

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifitama, Budi. 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta : Andi Offset
- [2] M.Hincaioe., A. Caponio., H. Rios., and E. G. Mendivil, *An Introduction to Augmented Reality with Applicatins in Aeronautical Maintenance*, in ICTON. 2012.
- [3] Ardianto, Eka, Wiwien Hadikurniawati, dan Edy Winarno. 2012. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Teknologi Informasi DINAMIK, 17(2), 109-110.
- [4] Zamani, Zaki & Maksum, M. Syukran (2009). *Menghafal Al-Qur'an itu Gampang!*. Yogyakarta : Mutiara Media.
- [5] Satria, E., Tresnawati, D., & Nurvitrya, A. (2015). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Iqra'dan Tajwid Berdasarkan Metode Asy-Syafi'i Menggunakan Sistem Multimedia*. *Jurnal Algoritma*, 12(1).
- [6] Permatasari, D., & Falah, A. (2014). *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus: Madrasah Ar-Rahman Bandung)*. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 4(1).
- [7] Satria, Eri, Dewi Tresnawati, dan Anita Nur Vitrya. 2015. *Pengembangan Aplikasi Iqra' dan Tajwid Berdasarkan Metode Asy-Syafi'i Menggunakan Sistem Multimedia*. *Algoritma*, 12(1), 2.
- [8] Safaat, Nazruddin. 2015. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung
- [9] Mahendra, I. B. M. (2016). *Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk*. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1).
- [10] Nughroho, Atmoko, Basworo Ardi Pramono. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. *Transformatika*, 14(2), 87.
- [11] Muharni, Muharni, Zara Yunizar, dan Riyadhul Fajri. 2018. *Pengenalan Alat Musik Modern Menggunakan Augmented Reality*. *TIKA* 3, 3(2), 1-2.
- [12] Rahmadi, Cipta. 2015. *Dasar Algoritma & Struktur Data Dengan Bahasa Java*. Yogyakarta : Andi Offset
- [13] Wongso, F. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Java Studi Kasus Pada Toko Karya Gemilang Pekan Baru*. *Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 12(1), 49.
- [14] Handojo, Andreas, Yuliana Chandinegara, dan Sukanto Tedjokusumo. 2009. *Aplikasi Tes Online Menggunakan Handphone Dengan Platform Java Dan Koneksi GPRS*. *Informatika*, 9(1), 58.

- [15] Solichudin, R.M. 2016. *Pembuatan Permainan Edukasi Tiga Dimensi “Anoman Obong” Menggunakan Aplikasi Blender Sebagai Media Pengenalan Cerita Pewayangan Nusantara*. (Skripsi). Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- [16] Muharni, Muharni, Zara Yunizar, dan Riyadhul Fajri. 2018. *Pengenalan Alat Musik Modern Menggunakan Augmented Reality*. TIKAS 3, 3(2), 1-2.