

DAFTAR PUSTAKA

- al-Jerrahi, S. T. B., 2007. *Asmaul Husna Makna dan Khasiat*. Edisi Terjemahan ed. Jakarta: PT SERAMBI ILMU SEMESTA.
- Anugerah, A. K., Nurhasanah, Y. I. & Utoro, R. K., 2018. Pendeteksian Markerless Pada Aplikasi Augmented Reality (AR) Tuntunan Shalat Sesuai Mazhab Syafi'i Menggunakan Algoritma FAST. *Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(1), pp. 17-28.
- Ariyati, S. & Misriati, T., 2016. PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA. *PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF*, II(1), pp. 116-121.
- Gil-Gomez, J.-A. et al., 2017. USEQ: A Short Questionnaire for Satisfaction. *Sensors*, 17(7), pp. 1-12.
- Gliem, J. A. & Gliem, R. R., 2003. *Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales*, s.l.: s.n.
- Hake, R. R., 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*, Woodland Hills: Dept. of Physics, Indiana University.
- Hendini, A., 2016. Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Khatulistiwa Informatika*, 4(2), pp. 107-116.
- Indonesia, K. A. R., 2017. *Al-Qur'an dan terjemahan*. s.l.:s.n.
- Ismayani, A., 2020. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jubilee Enterprise, 2016. *Blender untuk pemula*. jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kadir, A., 2020. *Logika Pemrograman Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A. & Svtiana, A., 2020. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *DIGIT*, 10(2), pp. 208-219.
- Munohsamy, T., 2014. Integrasi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *IPA*, Volume 23, pp. 0-17.
- Nasrum, A., 2018. *UJI NORMALITAS DATA UNTUK PENELITIAN*. Bali: Jayapangus Press.
- Nor, M. A., 2016. *IMPLEMENTASI MARKERLESS AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID*, Samarinda: s.n.
- 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. *TRANSFORMATIKA*, 14(2), pp. 96-91.
- Nuryana, Z., 2018. PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *TAMADUN-FAI UMG*, 19(1), pp. 75-86.

- Perwitasari, I. D., 2018. TEKNIK MARKER BASED TRACKING AUGMENTED REALITY UNTUK VISUALISASI ANATOMI ORGAN TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID. *Information Technology and Computer Science*, 1(1), pp. 8-18.
- Quraisy, A., 2020. Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST: Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology*, 3(1), pp. 7 - 11.
- Rahayu, P., 2015. *RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN DOA ISLAMI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY*, Malang: s.n.
- Rahmawati, 2018. *Simple C# Programming*. s.l.:Rahmawati.
- R, A. R., 2011. MEMAHAMI ESENSI ASMAUL HUSNA DALAM ALQUR'AN. *Adabiyah*, 11(2), pp. 150-166.
- Ridlo, I. A., 2017. *Pedoman Pembuatan Flowchart*, s.l.: s.n.
- Saputro, B., 2017. *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- SIMANJUNTAK, D. J. P., 2020. *METODE WILCOXON DALAM MENENTUKAN PERBEDAAN SIGNIFIKAN ANTARA BPJS PENERIMA BANTUAN IURAN DAN BPJS NON-PENERIMA BANTUAN IURAN*, Medan: s.n.
- Solikha, N., S. & Risyada, I., 2020. EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA X IPS MAN KOTA PASURUAN. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, Volume 11, pp. 31-42.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, Bandung: Alfabeta.
- Supartinah, T., 2015. *Asmaul Husna 1001 Solusi Hidup Dunia*. s.l.:La Tahzan.
- Suryana, D., 2018. *Android Studio: Belajar Android Studio*. Bandung: s.n.
- TIM EMS, 2015. *Pemrograman Android dalam Sehari*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wanandi, S., 2019. *Aplikasi Augmented Reality Asmaul Husna Pendidikan Agama Islam Berbasis Android pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*, Batam : UIB Repository.
- Zaki, A. & Winarno, E., 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.