

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya, Departemen Agama
- Anam, K. and Hartono, O. D. (2019) 'Aplikasi Pemandu Pencarian Wisata Terdekat Berbasis GIS Android Dengan Algoritma Dijkstra', 3, pp. 91–99.
- Darmawan, A. et al. (2020) PEMBELAJARAN ILMU AGAMA BERBASIS ANDROID.
- Informatika, J. T. and Malang, I. (2017) 'PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE OBJEK WISATA DI PULAU MADURA MENGGUNAKAN METODE UNIFIED APPROACH ( UA ) SKRIPSI Oleh : DIAH ULFA AFIFAH'.
- Kunjungan, P. et al. (2017) 'PENGARUH KUNJUNGAN WISATA TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT SEKITAR OBJEK WISATA BERDASARKAN PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM (Studi Pada Masyarakat Sekitar Objek Wisata Lumbok Resort Kecamatan Lumbok Seminung Kabupaten Lampung Barat)', pp. 1–120.
- Kusnanto, G., Kom, S. and Syaihu, M. M. A. (1945) 'Pembuatan Program Sistem Informasi Untuk Pengenalan Wisata Pulau Madura Berbasis Web'.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. and Rahmadi, H. (2015) '( Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN )', I(3), pp. 31–36.
- Oktaviani, I. and Sukamto, A. S. (2019) 'Penerapan Augmented Reality pada Sistem Operasi Android untuk Pengenalan Hewan Mamalia', 7(2), pp. 75–80.
- Oleh, D. et al. (2015) 'Al-Qishthu Volume 13, Nomor 1 2015 31', 13(3), pp. 31–50.
- Rachmat Sejati, F. (2013) 'PERANCANGAN HOTEL RESORT WISATA ORGANIK DI KOTA BATU Tema : Sustainable Architecture TUGAS AKHIR'.
- Rahman, A. (2018) 'APLIKASI MAD ENTO “ M ADURA EXPLORE AND TOUR ” DENGAN PENERAPAN METODE LOCATION BASED SERVICE ( LBS ) BERBASIS ANDROID', 2(1), pp. 84–91.

- Rizki, Y. (1997) 'Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android', 4(August).
- Sebagai, D., Satu, S. and Informatika, J. (2018) 'APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS ANDROID Oleh : YUDIK SETIAWAN FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI Skripsi S1'.
- Yoko, P., Adwiya, R. and Nugraha, W. (2019) 'Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn', 7(3), pp. 212–223.