

DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- Noor, M., & Oktaviani, N. (2017). **Aplikasi Pembelajaran Sholat Sunnah Berbasis Web Mobile.** *Jurnal Sains dan Informatika*, 3(1), 43-48.
- Putra, D. M. S. (2017). **Pemanfaatan Engine Vuforia untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis Mobile.** *J-INTTECH*, 5(02), 71-81.
- Anugerah, A. K., Nurhasanah, Y. I., & Utoro, R. K. (2018). **Pendeteksian Markerless Pada Aplikasi Augmented Reality (AR) Tuntunan Shalat Sesuai Mazhab Syafi'i Menggunakan Algoritma FAST.** *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(1), 17-28.
- Herlandy, P. B., & Mukhtar, H. (2018). **Buku Bergambar sebagai Media Pembelajaran Kisah Sahabat Nabi dengan Pemanfaatan Augmented Reality.** *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 228.
- Anggara, M. A., Ernawati, A., & Lestari, M. (2019). **Transisi Ruang Pada Bangunan Pusat Perlengkapan TNI-POLRI Dengan Pendekatan Simbolisasi Arsitektur.** In *Seminar Nasional Komunitas dan Kota Berkelanjutan* (Vol. 1, No. 1, pp. 333-337).
- Widyastuti, N. (2019). **Pengembangan Radio MBS 107.80 FM Berbasis Aplikasi Android.** *Walisono Journal of Information Technology*, 1(2), 125-138.
- Heriyanto, Y. (2018). **Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM Rent Car.** *Jurnal Intra Tech*, 2(2), 64-77.
- Celo Belia Putri Birastuti, Fatah Yasin Al Irsyadi (2019). **Pembuatan Game Edukasi Tuntunan Sholat Fardhu Untuk Anak Berbasis Android.** *Jurnal teknik elektro* (Vol. 19, No. 02)