

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. Jakarta Selatan: REFERENSI (GP Press Group), 2013.
- [2] J. Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra and F. Fatria, “Fita Fatria, Listari_Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” 2017.
- [3] J. Dedy Irawan and E. Adriantantri, “PEMANFAATAN QR-CODE SEGABAI MEDIA PROMOSI TOKO,” 2018.
- [4] N. Saleh, S. Saud, and M. Nur Ashar Asnur, *Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia*, vol. 57. 2018.
- [5] R. Prathivi, “ANALISA SISTEM QR CODE UNTUK IDENTIFIKASI BUKU PERPUSTAKAAN,” *Pengembangan Rekayasa dan Teknologi*, vol. 14, no. 2, pp. 37–40, 2018, [Online]. Available: <http://journals.usm.ac.id/index.php/jprt/index>
- [6] E. A. Hidayat, “Perancangan Sistem Informasi Berbasis QR Code untuk Menampilkan Data Koleksi Taman Balekambang Surakarta,” pp. 1–15, 2019.
- [7] A. Pulungan and A. Saleh, “Perancangan Aplikasi Absensi Menggunakan QR Code Berbasis Android Designing Attendance Applications Using QR Code Based on Android,” 2021.
- [8] M. Ismail, A. Ghazali Syam, R. Artikel, and K. kunci, “APLIKASI QR CODE SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI POHON DIKEBUN RAYA JOMPIE Informasi Artikel,” 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>
- [9] D. Riandhita AP, “Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Komponen Pesawat Terbang,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 1596–1606, 2021.
- [10] D. Anjani, D. Novianti, and A. Sadikin Wear, “Pelatihan Pemanfatan Quick Responde Code Technology dalam Pengembangan Media Pembelajaran,” *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 123–132, 2021.
- [11] R. A. Majid, S. Apriliya, Y. Suryana, and Y. Edu, “PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar,” 2021. [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/>

- [12] A. Rahmawati and G. Grasia Azmin, “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN QR CODE UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA DI SIT AL HARAKI DEPOK”.
- [13] Y. Wahyuningsih, “Metode User Center Desain Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Arsitektur Nusantara Berbasis QR Code”.
- [14] J. Seah and R. Ridho, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN SUKU CADANG UNTUK ALAT BERAT BERBASIS DESKTOP PADA CV BATAM JAYA,” *JURNAL COMASIE*, 2020.
- [15] Rohi Abdulloh, *7 In 1 pemrograman web untuk pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [16] I. Z. Abidin and H. P. Putro, “Penerapan MVC dalam Pengembangan Sistem Point of Sale (Studi Kasus TPOS PT. Java Signa Intermedia).”
- [17] A. P. Nugroho, “IMPLEMENTASI TEKNIK VOICE OVER DAN SOUND EFFECT DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK ‘ARAH,’” Yogyakarta, 2017.
- [18] M. Syani and F. Rahman, “VIRTUAL TOUR INTERAKTIF PANORAMA 360° BERBASIS WEB DI POLITEKNIK TEDC BANDUNG STUDI KASUS PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA,” 2017.
- [19] R. Nurmalina, J. A. Yani Km, T. Laut, and K. Selatan, “Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut),” 2017.
- [20] D. M. Kroenke, D. J. Auer, S. L. Vandenberg, and R. C. Yoder, *Database Processing Fundamentals, Design, and Implementation*, 15th ed. New York: Pearson, 2018.
- [21] J. Enterprise, *PHP Komplet*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [22] A. Permata Sari, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB,” *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 6, no. 1, pp. 29–37, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [23] A. Yani¹ and B. Saputra², “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI EVALUASI SISWA DAN KEHADIRAN GURU BERBASIS WEB (Studi Kasus di SMK Nusa Putra Kota Tangerang),” vol. 11, no. 2, 2018.
- [24] E. H. Sisteminformasi, F. Teknologiinformasi, I. Sains, D. Bisnis, and A. Luhur, “OPTIMASI BASIS DATA ORACLE MENGGUNAKAN COMPLEX VIEW STUDI KASUS : PT. BERKAT OPTIMIS SEJAHTERA (PT.BOS) PANGKALPINANG,” *Jurnal Informanika*, vol. 7, no. 1, 2021.

- [25] R. Habibi and A. Suryansah, *Aplikasi Prediksi Jumlah Kebutuhan Perusahaan*. Bandung: Kreatif, 2020.
- [26] P. Agustine and H. Y. Prasetya, “Pengembangan Interactive Virtual Tour 360° PT. Schneider Electric Manufacturing Batam,” 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [27] A. F. Sallaby and I. Kanedi, “Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter,” Bengkulu, 2020.