

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, RA, dkk., 2017. Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat.
- Anamisa, D.R., 2015. Penerapan Metode *Scoring System* Untuk Penilaian Latihan Pemahaman Materi Ibadah Sholat Fardhu Dan Sunnah, Konferensi Nasional Sistem & Informatika, h.254.
- Amin, D. & Govilkar, S., 2015. *Comparative Study of Augmented Reality SDK's. International Journal on Computational Sciences & Applications (IJCSA) Vol.5*
- Anon., n.d. *getting_started_about_introduction*. [Online] Available at: "www.blender.org" [Accessed May 2018].
- Arifitama, B., 2017. Panduan Mudah Membuat *Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi.
- Azuma, R., 1997. *A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperator and Virtual Environments*, pp.355 – 385.
- Binanto, I., 2010. Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta : Andi.
- Domhan, Tobias., 2010. *Augmented Reality on Android Smartphone*. Dualen Hochschule Baden- Württemberg. Jerman.
- Hartono, D.S, Rudjiono, D., 2015. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “*The I Have A V Pet*” Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting, h.4.
- Head-Mounted Display*, n.d [Online] Available at: “<http://www.pabr.org/depthvision/depthvision.en.html>” [Accessed 30 November 2018].
- Jayusman, M., 2011. Fenomena Gerhana Dalam Wacana Hukum Islam dan Astronomi, *Al-Adalah Vol.X*, h.238.
- Joefrie, YY, Anshori, Y., 2011. Teknologi *Augmented Reality*, Jurnal Ilmiah (Mektek).
- Khalid Bin Al-Musyaqih, A., 2009. Buku Pintar Ibadah, Klaten : Wafa Press, h.212.
- Kipper, G. & Rampolla, J., 2013. *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR. Elsevier Inc.*: Amsterdam.
- Makmur, AAI., 2016. *Augmented Reality Panduan Belajar shalat Berdasarkan Tarjih Muhammadiyah Berbasis Android*. Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Alaudidin. Makasar.

- Mustaqbal, SM, Firdaus, FR, Rahmadi, H, 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan *Black Box Testing Boundary Value Analysis*, Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan (JITTER) Vol.1, h.34.
- Miskat., 2010, Pengaruh Shalat Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum 01 Kapanjen Gumukmas Jember, h.10-12.
- Nurazmi, L., 2015, Tindakan Hukum Terhadap Orang Yang Meninggalkan Shalat Dalam Perspektif Imam Syafi'I Dan Imam Ahmad Bin Hambal, h.38.
- Putra, DMS., 2017. Pemanfaatan *Engine Vuforia* untuk Implementasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis *Android*, J-Intech.
- Rahman, L, Sofwan, A, Christyono, Y., 2017. Implementasi Teknologi *Augmented Reality* sebagai Panduan Salat Berbasis Sistem Operasi *Android*, Transmisi.
- Sahin, D, Togay, A, (2015). *Augmented reality applications in product design process*, *Global Journal on Humanites and Social Sciences*, pp.115-125.
- Setiawan, E, Syaripudin, U, Gerhana, AY., 2016. Implementasi *Augmented Reality* Pada buku Panduan Wudhu Berbasis *Mobile Android*, JOIN Vol.1.
- Sugiyono., 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A.H., 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saputra, MA, dkk., 2015. Aplikasi Tuntunan Shalat Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*.
- Tian, J., 2005. *Software Quality Engineering*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Tuasikal, M.A., 2012. Keutamaan Salat Sunnah.. [Online] Available at: "ww.rumaysho.com" [Accessed Agustus 2018].
- Van Krevelen, D.W.F. & Poelman, R., 2010. *A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations. The International of Virtual Reality*, pp.1-20.
- Yogi, A.S., 2014. Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA).
- Yudiantika, A.R, dkk., 2013. Implementasi *Augmented Reality* Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum.
- Widiasnsyah, F., 2014. Implementasi *Augmented Reality* Pengenalan Area menggunakan Metode *Pattern Recognition* di Museum Sri Baduga Berbasis *Android*.