

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, F., & Sitio, S. L. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1 (1), 7-16.
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51-58.
- Bagir, H. (2021). *Buat Apa Shalat?*. Mizan Publishing.
- Ditanti, J., Nisa, D. A., & Widyasari. (2023). Storyboard Dalam Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Hindari Self-Diagnosis! Yuk, Konsultasikan Kondisimu” . *Jurnal Nawala Visual*, 5 (1), 54-57.
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. (2021). Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 135-141.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75-84.
- Fitriani, B., Angraini, T., & Putra, Y. H. G. (2018, July). Pemodelan Use Case Diagram Sistem Informasi Inventaris Laboratorium Teknik Mesin. In *Proceeding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 626-631).
- herman, s., samsuni, s., & fathurrohman, f. (2019). Pengembangan Sistem Membaca Al-Qur’an Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Ilmiah*, 11(2), 98-101.
- Jarjis, M., Stephanie, W. J., Riyanta, D., Mandasari, R. I. M., & Pudjoatmodjo, B. (2018). SholatKu: Aplikasi pengenalan sholat sunnah untuk anak-anak berbasis augmented reality. *eProceedings of Applied Science*, 4(2).
- Kamila, A. (2020). Psikoterapi Dzikir Dalam Menangani Kecemasan. *Happiness*,

Journal of Psychology and Islamic Science, 4(1), 40-49.

- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199-203.
- Riswandari, N., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 76-92.
- Tsany, U. N., Septian, A., & Komala, E. (2020, October). The ability of understanding mathematical concept and self-regulated learning using macromedia flash professional 8. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012074). IOP Publishing.
- Mauladi, Z., Mustika, F. A., & Lukman, L. (2021). Aplikasi Pengenalan Sholat Sunnah dan Juz'ama di Masjid Attaqwa Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(04), 620–627. <https://doi.org/10.30998/jrami.v2i04.1729>
- Mair, Z. R. (2018). Aplikasi Media Belajar Praktek Sholat Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informanika*, 100-108.
- Nadeak, Berto dan Taronisokhi Zebua, Soni Bahagia Sinaga 2020 , Jurnal ABDIMAS Budi Darma *Pengenalan dasar Aplikasi Blender 3D dalam pembuatan animasi 3D*
- Pranatawijaya, V. H. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Menu Rumah Makan. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(1), 21-29.
- Prabowo, A., & Kurniawan, M. P. (2012). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu-Lintas” Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlintas Polda DIY. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 13(3), 9.
- Putra, D. W., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam

- Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*, Vol 7, No 1, Hal(32-39).
- Putra, G. L. A. K. (2019, February). Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube. In *SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi)* (Vol. 2, pp. 259-265).
- Prasetya, A. F., Sintia, S., & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, 1(1), 14-18.
- Rudi, Hasrian Setiawan dan Arwin Juli Rakmadi Butar-Butar 2019 *Pemanfaatan Winhisab dalam menentukan waktu shalat*
- Robi'in, B., & Tyas, Z. A. (2018). Desain aplikasi mobile panduan sholat dan doa untuk anak gangguan pendengaran. *Ilkom Jurnal Ilmiah*, 10(3), 290–297. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i3.366.290-297>
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., & Nurdiawan, O. (2022). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2D Berbasis Android. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 6(1), 71- 80.
- syamsiah. (2019). Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak Paud Rambututan. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4 (1), 87-93.
- Suparman, Deden 2015. *Pembelajaran Ibadah Shalat dalam perspektif psikis dan medis*