

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. Y., Aditya, D. K. and Sn, M. (2019) 'Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Design of Creative Education Media for Lontara Alphabet Learning', 6(2), pp. 1172–1178.
- Ayunina, I. (2019) 'Tujuan Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Siswa Di Era Digital', *Risalah*, 5(2), pp. 1–19.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y. and Sagita, S. M. (2018) 'Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap', *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), p. 206. doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- Ginting, A. A. (2021) 'Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android', *Jurnal Comasie*, 5.
- Hasbi, M., Tolle, H. and Supianto, A. A. (2020) 'The Development of Augmented Reality Educational Media Using Think-Pair-Share Learning Model For Studying Buginese Language', *Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), pp. 38–56. doi: 10.25126/jitecs.202051150.
- Hilda Rachmi and Siti Nurwahyuni (2018) 'Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale', *Al-Khidmah*, 1(1), pp. 86–92. Available at: <http://dx.doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1155>.
- Jumarlis, M. and Mirfan, M. (2018) 'Implementation of Markerless Augmented Reality Technology Based on Android to Introduction Lontara in Marine Society', *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 156(1). doi: 10.1088/1755-1315/156/1/012017.
- Krismadi, A. *et al.* (2019) 'Pengujian Black Box berbasis Equivalence Partitions pada Aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan', *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(4), p. 155. doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3771.
- Nurdiansyah, C. N. and Maulana, H. (2018) 'Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate', *Universitas Komputer Indonesia*, 1, pp. 1–8.
- Prasetyo, Y. A. *et al.* (2015) '2726-5104-1-Sm', 2(1), pp. 1042–1056.
- Purwaningtias, F. and Ependi, U. (2020) 'Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale', *Jurnal Sains dan Informatika*, 6(1), pp. 34–43. doi: 10.34128/jsi.v6i1.220.

- Sabri, M. (2020) *Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Bugis Makassar Berbasis Mobile*.
- Sapada, A. O. and Arsyam, M. (2020) 'Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Menurut Pandangan Islam', *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan dan Sains*, 2(1), pp. 2–3.
- Sari, S. amelia (2017) 'No Title, מים והשקייה, 'מפורים, גינות במים אפורים, השפעות של השקיית גינות במים אפורים', 549(April), pp. 40–42.
- Wabdillah, W. and Imran, I. (2018) 'Aplikasi Media Pembelajaran Lontara Bugis Pada Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android', *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), pp. 135–143. doi: 10.35585/inspir.v8i2.2474.ا.ج.