

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Febrianto, J. T. Informatika, and A. Reality, “Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Mempelajari Ilmu Tajwid,” *J. Din. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 83–90, 2018.
- [2] 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, doi: 10.34010/komputika.v8i2.2186.
- [3] F. K. A. R. H. Irawan, “Markerless Augmented Reality Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah,” *Semin. Nas. Inov. Teknol. PGRI Kediri*, pp. 277–281, 2021.
- [4] A. D. Siang, D. S. Ustalina, and A. Syaifulloh, “Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dengan Teknologi Augmented Reality ( AR ) Berbasis Android Pada TK AL-Fath Kota Malang,” *J. Din. Dotcom*, vol. 11, pp. 65–70, 2020.
- [5] T. Inofmatika and U. Y. Pasuruan, “Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini berbasis android menggunakan Augmented Reality,” *Explor. IT J. Keilmuan dan Apl. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 2, pp. 11–21, 2019, doi: 10.35891/explorit.v11i2.1653.
- [6] M. R. M. Mubaraq, H. Kurniawan, and A. Saleh, “Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android,” *IT J.*, vol. 6, no. 1, pp. 89–98, 2018.
- [7] D. S. Laksono, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Android Sebagai Media Pembelajaran Huruf Aksara Jawa Bagi Anak Didik Setingkat Sltip,” *Ubiquitous Comput. its Appl. J.*, vol. 1, pp. 67–80, 2018, doi: 10.51804/ucaiaj.v1i1.67-80.
- [8] A. A. Mubarok, W. Setiawan, and Y. Wibisono, “UPINav : Aplikasi Markerless Augmented Reality untuk Media Informasi UPI Berbasis Android,” *JATIKOM J. Apl. dan Teor. Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 8–12, 2020.
- [9] W. Farianto *et al.*, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based dan Markerless,” *JUTIM*

- (*Jurnal Tek. Inform. Musirawas*), vol. 6, no. 2, pp. 141–153, 2021.
- [10] D. Atmajaya, “Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, pp. 227–232, 2017, doi: 10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232.
- [11] N. D. Hapsari, A. J. . Toenlio, and Y. Soepriyaynto, “Pengembangan Augmented Reality Video Sebagai Suplemen Pada Modul Bahasa Isyarat,” *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 185–193, 2018, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4525>.
- [12] F. Nur Utami and U. Salamah, “Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Huruf Hijaiyah dalam Bahasa Isyarat Arab dan Indonesia,” *Rekayasa Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI>.
- [13] M. Anggraeni, W. Sarinastiti, and S. Wati, “Indonesian Sign Language (SIBI) Vocabulary Learning Media Design Based on Augmented Reality for Hearing-Impaired Children,” *J. EECCIS*, vol. 13, no. 3, pp. 139–144, 2019.
- [14] 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, doi: 10.29407/intensif.v3i1.12573.
- [15] C. P. Yanti and S. I. Murpratiwi, “Pengembangan Augmented Reality Interaktif untuk Pengenalan Jajanan Tradisional Bali dengan Marker Based Tracking,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 6, no. 2, pp. 408–413, 2021.
- [16] H. Pradibta *et al.*, “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak Berbasis Augmented Reality,” *SENTIA*, vol. 11, pp. 106–111, 2019.
- [17] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, and J. Warta, “Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran,” *JSI - (Jurnal Sist. Informasi) Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2021.
- [18] B. A. Kristianto, “Aplikasi Augmented Reality Sederhana Berbasis Mobile dengan menggunakan Unity,” *J. Teknol. Informasi(JTI)*, no. November, pp. 0–8, 2021.

- [19] I. Rohmawati, "Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara 'Tanara' Menggunakan Unity 3D Berbasis Android," *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- [20] R. L. Totok Sugiharto, Tommy, "Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran," *SNASTIKOM*, pp. 521–533, 2020.
- [21] M. T. Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T. and N. Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, pp. 36–48, 2017.
- [22] A. V. Supit, T. Komansilan, and I. R. Tansit, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mobile Bagi Siswa Sekolah Dasar," *EduTIK J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. April, pp. 8–21, 2021.
- [23] A. Martono, A. Yulianjani, and W. Hidayat, "Aplikasi Interactive Learning Untuk Belajar Bahasa Inggris Buah-Buahan Bagi Anak-Anak Dengan Piranti Mobile Smartphone," *ICIT J.*, vol. 4, no. 2, pp. 147–155, 2018, doi: 10.33050/icit.v4i2.89.
- [24] K. Muhammad Rizal, Mursalim, "Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode MDLC," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 75–80, 2019.
- [25] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2017, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [26] P. Y. A. Nirmala, I. M. S. Putra, and ..., "Pengujian Black Box pada Sistem Terintegrasi Pembayaran Uang Kuliah pada Universitas X dengan Metode Equivalence Partitions," *JITTER J. Ilm. ...*, vol. 2, no. 3, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/download/79410/41871>.
- [27] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik

- Equivalence Partitions,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- [28] M. Ningsih and A. Muzakir, “Mengevaluasi User Interface Untuk Meningkatkan User Experience (Ux) Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus),” *Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, pp. 365–374, 2021.
- [29] D. P. Kesuma, “Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale,” *Jtsi*, vol. 1, no. 2, pp. 212–222, 2020.
- [30] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [31] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [32] Veni Manik, C. Hetty Primasari, Yohanes Priadi Wibisono, and Aloysius Bagas Pradipta Irianto, “Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di Indonesia,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.34128/jsi.v7i1.286.
- [33] F. Firmansyah, “Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran Dan Kegiatan Di Badan Pusat Statistik,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3, p. 165, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i3.5180.
- [34] L. Amanda, F. Yanuar, and D. Devianto, “Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang,” *J. Mat. UNAND*, vol. 8, no. 1, p. 179, 2019, doi: 10.25077/jmu.8.1.179-188.2019.
- [35] S. Sulaiman, L. Nurfitriah Lubis, and R. Aditya, “Analisis Pengaruh Penerimaan Peserta Didik Baru Melalui Sistem Zonasi Terhadap Prestasi Belajar,” *J. Pendidik. PKN (Pancasila dan Kewarganegaraan)*, vol. 2, no. 1, p. 52, 2021, doi: 10.26418/jppkn.v2i1.44825.
- [36] Meiryani, “Memahami Composite Reliability dalam Penelitian Ilmiah,” *Binus University*, 2021.

<https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-composite-reliability-dalam-penelitian-ilmiah/>.

- [37] E. N. Kamilah, “Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Universitas,” p. 91, 2015.
- [38] M. Nana, I. Edo, and M. Siti, “Uji Validitas dan Reabilitas Terhadap Implementasi Aplikasi Penjualan dan Pembelian,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–34, 2016.