

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, K. R., Sumantri, M. and Parmiti, D. P. (2020) 'Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), p. 217. doi: 10.23887/jippg.v3i2.28260.
- Ashfihanis, F. and Siswanto, R. A. (2021) 'PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA PROMOSI PADA MUSEUM BEKASI Designing of Visual Identity and Promotional Media on Bekasi Museum', 8(6), pp. 2672–2684.
- Berliansyah, M. H., Wardhana, M. I. and Sutrisno, A. (2021) 'Game Disinfectman sebagai Edukasi Penggunaan Disinfektan untuk Mencegah Penularan Covid-19', *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), pp. 1025–1041. doi: 10.17977/um064v1i82021p1025-1041.
- Fatah, D. A. (2020) 'Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)', *Rekayasa*, 13(2), pp. 130–143. doi: 10.21107/rekayasa.v13i2.6584.
- Hidayat, Tunggul H. Ganie, Jurnalisman Harefa, W. (2019) 'Kajian Bangunan Bersejarah Dinilai Dari Historis Dan Estetika Kota Medan Provinsi Sumatera Utara', *Saintek ITM*, 31(2), pp. 40–49. doi: 10.37369/si.v31i2.34.
- Ibrahim, D. (2019) *Kaidah-kaidah Fiqih, Al-Qawa'id Al-Fiqhiyah*.
- Juansyah, A. (2015) 'Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android', *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(2).
- Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Obyek Wisata Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Barat, 2017* (2021) Badan Pusat Statistik Kabupaten Bekasi. Available at: <https://bekasikab.bps.go.id/statictable/2021/07/17/2824/jumlah-kunjungan-wisatawan-ke-obyek-wisata-menurut-kabupaten-atau-kota-di-provinsi-jawa-barat-2017.html>.
- Labellapansa, A. and Asrining Ratri, M. R. (2017) 'Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura)', *It Journal Research and Development*, 1(2), pp. 1–12. doi: 10.25299/itjrd.2017.vol1(2).676.

- Lubis, R. (2004) 'Persepsi dan minat masyarakat kota bekasi terhadap madrasah: studi kualitatif orang tua murid man 2 kota bekasi', pp. 55–70.
- Masykur, F. (2014) 'Implementasi Sistem Informasi Geografis Menggunakan Google Maps Api Dalam Pemetaan Asal Mahasiswa', *Jurnal SIMETRIS*, 5(2), pp. 181–186.
- Okriyanto, M. S., Erlansari, A. and Ernawati (2018) 'Aplikasi AR-HB (Augmented Reality and Historical Building) Sebagai Media Promosi Dan Pengenalan Bangunan Bersejarah Dikota Bengkulu', *Jurnal Rekursif*, 6(2), pp. 13–21. Available at: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/view/4268%0Ahttps://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/viewFile/4268/2957>.
- Pranata, B. A., Pamoedji, A. K. and Sanjaya, R. (2015) *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: PT ELex Media Komputindo.
- Prasetyo, T. F. and Bastian, A. (2017) 'Visualisasi Edukatif Penyiaran Televisi Satelit dan Televisi Antena Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)', *Prosiding Sintak*, (Mdlc), pp. 184–190.
- QuranHadits* (no date). Available at: <https://quranhadits.com/>.
- Sayid, M. and Yahya, I. (2018) 'Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Di Indonesia Berbasis Augmented Reality', (45).
- Sidik, A. (2018) 'Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), p. 83. doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.
- Surahman, S. and Setiawan, E. B. (2017) 'Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan', *Jurnal Ultima Infosys*, 8(1).
- Thaib, H. and Hasballah, Z. (2012) *Kumpulan Kisah Teladan*. Perdana Publishing.
- Tri Snadhika Jaya (2018) 'Testing IT An Off The Shelf Software Testing Process', *Jurnal Informatika Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), pp. 45–46. Available at: <http://www.ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/647/640>.
- Wiratama, R., Somantri, M. and Christyono, Y. (2018) 'Rancang Bangun Pengenalan Lokasi Wisata Kota Semarang Dengan Menerapkan Teknologi Realitas Tertambah Menggunakan Unity Dan Vuforia', *Transient*, 7(1).