

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. S. Wijaya and G. Ramadhan, "JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Augmented Reality Studi Kasus : Madrasah Ardhal-Haq," vol. 6, no. 3, pp. 271–282, 2024.
- [2] A. F. Ulva *et al.*, "Pedampingan Petani Dengan Aplikasi BS (Buying and Selling) Farmer Untuk Meningkatkan Promosi dan Pemasaran di Gampong Ulee Pulo Kecamatan Dewantara Aceh Utara," *J. SOLMA*, vol. 12, no. 3, pp. 1611–1619, 2023, doi: 10.22236/solma.v12i3.12969.
- [3] F. R. Pradhana, A. Musthafa, and F. Putra, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Hukum Mad Berbasis Mobile Menggunakan Metode Mda Framework," *J. Komput. dan Inform.*, vol. 11, no. 2, pp. 262–270, 2023, doi: 10.35508/jicon.v11i2.12568.
- [4] A. D. M. S. N. Fauzan, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY ELSE (Elementary School Education Journal)," *ELSE (elementary Sch. Educ. journal)*, vol. 4, pp. 63–78, 2020.
- [5] T. Tumini and A. Fatoni Romadhon, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Kata Benda Berbahasa Arab (Mufrod) Di TPQ An-Nahdliyah At-Taqwa," *Informatics Digit. Expert*, vol. 3, no. 2, pp. 46–54, 2021, doi: 10.36423/index.v3i2.760.
- [6] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android," *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, 2021, doi: 10.24036/jpkk.v5i2.594.
- [7] dkk Arda, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. Mitra Sains," no. 3(1), pp. 69–77, 2020.

- [8] H. . & F. B. Haryanto, "249340069," vol. Vol. 6, no. No.1, ISSN: 2252-5351, 2021.
- [9] M. Kafrawi, A. Luthfi, and M. Munir, "Penggunaan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mtsn Kota Tanjungpinang," *JPPM Kepri J. Pengabdi. dan Pemberdaya. Masy. Kepul. Riau*, vol. 2, no. 2, pp. 88–97, 2022, doi: 10.35961/jppmkepri.v2i2.469.
- [10] A. Furoidah, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha Arab. Lang. Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 63–77, 2020, doi: 10.36835/alfusha.v2i2.358.
- [11] A. Cahyani, M. Fauzan, K. A. R. Putri, A. D. Larasati, N. H. Sakdiyah, and A. Tohuri, "Arabic Vocabulary: Konsep Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *JoLLA J. Lang. Lit. Arts*, vol. 1, no. 8, pp. 1158–1170, 2021, doi: 10.17977/um064v1i82021p1158-1170.
- [12] E. S. Susanto, F. Hamdani, F. Nuryansah, and N. Oper, "Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Ar (Augmented Reality)," *J. Mnemon.*, vol. 5, no. 1, pp. 64–71, 2022, doi: 10.36040/mnemonic.v5i1.4438.
- [13] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, and J. Warta, "Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran," *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2021, doi: 10.35968/jsi.v8i2.741.
- [14] M. A. Najib, D. A. Sani, and M. Z. Sarwani, "Media Pembelajaran Rumah Adat Berbasis Augmented Reality Metode Simultaneous Localization and Mapping," *J. Mnemon.*, vol. 6, no. 1, pp. 65–70, 2023.
- [15] S. A. Ashari, H. A, and A. M. Mappalotteng, "Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 82–93, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i2.16448.
- [16] A. Wiharto and C. Budihartanti, "Aplikasi Mobile Augmented Reality

sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android,” *J. PROSISKO*, vol. 4, no. 2, pp. 17–24, 2022.

- [17] Panji Rachmat Setiawan, Rizdqi Akbar Ramadhan, and Ause Labellapansa, “Pelatihan Pemrograman Flutter,” *J. Pengabd. Masy. dan Penerapan Ilmu Pengetah.*, vol. 3, no. 1, pp. 22–27, 2022, doi: 10.25299/jpmpip.2022.10699.
- [18] A. Mubarak, E. Purnomo, and C. M. Noor, “Pengembangan Aplikasi Pembayaran Sumbangan Pengembangan Pendidikan Berbasis Web,” *J. Responsif*, vol. 1, no. 1, pp. 6–15, 2019.
- [19] M. F. Dzil Ikram, S. Fachrurrazi, and R. P. Fhonna, “Media Pembelajaran Interaktif Membangun Android Application for Beginners Berbasis Multimedia,” *Sisfo J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2021, doi: 10.29103/sisfo.v5i2.6222.
- [20] S. Fachrurrazi, “Aplikasi Tata Cara Berwudhu Menurut 4 (Empat) Mazhab Berbasis Android,” *J. Teknol. Terap. Sains 4.0*, vol. 2, no. 2, p. 503, 2021, doi: 10.29103/tts.v2i2.4708.
- [21] A. Sidik and I. Widiawati, “Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Piutang Dengan Metodologi Berorientasi Objek (Studi Kasus di PT Shinta Woo Sung),” *Sisfotek Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 45–50, 2021.
- [22] Y. Afrillia, A. T. Hidayat, V. Ilhadi, and A. Nasution, “Pemanfaatan Augmented Reality (AR) untuk Pembelajaran Geometri Berbasis Android di MTsN 1 Kota Lhokseumawe,” *J. Malikussaleh Mengabdi*, vol. 3, no. 2, pp. 236–243, 2024.
- [23] Z. Ardian, T. Razi Machlan, and M. Ikhwan, “Perancangan Sistem Informasi Pendataan Buku Tamu Sidang Perkara Dan Non Sidang Pada Pengadilan Militer I-01 Banda Aceh,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 8, no. 2, pp. 71–78, 2022.
- [24] I. Rusdi, A. Sri Mulyani, and I. Herlina Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Pada Cv.Cimanggis Jaya Depok,” *J. AKBAR JUARA*,

vol. 5, no. 2, pp. 180–197, 2020.

- [25] Z. Ardian, M. Nafis Mumtaz, and M. Ikhwani, “the Design of Information System for Registration of Impoverished People in Paloh Punti,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 9, no. 2, pp. 161–165, 2023.
- [26] V. Ilhadi, D. Ardiansyah, and M. Muthmainnah, “Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile,” *Sisfo J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, p. 78, 2022, doi: 10.29103/sisfo.v6i1.7974.
- [27] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, and D. Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- [28] O. Prasetyo and W. G. Aedi, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Bisnis Properti Rumah Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus CV. Tomsland),” *J. Inform. Multi*, vol. 1, no. 4, pp. 275–284, 2023.
- [29] S. D. Rifky and S. Artika, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android,” *Media Online*, vol. 4, no. 3, pp. 1808–1818, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1373.
- [30] I. F. Hanif, R. A. Prasetyo, T. Informasi, T. Industri, U. Muhammadiyah, and P. Hamka, “AUGMENTED REALITY BAGI SISWA PADA MATA PELAJARAN,” vol. 14, no. 1, pp. 271–277, 2024.
- [31] A. F. Ulva, Nurdin, R. Putra Fhonna, D. Yulisda, M. Nur, and R. Setiawan, “Aplikasi IoT Pemantauan Detak Jantung Pasien Lansia Beresiko Tinggi di RSCM Cut Mutia Lhokseumawe Berbasis Mobile,” *G-Tech J. Teknol. Terap.*, vol. 7, no. 1, pp. 237–246, 2023, doi: 10.33379/gtech.v7i1.1979.