

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Setiawan, “Pengembangan Materi Ajar Secara 3D Augmented Reality untuk Pengajaran Berbicara Bahasa Arab,” *Journal of Language Education*, vol. 3, no. 1, 2019.
- [2] D. Destiani, S. Fatimah, A. Latifah, and H. Haniyah, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu,” *jurnal algoritma*, vol. 19, no. 2, 2022.
- [3] A. Reno Muhammad, W. Sukmo Wardhono, and T. Afirianto, “Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Belajar Pengenalan Dasar Huruf Hijaiyah,” vol. 3, no. 1, pp. 1062–1069, 2019.
- [4] Jogiyanto, *pengenalan komputer aplikasi*. KOTA PADANG: Andi yogyakarta, 2007. Accessed: Nov. 30, 2023. [Online]. Available: [http://katalog.pustaka.unand.ac.id//index.php?p=show\\_detail&id=49650](http://katalog.pustaka.unand.ac.id//index.php?p=show_detail&id=49650)
- [5] Ilmawan Mustaqim, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, Jul. 2016.
- [6] Dedy Atmajaya, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF ,” *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 9, no. 2, Aug. 2017.
- [7] al Ghalayini, Mushthafa, and al Sami, *Jami’ al durus al arabiyah*. Dar al Salam , 2010.
- [8] KH. Basori Alwi, *kitab madarijud durus arobiyah jilid 1*, 3rd ed. CV.Rahmatika, 2006.
- [9] KH. Basori Alwi, *kitab madarijud durus arobiyah jilid 2*, 3rd ed. CV.Rahmatika, 2006.
- [10] KH.Basori Alwi, *kitab madarijud durus arobiyah jilid 3*, 3rd ed. CV.Rahmatika, 2006.
- [11] L. Kamelia, “PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR,” vol. IX, no. 1, 2015.
- [12] Pramono and A. Pramono, “Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” *Jurnal Elektronika (ELTEK)*, vol. 11, no. 1, 2017.

- [13] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [14] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [15] J. Pratama Ashidik *et al.*, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PRODUK PADA HAUS COFFEE," *JANUARI*, vol. 4, pp. 51–57.
- [16] M. Masri, E. Lasmi, and P. . Media, "Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless," 2018.
- [17] Zuhairini (et al), *Metodologi pendidikan agama*. solo: Ramadhani, 1993. Accessed: Nov. 03, 2023. [Online]. Available: <http://laser.umm.ac.id/catalog-detail-copy/060001720/>
- [18] M. Asrori Ardiansyah, ""Artikel Pendidikan: Pengertian Madrasah Unggulan," 2016, Accessed: Nov. 03, 2023. [Online]. Available: <https://majalahpendidikan.com/>
- [19] Reza Fauzan and Daniel Siahaan, "Use case diagram similarity measurement: A new approach," 2019, vol. 2, no. 2.
- [20] Rosa A.S and m shalahudin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Berorientasi objek*, vol. 122. KOTA TANJUNG PINANG: modula, 2011. Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: [http://opac.lib.umrah.ac.id//index.php?p=show\\_detail&id=6946](http://opac.lib.umrah.ac.id//index.php?p=show_detail&id=6946)
- [21] Igede Suardika and Evi Triandini, *Step by step desain proyek menggunakan UML*, vol. 122. Yogyakarta : Andi, 2012.
- [22] Rosa A.S and M Shalahudin, *rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi object*, vol. 155. 2014. Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: [http://opac.lib.umrah.ac.id//index.php?p=show\\_detail&id=6946](http://opac.lib.umrah.ac.id//index.php?p=show_detail&id=6946)
- [23] Adi Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*, vol. 7. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [24] Reza Fauzan, Daniel Siahaan, Siti Rochimah, and Evi Triandini, "Use case diagram similarity measurement: A new approach," *Scholar articles*, pp. 3–7, 2019, Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8850978/>

