

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Wulandari, S. Andryana, and A. Gunaryati, “Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 2, 2019.
- [2] K. Mahmudi, F. S. Hutama, and A. A. Wardoyo, *Media Pembelajaran Berbasis GAR (Graphic Augmented Reality)*. 2020.
- [3] H. Pradibta *et al.*, “Prosiding SENTIA Vol. 11, ISSN: 2085-2347 Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Berbasis Augmented Reality,” *Pros. SENTIA*, vol. 11, pp. 106–111, 2019.
- [4] Y. Dianrizkita, H. Seruni, and H. Agung, “Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang,” *J. Simantec*, vol. 6, no. 3, pp. 121–128, 2018.
- [5] F. N. Kumala, A. Ghufron, P. P. Astuti, M. Crismonika, M. N. Hudha, and C. I. R. Nita, “MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1869, no. 1, 2021.
- [6] A. Pramono and M. D. Setiawan, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan,” *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 54, 2019.
- [7] F. Zulkarnain, R. Firdaos, and H. J. Sada, “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 2, pp. 265–274, 2020.
- [8] A. Z. Yamani, C. Adiwihardja, and N. Palasara, “SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Game Edukasi Marbel Tajwid,” *SATIN – Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, 2019.
- [9] I. N. Q. Aini, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif

- Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 178, 2020.
- [10] A. P. Andriyandi, W. Darmalaksana, D. S. adillah Maylawati, F. S. Irwansyah, T. Mantoro, and M. A. Ramdhani, “Augmented reality using features accelerated segment test for learning tajweed,” *Telkonnika (Telecommunication Comput. Electron. Control.*, vol. 18, no. 1, pp. 208–216, 2020.
- [11] T. S. E. Fatdha and R. D. R. Putra, “Informasi Implementasi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Pada Platform Android,” *SATIN – Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 45–52, 2020.
- [12] K. W. Haryanto and M. Rohimin, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tajwid Al-Qur’an Berbasis Augmented Reality Study Kasus Di Madrasah Miftahul Ulum 22 ...,” *J. SPIRIT*, vol. 12, no. 2, pp. 60–66, 2020, [Online]. Available: <https://www.jurnal.stmik-yadika.ac.id/index.php/spirit/article/view/186>.
- [13] Y. S. Nauko and L. N. Amali, “Pengenalan Anatomi Tubuh Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *Jambura J. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 66–76, 2021.
- [14] V. Maarif, H. M. Nur, and W. Rahayu, “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android,” *Evolusi J. Sains dan Manaj.*, vol. 6, no. 1, pp. 91–100, 2018.
- [15] A. Khamid, D. Prasmanita, R. Munawaroh, A. Zamroni, and O. E. Nasitoh, “Implementasi Pembelajaran Tajwid dan Ketrampilan Membaca Al-Qur’an dalam Materi Al-Qur’an Hadist,” *Attract. Innov. Educ. J.*, vol. 2, no. 2, p. 45, 2020.
- [16] A. Ranawijaya, E. Iryanti, and Ferdinanda, “Analisis Hasil Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata,” *J. RESTI*

- (*Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi*), vol. 4, no. 2, pp. 260–267, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.iaii.or.id>.
- [17] B. Satria and Prihandoko, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun,” *SEBATIK STMIK WICIDA*, pp. 1–5, 2018.
- [18] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 139–154, 2017.
- [19] S. R. Nurhalimah, S. Suhartono, and U. Cahyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan,” *JRPK J. Ris. Pendidik. Kim.*, vol. 7, no. 2, pp. 160–167, 2017.
- [20] Y. Constantin, U. Darusalam, and N. D. Nathasia, “Aplikasi Personal Assistant Berbasis Voice Command Pada Sistem Operasi Android Dengan NLP,” *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, p. 121, 2020.
- [21] I. N. Fadli and U. M. Ishaq, “Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 73–79, 2019.
- [22] R. Rahmat and N. Noviyanti, “Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender,” *J. Tika*, vol. 5, no. 3, pp. 86–92, 2021.
- [23] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017.
- [24] M. Muhammad and A. Ahmad, “Perancangan Animasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun Menggunakan Aplikasi Blender,” *J. Informatic, Educ. Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 18–28, 2020.

- [25] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- [26] A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and H. Subandi, "Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 6, no. 2, pp. 135–141, 2021.
- [27] D. Saputra, I. G. P. Krisna Juliharta, and B. P. Wahyu Nirmala, "Implementasi Sistem Informasi Muselok Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *J. Destin. Pariwisata*, vol. 8, no. 1, p. 159, 2020.
- [28] R. P. Pertiwi, O. D. Nurhayati, and R. Isnanto, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat-alat Liturgi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile," *JURIKOM (Jurnal ...*, vol. 6, no. 6, pp. 618–622, 2020, [Online]. Available: <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/1738>.
- [29] A. R. Firdaus, N. H. Wardani, and L. Fanani, "Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Usability pada System Autoworks pada PT. Prima Berkat Gemilang dengan menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale (SUS)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5799–5807, 2019.
- [30] D. Setiawan, S. L. Wicaksono, and N. Rafianto, "Evaluasi Usability E-Learning Moodle Dan Google," *J. Ahli Muda Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 55–64, 2020, [Online]. Available: <https://scholar.archive.org/work/pa7axb5kzbfnxjvegopcp5gtqm/access/wayback/https://journal.akb.ac.id/index.php/jami/article/download/13/9>.
- [31] M. R. Sanjaya, A. Saputra, and D. Kurniawan, "Penerapan Metode System

- Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website,” *J. Komput. Terap.*, vol. 7, no. Vol. 7 No. 1 (2021), pp. 120–132, 2021.
- [32] B. N. Iqro, “Belajar Huruf Hijaiyah, Mengenal Huruf Alif Ba Ta Tsa sampai Ya. Mudah Menghafal dan Membacanya,” 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=12GqPhVLDAM&t=71s>.
- [33] A. Saputra, “View of Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).pdf.” pp. 206–212, 2019.
- [34] E. Susilo, F. D. Wijaya, and R. Hartanto, “Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application,” *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 150–157, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i2.416.