

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol.8, No.2 , 1-9.
- Alif, H. T. (2021). Klasifikasi Bakteri dengan Metode Deep Learning. *Skripsi Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin*, 1-51.
- Anam, K. (2016). PENDIDIKAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Jurnal Sagacious Vol. 3 No. 1*.
- Budianto, M. R., Wening, T. R., & Kurnia, S. F. (2021). Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1-7.
- Budiman, A. A. (2016). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gigi Berlubang. *Teknik dan Ilmu Komputer*, 1-8.
- Drigantara, H. B., & Septiandi, M. D. (2019). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Visualisasi Struktur Sel Bakter dan Bentuk-Bentuk Bakteri. *Kalbiscientia, Volume 6 No. 1*, 1-8.
- Faqih, M., Kusumaningsih, A., & Kurniawati, a. (2018). Penerapan Augmented Reality Pada Serious Game Edukasi Penyakit Gigi. *Simetris vol 9 No.2* , 1-10.
- Faridah, H. D., & San, S. K. (2019). PEMANFAATAN MIKROORGANISME DALAM PENGEMBANGAN MAKANAN HALAL BERBASIS BIOTEKNOLOGI. *Journal of Halal Product and Research Volume 2 Nomor 1*.
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). Penerapan AR dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 1-9.
- Hidayatullah, A. F. (2021). Retrieved from Jurusan Informatika:
<https://informatics.uui.ac.id/2021/04/02/kebaikan-di-balik-musibah-sakit/>
- Hifnawi, M. I. (n.d.). *Tafsir Al Qurthubi*.

- Iskandaria. (2012).
- Leststari, L. M. (2019). *repository.poltekkes-denpasar.ac.id*. Retrieved from <http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/1943/8/Lampiran.pdf>
- Mahendra, I. B. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana Vol. 9, No.1*, 1-5.
- Mansyur, S. (2011). *STUDI AGAMA ISLAM*.
- Nugroho, D. Y., Mahmudi, A., & Vendyansyah, N. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Bakteri Menggunakan Augmented Reality untuk Kelas X SMA Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1-8.
- Nuryana, Z. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tamaddun - FAI UMG Vol. XIX. No.1*, 1-12.
- Nuryana, Z. (2018). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal TAMADDUN – FAI UMG. Vol. XIX. No.1*.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis Volume: VI No. 2* , 1-21.
- Pradana, R. R., & Surahman, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1-11.
- Rahman, & Tresnawati. (2016).
- Rahmat, H. K. (2019). Mobile Learning Berbasis APPYPIE Sebagai Inovasi Media Pendidikan Untuk Digital Natives Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Tarbawi Vol.16, No. 1*, 1-18.
- Rakhmawati, I. (2019). PERKEMBANGAN MEDIA SEBAGAI SARANA DAKWAH. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*.

- Ramayanti, S., & Purnakarya, I. (2013). PERANMAKANAN TERHADAP KEJADIAN KARIIES GIGI. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*.
- Ridwanti, A. E., & Bintara, W. S. (2022). *Dianisa.com*. Retrieved from <https://dianisa.com/pengertian-blender/>
- Rismayadi, L. C. (Desember 2021). Perancangan Game First Person Shooter Edukasi Pengenalan Bakteri dan Virus Berbasis Augmented Reality. *E-PROSIDING TEKNIK INFORMATIKA Vol. 2, No. 2*, 1-11.
- Rossa, V., & Nodia, F. (2018). Retrieved from fkg.ui.ac.id: <https://fkg.ui.ac.id/duh-93-persen-anak-di-indonesia-alami-gigi-berlubang/>
- Safitri, L., & Basuki, S. (2020). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TEXT CHATTING BERBASIS ANDROID WEB VIEW. *JURNAL IPSIKOM Vol. 8 No.2.*, 1-5.
- Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Komputer Terapan Vol. 7, No. 1.*, 1-13.
- Sugiyono. (2018).
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. In M. M. Dr. Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (p. 247).
- Yaumi, M. (n.d.). *Media dan Teknologi Pembelajaran*.
- Zed, M. (2003).