

## DAFTAR PUSTAKA

- Apridarkar, C. (2021). *Aplikasi pengenalan dan pembelajaran Sistem Tata Surya menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Android*.
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.54>
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/25179/15709>
- Devitasari, R., & Sulistyawati, D. H. (2020). *APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK*. <http://repository.untag-sby.ac.id/5464/>
- Ilmawan, M. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Ilmawan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejujuran*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Kementerian Agama. (2020). Qur'an Kemenag. In *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an*.
- Prayogi, R., & Danial, E. (2016). PERGESERAN NILAI-NILAI BUDAYA PADA SUKU BONAI SEBAGAI CIVIC CULTURE DI KECAMATAN BONAI DARUSSALAM KABUPATEN ROKAN HULU PROVINSI RIAU. *HUMANIKA*, 23(1), 61–79. <https://media.neliti.com/media/publications/90595-ID-pergeseran-nilai-nilai-budaya-pada-suku.pdf>
- Remo Prabowo, Tri Listyorini, A. J. (2015). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker. *Prosiding SNATIF*, 2(2), 51–58. [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Augmented\\_reality&oldid=455741356](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Augmented_reality&oldid=455741356)

- Sutiari, N. K., I Ketut Gede Darma Putra, & I Made Sunia Raharja. (2018). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *MERPATI*, 6(2), 108–118. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/merpati/article/download/45442/27548>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Titania, H. P. (2020). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA PENGENALAN BUDAYA DI PULAU SUMATRA , NTB , NTT , DAN BALI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE FAST SKRIPSI* Oleh : HAGAR PRILY TITANIA. <http://etheses.uin-malang.ac.id/24973/1/16650031.pdf>
- Wardani, A. (2021). *APLIKASI INTERAKTIF KEBERAGAMAN KEBUDAYAAN INDONESIA “ARKKIN” UNTUK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID.*