

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, Sandy, Erick Fernando, Ali Sadikin, and S Kom. 2017. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tuntunan Sholat Di Madrasah Ibtidaiah Nurul Hidayah Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah Processor* 12 (2): 1044–55.
- Bagus, Ida, and Made Mahendra. 2016. "Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk." *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana* 9 (1): 1–5.
- Bentelu, Alan Stevenres, Steven Sentinuwo, and Oktavian Lantang. 2016. "Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado)." *Jurnal Teknik Informatika* 8 (1).
<https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13171>.
- Drs. Moh Rifa'i. 2019 "Risalah Tuntunan Shalat Lengkap".
- Faosal Ghozali. 2017 "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD/MI Kelas IV".
- "Game Edukasi – Pendidikan Guru Sekolah Dasar." n.d.
- Ir Yuniar Supardi. 2017. "Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android".
- KH. M. Ihya' Ulumiddin. "Tuntunan Sholat Menurut Riwayat Hadits".
- Marlianingsih, Noni. 2016. "Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD." *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3 (2): 133–40.

Nugroho, Atmoko, and Basworo Ardi Pramono. 2017. "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang." *Jurnal Transformatika* 14 (2): 86.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>.

Setyawan, Herman, and S Pd. 2016. "Opini Penggunaan Aplikasi," 26–40.
Smk, D I, and Negeri Adiwerna. 2011. "Pada Mata Pelajaran Multimedia" 2 (September 2017): 69–76.