

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. R. (2019). *APLIKASI AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANATOMI JANTUNG DENGAN INTERAKSI SINGLE / MULTI PLAYER SERTA TINJAUANNYA MENURUT PANDANGAN ISLAM*. Jakarta: Universitas Yarsi.
- Afissunani, A., Saleh, A., & Assidiqi, M. H. (2017). *MULTI MARKER AUGMENTED REALITY UNTUK APLIKASI MAGIC BOOK*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Al-Hambali, R. I. (2014). Jami' Al-'Ulum wa Al-Hikam. In T. b. bin Muhammad, *Jami' Al-'Ulum wa Al-Hikam Syarah Lengkap Arbain Nawawi Jilid 2* (pp. 297-298). Pustaka Azzam.
- Anderson, R. H., Razavi, R., & Taylor, A. M. (2004). Cardiac Anatomy Revisited. *Journal Of Anatomy*, 159-177.
- Atmajaya, D. (2017). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *ILKOM*, 227-232.
- Aulia, D. R. (2017). PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA SIMULASI SISTEM E-TICKETING DI STASIUN KERETA API BOGOR. *Jurnal Teknologi Rekayasa*, 37-42.
- Buckers, T., Gong, B., Eisemenn, E., & Lukosch, S. (2018). *VRabl : Stimulating Physical Activities through a Multiplayer Augmented Reality Sports Game*. Delft, Netherlands: ACM.
- Chien, C. H., Chen, C. H., & Jeng, T. S. (2010). An Interactive Augmented Reality System for Learning Anatomy Structure. *International MultiConference of Engineers and Computer Scientist*. Hong Kong: IMECS.
- Dahliah. (2015). GAME ONLINE dan INTERAKSI SOSIAL Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer. *Paradigma Madani*, 51-72.
- DitzelGames. (2018, August 26). *UNet vs PhotonEngine - Comprison*. Retrieved April 18, 2020, from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=xLECR11eyGk>

- DocFX. (2020, 1 1). *About AR Foundation*. Retrieved 3 20, 2020, from docs.unity3d.com:
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.foundation@3.1/manual/index.html>
- Faqih, M., Kusumaningsih, A., & Kurniawati, A. (2018). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA SERIOUS GAME EDUKASI PENYAKIT GIGI. *Jurnal SIMETRIS*, 1033-1042.
- Gillin, J. L., & Gillin, J. P. (1950). *Cultural Sociology*. New York: The Macmillan.
- Glover, D. (2019, June 4). *UNet Deprecation FAQ*. Retrieved April 18, 2020, from support.unity3d.com: <https://support.unity3d.com/hc/en-us/articles/360001252086-UNet-Deprecation-FAQ>
- Gomez, J. A., Hernandez, P., Perez, S., Valero, C., Gomez, H., & Quilis, J. A. (2017). *USEQ: A Short Questionnaire for Satisfaction Evaluation of Virtual Rehabilitation Systems*. Basel: Sensors.
- Hidayah Harahap, K. A., Nasution, W. N., & Mardianto. (2018). INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH DASAR NEGERI 097523 PERUMNAS BATU VI KECAMATAN SIANTAR KABUPATEN SIMALUNGUN. *EDU RILIGIA*, 275-289.
- Jazillah, N. (2016). *APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU UNTUK ANAK*. MALANG: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM.
- Kegeleers, M., Miglani, S., Reichert, G. M., Salamon, N. Z., Balint, J. T., Lukosch, S. G., & Bidarra, R. (2018). *STAR : Superhuman Training in Augmented Reality*. New York: ACM.
- Lankinen. (2016, 1 15). *DEV Community*. (DEV Community) Retrieved 3 21, 2020, from <https://dev.to/lankinen/all-resources-to-learn-ar-foundation-unity-3goi>
- Majid Khon, A. (2012). *Hadis Tarbawi. Hadis-hadis Pendidikan*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA.
- Mujibu. (2017). Interaksi Pembelajaran Pada Pendidikan Islam Klasik. *Saintifica Islamica*, 97-104.

- Mustika, Rampengan, C. G., Sanjaya, R., & Sofyan. (2015). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal*, 277-291.
- Poedjawijatna, I. R. (2004). *Tahu dan pengetahuan : pengantar ke ilmu dan filsafat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riwinoto, & Muspita, A. (2017). PENERAPAN MULTIPLAYER PADA APLIKASI PERMAINAN ANDROID (Studi Kasus Aplikasi Permainan "Bisa Jadi"). *Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2017* (pp. 1-5). Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). APLIKASI 3D VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU BERBASIS MOBILE. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*, 75-82.
- Satya, B., Lazuardi, I. F., & Argastya, I. A. (2018). RANCANG BANGUN GAME SOS DENGAN AUGMENTED REALITY DAN VIRTUAL REALITY. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2018* (pp. 49-54). Yogyakarta: Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Sergey, S. (2002). *Software Testing: Black-Box Techniques* (Vols. 1-4).
- Son, S., Kang, A. R., Kim, H. C., Kwon, T., Park, J., & Kim, H. K. (2012). Analysis of Context Dependence in Social Interaction Networks of a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. *PLOS ONE*, 1-7.
- Suhriman. (2016). EKSISTENSI TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM INOVASI PEMBELAJARAN. *NUANSA*, 145-152.
- Tang, T. Y., Winoto, P., & Wang, Y. (2015). *Alone Together: A Multiplayer Augmented Reality Online Ball Passing Game*. Vancouver, BC, Canada: ACM.
- Technologies, U. (2017, July 12). *Unity - Manual : Networking Overview*. (Unity) Retrieved April 14, 2020, from Unity Documentation: <https://docs.unity3d.com/560/Documentation/Manual/UNetOverview.html>
- Yuberti. (2015). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN ISLAM PADA ERA GLOBAL. *AKADEMIKA*, 20, 139-148.

