

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, N. W. & Ariningsih, K. A., 2019. Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (Senada)*.
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B. & Dhaniawaty, R. P., 2021. Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma Dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, Volume Volume 5 Nomor 2.
- Arifitama, B., Syahputra, A. & Bintoro, K. B. Y., 2022. 1| Jurnal Integrasi | Vol.14no.1, April 2022, 1-7| E-Issn: 2548-9828analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker Dan Markerless Tracking Pada Objek Augmented Reality. *Jurnal Integrasi*.
- Caesaria, C. A. & Jannah, M., 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3d Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal Of Islamic Education*.
- Djafar, S. & Novian, D., 2021. Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal Of Informatics*, Vol. 3, No. 1, April 2021 ([Http://Ejurnal.Ung.Ac.Id/Index.Php/Jji](http://Ejurnal.Ung.Ac.Id/Index.Php/Jji)).
- Dwi, M. M., Kumara, N. S., Swamardika, I. B. A. & Saputra, K. O., 2021. Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan Iso/Iec 25010:Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, Volume Vol. 20, No.1.,
- Fuad, E., Unik, M. & Baskoro, D., 2018. Perancangan Perangkat Augmented Reality Pada Pembelajaran Gerakan. *Jurnal Dinamika Informatika*, Volume Volume 7, No 1.
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R. & Syahrani, R., 2021. Ragam *Storyboard* Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Vol.04/No.01(H.108-120).
- Kurniawan, Y. I. & Kusuma, A. F. S., 2021. Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, Vol. 8, No. 1, Februari(Akreditasi Kemenristekdikti, No. 36/E/Kpt/2019).
- Mair, Z. R., 2018. Aplikasi Media Belajar Praktek Sholat Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informanika*, Volume Volume 4 No.2.,
- Maryam, S., 2018. Shalat Dalam Perspektif Imam Al-Ghazali. *Al-Fikrah*.
- Palit, A., Tulenan, V. & Najooan, X. B., 2019. Rancang Bangun Aplikasi Game Adventure Pengenalan Monumen Benteng Moraya. *Teknik Informatika*, Vol. 14, N0.04(Issn : 2301-8402; E-Issn : 2685-6131).

- Pramana, Y. A., Brata, K. C. & Brata, A. H., 2018. Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Benda Di Museum Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*.
- Pranata, C. A., Utami, E. & Luthfi, E. T., 2019. Marker Based Augmented Reality Pada Buku Poa Dengan Metode Fast Corner Detection. *Explore*.
- Riskiono, S. D., Susanto, T. & K., 2020. Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Syarbini, I., 2021. Hukum Merenggangkan Shaf Dalam Shalat Berjamaah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Hukum Islam*.
- Utami, A. D. W. & Nadziroh, F., 2019. Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Visualisasi Ibadah Umrah Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Android. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikas*, 4 No. 1, Januari 2019(P-Issn : 2502-3470, E-Issn : 2581-0367).
- Wahana, A. & Marfuah, H. H., 2019. Rancang Bangun Media Pembelajaran Sholat 5 Waktu Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Transformasi (Informasi & Pengembangan Iptek)*.
- Zebua, T., Nadeak, B. & Sinaga, S. B., 2020. Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3d Dalam Pembuatan Animasi 3d. *Jurnal Abdimas Budi Darma*.