

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H. and Riswaya, A.R. (2014) ‘Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung’, *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), pp. 61–69.
- Aisyah (2019) ‘Jurnal basicedu’, *Jurnal basicedu*, 3(2), pp. 524–532.
- Fatdha, T.S.E. and Putra, R.D.R. (2020) ‘Informasi Implementasi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Pada Platform Android’, *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 6(1), pp. 45–52.
- Martianingtiyas, E.D. (2019) ‘Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran’, *Researchgate*, (August), pp. 1–8. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/335227473>.
- Mubarok, A.A., Setiawan, W. and Wibisono, Y. (2020) ‘UPINav : Aplikasi Markerless Augmented Reality untuk Media Informasi UPI Berbasis Android’, *JATIKOM: Jurnal Aplikasi dan Teori Ilmu Komputer*, 3(1), pp. 8–12.
- Pane, A. and Darwis Dasopang, M. (2017) ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), p. 333. doi:10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Perbandingan, S. *et al.* (2020) ‘Membuat Gambar Dalam Perspektif Hukum Islam’, *Jurnal Dusturiah*, 10(1), p. 2020.
- Primasari, R., Zulfiani, Z. and Herlanti, Y. (2015) ‘Penggunaan Media Pembelajaran Di Madrasah Aliah Negeri Se-Jakarta Selatan’, *Edusains*, 6(1), pp. 67–72. doi:10.15408/es.v6i1.1101.
- Rohmawati, I. (2019) ‘Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android’, *Jurnal SITECH : Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), pp. 173–184. doi:10.24176/sitech.v2i2.3907.
- Santoso, J.M. and Iskandar, A.R. (2020) ‘Rancang Bangun Aplikasi Jurnal Dan Absensi Pada Study Center Di Wilayah Cengkareng Barat Berbasis Android’, *eJournal Mahasiswa Akademi Telkom Jakarta (eMIT)*, 2(1), pp. 50–56. Available at: <http://ejournal.akademitelkom.ac.id/emit/index.php/eMit/article/view/39/26>.
- Sari, L. (2022) ‘Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Ilmu Tajwid Berbasis Android’, *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(2), pp. 97–104. doi:10.36079/lamintang.jetas-0402.386.
- Siahaan, A.D., Medriati, R. and Risdianto, E. (2019) ‘Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Materi’, *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), pp. 91–98.
- Sintaro, S., Surahman, A. and Khairandi, N. (2020) ‘Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android’, *TELEFORTECH : Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), pp. 22–31. doi:10.33365/tft.v1i1.860.
- Supangat, S. and Yana, I.M. (2018) ‘Studi Komparasi Prestasi Belajar Membaca Al-Qur’an Antara Siswa Lulusan Sekolah Dasar (SD) Dengan Siswa Lulusan Madrasah Ibtidaiyah (MI)’, *Al-I’tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), pp. 20–

27. doi:10.30599/jpia.v5i1.310.

Suparyanto dan Rosad (2015 (2020) ‘~~濟無~~No Title No Title No Title’, *Suparyanto dan Rosad* (2015, 5(3), pp. 248–253.

Tajwid, I. (2021) ‘Implementasi Metode Qira ’ ati dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid’, 1(4), pp. 566–572.

Uminingsih *et al.* (2022) ‘Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula’, *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), pp. 1–8. doi:10.55123/storage.v1i2.270.