

DAFTAR PUSTAKA

- Kementrian Agama RI, 2019. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an
- Atmoko, N. & Basworo, A. P., 2017. Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. Semarang: Universitas Semarang.
- AYAT 1-5 MENURUT QURAIISH SHIHAB. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Azuma, R. T., 1997. A Survey Of Augmented Reality. s.l.:Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Brian, Y., 2012. Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta: STIMIK Amikom.
- Brooke, J., 2013. SUS: a retrospective.. Journal of Usability Studies, Februari, 8(2), Daroini, A. I., 2018. TAFSIR AYAT PENDIDIKAN DALAM Q.S. AL-'ALAQ
- Dennis, A., Wixom, B. H. & Roth, R. M., 2006. System Analysis and Design. New York: Wiley India Pvt. Limited.
- Dewi, G. P. F., 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, K., 2019. PENTINGNYA PENGEMBANGAN DAN PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA INOVASI PEMBELAJARAN
- dicoding, 2021. Blog : apa itu activity diagram. [Online] Available at: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/> [Accessed May 2021].
- DPH, 2019. Apa itu pembelajaran ?. [Online] Available at: <https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html#>
- Fernando, M., 2013. Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Manado: Universitas Klabat Manado.

GEOGRAFI. Malang: Universitas Negeri Malang.

Juliarto, R., 2021. Blog : apa itu uml. [Online]
Available at: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Juliarto, R., 2020. Blog: Apa itu Augmented Reality dan Contohnya. [Online]
Available at: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-augmented-reality-dan-contohnya/>

Jumarlis, M., 2018. Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyah Berbasis Augmented Reality. Sulawesi : STMIK Bina Adinata.

Kadir, A., 2017. Dasar Logika Pemrograman Komputer. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Khufi Faridatun Nisa, N. K. W., 2020. Aplikasi pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. Semarang: Universitas PGRI Semarang.

Kresno, M. M. & Hanif, A. F., 2012. Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Mauludin, 2017. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi.. Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 3(2), pp. 117-123.

Mulyono, H., 2020. Al-Qur'an & Hadist: Tafsir Surah Al-Alaq 1-5. [Online]
Available at: <https://akurat.co/tafsir-surah-al-alaq-1-5-ayat-suci-yang-pertama-kali-turun-saat-peristiwa-nuzulul-quran>
p. 124.

pp. 29-40.

Pristiwanto, T. B. A., 2018. Belajar Menulis Huruf Hijaiyah Berbasis Mobile Android. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945.

Rizky, D., 2019. Software development : Mengenal Prototyping. [Online]
Available at: <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-prototype-8f50322b14bf> [Accessed June 2021].

Rusdi, E., Endina, P. P. & Muhammad, A. A., 2015. Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada Platform Android. Pseudocode,

Safaat, N., 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC

- Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Setiyaningsih, Y., 2020. Design/Dev : Pengertian Adobe Illustrator. [Online] Available at: <https://dianisa.com/pengertian-adobe-illustrator/> [Accessed 2021].
- Sugiyono, 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Munawar, 2005. Pemodelan Visual Dengan UML. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukamto, R. A. & Shalahuddin, M., 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula.
- Sukamto, R. A. & Shalahuddin, M., 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula.
- Wahyudi, A. K., 2014. ARca, Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented reality dengan Smartphone Android. Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi JNTETI, 3(2), pp. 96-102.
- Yuniar, S., 2013. Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi Dengan FoxPro9. Jakarta: Elex Gramedia.
- Zainal, A. S., 1992. Seluk Beluk Alquran. jakarta: Rineka Cipta.