

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, R., & Haris Munandar, M. (2022). Aplikasi E-Commerce Penjualan Pakaian Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database. Dalam *Journal Computer Science and Information Technology(JCoInT) Program Studi Teknologi Informasi* (Nomor 1). <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInT/index>
- Arifin, Z. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Al-Qur'an (Studi Komparatif Penerapan Metode Iqro' dan Ummi di TPA Kecamatan Solokuro Lamongan). *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*.
- Chan, A. S., Lukcyhasnita, A., Hutagalung, G. A., & Pandu Pratama Putra. (2021). Augmented Reality Buku Iqra Untuk Anak Usia Dini Sebagai Optimasi Minat Belajar. *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, 7(2), 113–120. <https://doi.org/10.33372/stn.v7i2.787>
- Dakwah dan Komunikasi, F., Sunan Gunung Djati Bandung, U., Abdul Aziz, A., Manajemen Dakwah, J., & Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2020). Manajemen Pondok Pesantren Dalam Membentuk Santri Yang Berjiwa Entrepreneur. *Jurnal Manajemen Dakwah*, 5, 233–254. <https://doi.org/10.15575/tadbir>
- Faqih Muhammad. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>
- Hadi, T., Suarna, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia “Rupiah” Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Riset Komputer*, 8(3), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i3.3609>
- Hulaimi, A., & Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, H. (2021). Meningkatkan Literasi Anak Didik Untuk Mempercepat Membaca dan Menulis Huruf Latin

- Melalui Penerapan Metode 'Allimna. Dalam *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial* (Vol. 19, Nomor 1).
- Husna, R., Zalnur, M., & Tarbiyah, F. (2022). Pendidikan Diniyah: Dinamika TPQ-TQA dan MDT (Awu) dan Sejenisnya Dalam Pengembangan Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Diniyah*, 3, 23–31. <https://doi.org/10.24036/kwkib.vxix>
- Ikbal Perdana, A., Yuniarti, T., & Ananda Raharja, P. (2021). *Pengenalan Huruf Hijaiah (ARENYA) Menggunakan Augmented Reality*. 4(1), 31–039. <https://doi.org/10.20895/INISTA.V4I1>
- Johanes, John Pieter Simarmata, R., Simanihuruk, T., & Risyani, Y. (2022). Perancangan Animasi 3D Pencegahan Covid 19 Menggunakan Aplikasi Blender. *Jurnal Ilmiah Core IT*.
- Lengkong, O., Wahyudi, A., Lumangkun, R., & Polimpung, M. (2020). Perancangan Aplikasi Animasi Interaktif Cerita Alkitab Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Designed Interactive Animations Application for Bible Story Using Augmented Reality Technology Android Based. *Cogito Smart Journal* |, 6(1).
- Lontoh, E. J., Kainde, Q. C., Komansilan, T., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2022). Augmented Reality pada Objek Sejarah Berbasis Android menggunakan Teknik Markeless. Dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 2, Nomor 1).
- Palufi, A. N., & Syahid, A. (2020). Metode Yanbu'a Sebagai Pedoman Membaca Al-Qur'an. *Attractive : Innovative Education Journal*, 2(1). <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Rio Aditya, I., & Irianto, D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran 3D Sketchup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*.
- Romanus Damanik. (2021). IMPLEMENTASI TIK PADA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) DENGAN MODEL MULTIMEDIA

DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) UNTUK INFORMASI DIGITAL
PARIWISATA SEBAGAI PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN
PENGUNJUNG DESA WISATA DOKAN Romanus Damanik 1) , Wasit
Ginting 2). *JIK*, 5(1).

Sartika Dewi, Amiroh, & Nisrokha. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran
Buku Bergambar dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah di Ra Bani Fuad
Syihabuddin. *Jurnal Al-Miskawaih*.