

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung : Informatika Bandung.
- Adryansyah, M. R. H., & Sutabri, T. (2023). perancangan *augmented reality* sebagai media pembelajaran anak. *Entinas: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 197-205.
- Alfian, A., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (2023). Pengembangan Gim Edukasi Pembelajaran IQRA-1 dan Tajwid menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1), 267-277.
- Aprilia, N., & Rosnelly, R. (2020). Aplikasi media pembelajaran pengenalan angka dan huruf untuk anak usia dini menggunakan *augmented reality* berbasis android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 967-980.
- Arfida, S., & Wibowo, H. (2018). Penyebaran Lokasi Guru Sekolah Dasar Negeri Bersertifikasi Provinsi Lampung Menggunakan. 18(2).
- Gumilang, B. G., & Qoiriah, A. (2023). Aplikasi Android Untuk Terapi Arachnophobia Berbasis *Markerless Augmented Reality*. *Journal of Informatics and Computer Science (Jinacs)*, 322-333.
- Khairul, K., & Haramain, M. (2018). Aplikasi Digital Risalah Ilmu Tajwid dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Alquran. *kuriositas: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 145–157.
- Maarif, V., Nur, H. M., Rahayu, W., Informatika, M., & Informatika, T. (2018). Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 91-100.
- Shalih, P. R., & Irfansyah, I. (2020). Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.26690>
- Sauri, S., Hapsah, S. H., Amri, N., Jumad, A., Najwa, S., Latifaturrahmaniah, L., & Sakrani, A. (2021). implementasi metode iqra' dalam pembelajaran membaca

al qur'an di tpg dusun lelonggek desa suntalangu. *Empowerment: Journal of Community Service*, 1(1), 54-61.

Sonata, F. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) dalam perancangan sistem informasi e-commerce jenis customer-to-customer. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22-31.

Sugianto, C. A. (2018). Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Mobile. *no. June, 2018*.

Syahuri, S. (2020). Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Santri (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

SYAM, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 2 Bontosikuyu Kabupaten Kepulauan Selayar.

Waluyo, I. G., Savitri, S., & Hidayati, T. (2023). Pengenalan *Augmented Reality* kepada Siswa dan Siswi Smk Yappika Serpong. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1-7.

Wiguna, E., & Rachman, I. (2020). aplikasi pengenalan nama-nama dan jenis hewan menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis android. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 7, 17-21.

Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 5, No. 01)*.

Sugiarto, H. (2018). Penerapan *Multimedia Development Life Cycle* Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, Vol.3 No.1(1), 26–31.

Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan *Metode Multimedia Development Life Cycle*. *Seminar Nasional APTIKOM*, 126–134.

Ridha, M., Arifitama, B., & Syahputra, A. (2022). Penerapan augmented reality pada sekolah menengah kejuruan atlantis depok menggunakan marker based tracking. *jurnal industri kreatif dan informatika series (jikis)*, 2(1), 11-19.

Rosandy, T., & Hermanto, Z. T. (2019). Augmented Reality Wisata Monumen Bersejarah Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika*, 19(1), 31-35.

Erprimana, R., & Azima, M. F. (2023). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengenalan Alat-Alat Laboratorium Kimia Menggunakan Algoritma Sift. *TEKNIKA*, 17(1), 133-143.

Sumber internet Tabel Unified Modelling language *Use Case Diagram 2. 9 Activity Diagram 2.10*. <https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-14366-DAFTAR%20SIMBOL.Image.Marked.pdf>.

Sumber Buku :

Disusun Dr. K.H. Muhammad Baihaqi, Lc., M.A. & H. Mohammad Yamin, S.T. & Adhan Sanusi, Lc (2020). Buku Tilawah, Tajwid, dan Ghorib. Diterbitkan www.wafaindonesia.or.id