE BOX TESTING," *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 67–78, Apr. 2021, doi: 10.31598/SINTECHJOURNAL.V4I1.661.
- [62] I. R. Dhaifullah, M. M. H, A. A. Salsabila, and M. A. Yaqin, "Survei Teknik Pengujian Software," *Journal Automation Computer Information System*, vol. 2, no. 1, pp. 31–38, Jun. 2022, doi: 10.47134/JACIS.V2I1.42.
- [63] B. TRESNAYATNA, "Pembangkit Test Case Untuk Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode Basis Path," 2019, Accessed: Apr. 26, 2023. [Online]. Available: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/149077/slug/pembangkit-test-case-untuk-pengujian-perangkat-lunak-menggunakan-metode-basis-path.html>
- [64] C. T. Pratala, E. M. Asyer, I. Prayudi, and A. Saifudin, "Pengujian White Box pada Aplikasi Cash Flow Berbasis Android Menggunakan Teknik Basis Path," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 2, pp. 111–119, Jun. 2020, doi: 10.32493/INFORMATIKA.V5I2.4713.

- [65] R. Ganang Atmaja, B. Priyambadha, and F. Pradana, "Pembangunan Kakas Bantu Untuk Mengukur Maintainability Index Pada Perangkat Lunak Berdasarkan Nilai Halstead Metrics dan McCabe's Cyclomatic Complexity," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, pp. 2167–2172, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [66] C. Pamela, C. Munaiseche, and G. C. Rorimpandey, "Penerapan Metode Basis Path Analysis dalam Pengujian White Box Sistem Pakar," in *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK)*, 2021, pp. 124–128.
- [67] M. F. Londjo, "IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING DENGAN TEKNIK BASIS PATH PADA PENGUJIAN FORM LOGIN," *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, vol. 7, no. 2, p. 2021, Dec. 2021, doi: 10.37058/JSSAINSTEK.V7I2.4086.
- [68] W. A. Nugraha, "PENGUJIAN WHITE BOX BERBASIS PATH PADA FORM AUTENTIKASI BERBASIS MOBILE," *Jurnal Siliwangi*, vol. 8, no. 2, pp. 42–47, 2022.