

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, D. (2014). *Pedoman dan Tuntunan Shalat*. Gema Insani.
- Amin, D., & Govilkar, S. (2015). Comparative Study of Augmented Reality SDK's. *International Journal on Computational Sciences & Applications (IJCSA)*.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Teknologi Informasi DINAMIK*, 17, 107-117.
- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence*, 355 – 385.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: : Andi.
- Gusman, R., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Pemanfaatan Metode Markerless User Defined Target Pada Augmented Reality Salat Shubuh. *Infotel*, 64.
- Hidayat, T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. *Citec*, 77.
- Parno, Dharmayanti, & Rachman, B. D. (2013). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Tuntunan Salat Lengkap Berbasis Mobile Android.
- Rahman, L., Sofwan, A., & Christyono, Y. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Panduan Salat Berbasis Sistem Operasi Android. *Transmisi*, 91.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Impelentasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Join*, 28.
- Sihombing, Idris Amir. 2016. PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN VISUALISASI TATA CARA SALAT JENAZAH BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN METODE COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*.
- Van Krevelen, D., & Poelman, R. (2010). A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations. *The International of Virtual Reality*, 1-20.
- Yogi, A. S. (2014). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1.

Rifai, MOH. (2011). RISALAH TUNTUNAN SHALAT LENGKAP.PT.KARYA  
TOHA SEMARANG