- [25] Jhon Satzinger, "Systems\_analysis\_and\_design\_in\_a\_changin," vol. 37, 2010, Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: [https://mygust.com/uploads/BOOK-Systems\\_analysis\\_and\\_design\\_in\\_a\\_changin.pdf](https://mygust.com/uploads/BOOK-Systems_analysis_and_design_in_a_changin.pdf)
- [26] Sukamto and Shalahuddin, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, vol. 2. Andi Offset, 2019.
- [27] Rosa A.S and M Shalahudin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Berorientasi objek*, vol. 122. KOTA TANJUNG PINANG: modula, 2011. Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: [http://opac.lib.umrah.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=6946](http://opac.lib.umrah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=6946)
- [28] igede suardika, *gambar activity diagram*. yogyakarta: andi, 2012. Accessed: Dec. 01, 2023. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=3OIRBbSZq24C&oi=fnd&pg=PR3&dq=info:WJTAYDHVO0J:scholar.google.com&ots=m2yR1isF29&sig=9LNgxOUQYL3AETuV\\_voglDLVI78&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=3OIRBbSZq24C&oi=fnd&pg=PR3&dq=info:WJTAYDHVO0J:scholar.google.com&ots=m2yR1isF29&sig=9LNgxOUQYL3AETuV_voglDLVI78&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- [29] Kevin J Satzinger and Keith A Brown, "High spatial resolution Kelvin probe force microscopy with coaxial probes," *Nanotechnology*, vol. 23, no. 11, 2012, Accessed: May 26, 2023. [Online]. Available: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/0957-4484/23/11/115703/meta>
- [30] Evi Dewi Sri Mulyani, "Analisis Perbandingan Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode SAW Dengan WP Dalam Pemberian Pinjaman," *Smart Journal*, 2019, Accessed: May 26, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31154/cogito.v5i2.151.239-251>
- [31] Rosa A.S and M Shalahudin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Berorientasi objek*, vol. 113. KOTA TANJUNGPINANG: Modula , 2011. Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: [http://opac.lib.umrah.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=6946](http://opac.lib.umrah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=6946)
- [32] Arif Setiawan, "gambar class diagram." Accessed: May 24, 2023. [Online]. Available: <http://www.arifsetiawan.info/2019/04/uml-class-diagram.html>
- [33] A. Thorn, J. P. Doran, A. Zucconi, and J. Palacios, *Complete Unity 2018 Game Development Explore techniques to build 2D/3D applications using real-world examples*, vol. 1. Packt Publishing, 2019. Accessed: Dec. 01, 2023. [Online]. Available: <https://www.perlego.com/book/876514/complete-unity-2018-game-development-explore-techniques-to-build-2d3d-applications-using-realworld-examples-pdf>

- [34] B. W. Yasmin, M. Napiah, J. L. Putra, and F. Shidiq, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android," *Computer Science*, vol. 1, no. 2, 2021.
- [35] I. Grahn, "The Vuforia SDK and Unity3D Game Engine-Evaluating Performance on Android Devices Prestandautvärdering av Vuforias utvecklingskit för Unity3D på android-enheter," [www.liu.se](http://www.liu.se), 2018.
- [36] M. Faizal Rochman, "BLENDER 3D UNTUK PENDIDIKAN ANIMASI," *DEKAVE*, vol. 01, no. 3, 2012.
- [37] M. Kamarul *et al.*, "3D Bahasa Arab Augmented Reality (3D Baar) Membantu Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab Pelajar," 2019.
- [38] S. K. Dirjen, P. Riset, D. Pengembangan, R. Dikti, F. N. Utami, and U. Salamah, "Terakreditasi SINTA Peringkat 2 Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Huruf Hijaiyah dalam Bahasa Isyarat Arab dan Indonesia," *masa berlaku mulai*, vol. 1, no. 3, pp. 1–10, 2017.
- [39] M. R. Syifa'uddin, D. Muriyatmoko, J. Umami, A. K. Akbar, and U. D. Gontor, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Rambu Rambu Lalu Lintas Berbahasa Arab Application Of Augmented Reality Technology In The Learning Media Of Traffic Signs In Arabic Language", 2019.
- [40] A. Reno Muhammad, W. Sukmo Wardhono, and T. Afirianto, "Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Belajar Pengenalan Dasar Huruf Hijaiyah," vol. 3, no. 1, pp. 1062–1069, 2019.
- [41] M. A. Setiawan, "Pengembangan Materi Ajar Secara 3D Augmented Reality untuk Pengajaran Berbicara Bahasa Arab," *Journal of Language Education*, vol. 3, no. 1, 2019.
- [42] P. Studi Manajemen Informatika Politeknik Palcomtech, J. Basuki Rahmat No, and B. Palembang, "RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)," vol. 8, no. 1, 2018.