

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Muhaimin 2002, Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Quran, Departemen Agama RI, Jakarta.
- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)(Studi pada: SMK Negeri 11 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X*
- Benny, I. (2015). *URGENSI MEMPELAJARI SEJARAH DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 3(4)*, 471-480.
- Faiz, M., Rosyanda, U. M., & Saputro, M. F. N. (2021). Kepentingan Sejarah, Fungsi, dan Hikmahnya dalam al-Quran. *Advances in Humanities and Contemporary Studies, 2(2)*, 85-96.
- Fudholi, D. H., Kurniawan, R., Jalaputra, D. P. E., & Muhimmah, I. (2020). Development of Virtual Reality Applications with the ADDIE Model for Prospective Educators of Children with Autism. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi), 4(4)*, 672-681.
- Hadikristanto, W. (2018). Pembelajaran sistem tata surya untuk siswa sekolah dasar berbasis UNITY 3D. *Jurnal SIGMA, 8(1)*, 85-94.
- Japit, S. (2018). Perancangan Animasi 3D Taman Kota Menggunakan Software 3DS Max Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology, 6(1)*.
- Murugantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research, 1(3)*, 52-54.
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *ikraith-informatika, 5(2)*, 108-117.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika, 14(2)*, 86-91.

- Ramdhani, A. N., Sari, S. K., & Hidayat, W. (2016). Aplikasi Berbasis Augmented Reality Untuk Mengenalkan Negara-negara Asia Tenggara Melalui Bola Dunia Studi Kasus: Mata Pelajaran Ips Kelas Enam. *eProceedings of Applied Science*, 2(3).
- Saputra, G. E., & Pratama, E. (2018). Perancangan Aplikasi Pengenalan Negara-Negara Pendiri Asean Dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Pada Smartphone Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 17(1), 63-74.
- Universitas Indonesia 2008, *Pedoman Teknis Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Indonesia*, Universitas Indonesia, Depok.
- Wardhono, W. S., Marji, M., & Kusuma, L. P. (2018, August). Evaluasi User Acceptance Augmented Reality Triage Mobile Pada Sistem Kedaruratan Medis. In *Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi dan Rekayasa)* (No. 1).