

## DAFTAR PUSTAKA

Adjis, R. et al. (2021) “Aplikasi Augmented Reality Penuntun Shalat Untuk Anak Usia Dini,” *Jointer - Journal of Informatics Engineering*, 2(01), hal. 9–15. Tersedia pada: <https://doi.org/10.53682/jointer.v2i01.21>.

Aen, M.S. dan Finandhita, A. (2017) “Penilaian Kualitas Perangkat Lunak Pada Aplikasi Akta Notaris Fidusia Di CV. Fredavelop,” *Digital library - Perpustakaan Pusat Unikom - Knowledge Center* [Preprint].

Akmal, A. (2018) “Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu Pada Kelompok B3 Tk Islam Ylpi Marpoyan,” *Generasi Emas*, 1(1), hal. 62. Tersedia pada: [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2257](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2257).

Alexandra, W., Putra, A.D. dan Puspanigrum, A.S. (2022) “A Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), hal. 1–24. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.

Andreas, Dhimas. (2013). *Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka.

Arinal, A.A., Tulenan, V. dan Jacobus, A. (2019) “Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality,” *Teknik Informatika*, 14(2), hal. 165–172. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23991>.

Astuti, Femi Hermawan, Y. (2020) “PEMANFAATAN FIREBASE REALTIME DATABASE PADA APLIKASI PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER,” *jurnal teknologi informasi dan ilmu komputer*, 18.

Astuti, S.I., Arso, S.P. dan Wigati, P.A. (2015) “Landasan Teori Shalat,” *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*, 3, hal. 103–111.

Budiman, H. (2017) “PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN,” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, hal. 75–83. Tersedia pada: <https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>.

Gunawan, A. et al. (2022) “Artikel Media Pembelajaran Sejarah Presiden Indonesia Dengan Metode Mdlc Pada Adobe Animate,” (November), hal. 0–12.

Hasbi, W. (2012) “Keluarga sebagai Basis Pendidikan Pertama dan Utama,” *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, XII(2), hal. 245–258.

Juansyah, A. (2015) “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android,”

Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), 1(1), hal. 1–8.

Khorida Filasofa, L.M. (2021) “Pendidikan ibadah shalat anak usia dini pada era modern,” *Journal of Islamic Education and Innovation*, 2(1), hal. 79. Tersedia pada: <https://doi.org/10.26555/jiei.v2i1.3894>.

Kurniawati, R.D. dan Ahmad, I. (2021) “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Usaha Mikro Kecil Menengah Dengan Menggunakan Metode Profile Matching Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), hal. 74–79. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.

Latifah, A., Setiawan, R. dan Muharam, A. (2021) “Augmented Reality dalam Media Pembelajaran Tata Cara Berwudhu dan Tayamum,” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), hal. 167. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40869>.

Lesmana, H.C., Isnanto, R. dan Widiyanto, E.D. (2016) “Perancangan Aplikasi ‘SHOLAT YUKK’ Pada Android Sebagai Media Pembelajaran Ibadah Shalat Anak-Anak,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(4), hal. 502. Tersedia pada: <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.4.2016.502-509>.

Ma’rufah, Y. (2015) “Manfaat Sholat Dalam Kesehatan Mental,” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta [Preprint].

Mubarak, W, I & Chayatin, N (2009). *Ilmu Keperawatan Komunitas Pengantar dan Teori*. Jakarta : Salemba Medika.

Mulyawan, M.D. et al. (2021) “Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO / IEC 25010,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), hal. 15–28.

Muslim, Puspita Sari, R. dan Rahmayuda, S. (2022) “Implementasi Framework Flutter Pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid,” *Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 10(1), hal. 46–59.

Nurhidayat, B., Wedi, A. dan Praherdhiono, H. (2020) “Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo,” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), hal. 103–110. Tersedia pada: <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p103>.

Prabandari, S. (2019) “Mobile Learning Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran,” *Jurnal Lentera Komunikasi*, 3(1), hal. 36.

Purba, Ramen A, Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., Masrul, M., Simarmata, J., Juliana, J., & Irawan, E. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Qoningatur Rizki Nuzilah (2021) “Hubungan Antara Jamaah Salat Fardu Dengan Karakter Islami Santri Putri Pondok Pesantren Al Ihya Ulumaddin Kesugihan Cilacap,” *Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 5(1), hal.

16–42.

Rahmanto, Y. dan Fernando, Y. (2019) “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus : Smk Ma’Arif Kalirejo Lampung Tengah),” *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), hal. 11. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.339>.

Rosa, A. . And Shalahudin, M. (2018) *Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering*. Bandung: Informatika.

Simanungkalit, E. (2017) “MANUSIA BAGIAN DALAM DENGAN MENGGUNAKAN METODE COMPUTER,” *Jurnal Ilmiah “DUNIA ILMU” VOL., 3*.

Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syawaluddin, F.A. et al. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar,” *At-Ta’Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), hal. 39. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47498/tadib.v13i01.495>.

Tullah, R., Ramdhan, S. dan Mubarak, S. (2018) “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Bersuci Untuk Siswa Paud Al-Mubarak,” *Jurnal Sisfotek Global*, 8(1), hal. 2–6. Tersedia pada: <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v8i1.180>.

Unayah (2011) “Peranan keluarga dalam pembiasaan ibadah shalat anak usia 7-10 tahun,” *Repository.Uinjkt.Ac.Id* [Preprint]. Tersedia pada: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/2737%0Ahttp://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2737/1/UNAYAH-FITK.pdf>.

Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work*, Edisi 6. Yogyakarta : ANDI.

Wahdah, N. dan Anshari, M.R. (2022) “Penerapan Program Pembinaan Ibadah Tatacara Wudhu Yang Baik dan Benar di TPA Sukamulya,” 8(4), hal. 2656–2662. Tersedia pada: <https://doi.org/10.36312/jime.v8i4.3907/http>.

Yakub, A. dan Fadli, I. (2021) “APLIKASI TATA CARA WUDHU MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI TK AL FATIH,” *informasi dan komputer*, 9 no.2(2), hal. 234–247.

Yennimar et al. (2019) “Implementasi Aplikasi Amal Korban Kecelakaan Berbasis Android Menggunakan Metode Fundraising,” *Journal Of Informatics Pelita Nusantara*, 4(1), hal. 8–13.

Yulihani et al. (2020) “Metode Multimedia Development Life Cycle,” *Teknik Informatika*, 14(2), hal. 119–126.