

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayat, Al Amin B, "Perancangan dan Implementasi Iqra Braille Elektronik Berbasis Mikrokontroler dan Android". *Jurnal Sistem Komputer*, Volume: 6, Nomor: 2, Oktober 2017 ISSN: 2252-9039
- [2] Intan Novita, "65 Persen Masyarakat Indonesia Buta Huruf Alquran" <https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/18/01/17/p2oodi396-65-persen-masyarakat-indonesia-buta-huruf-alquran>. Diakses 16 Desember 2018.
- [3] Siregar Rezeki Apriani. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Metode Accelerated Learning (Studi Kasus Sd Negeri Bunut Barat)". *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, Volume : 3, Nomor: 1, Februari 2016 ISSN : 2407-389X.
- [4] Jazariyah. "Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Pengenalan Baca Tulis Al Qur'an". *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*. 2017. Yogyakarta.
- [5] Efendi Rusdi, dkk, "Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada Platform Android". 2015. *Jurnal Pseudocode*, Volume II Nomor 2, September 2015, ISSN 2355 – 5920.
- [6] Bramastya Indrawan Dwi. "Aplikasi Edukatif Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android". Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2016.
- [7] Ertie Nur Hartiwati, Devy Meily Mulyadi. "Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah, Angka Dan Huruf Abjad Dengan Augmneted Reality Berbasis Android". Skripsi. Universitas Gunadarma.
- [8] Selo, Basuki Rendi. "Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android". Skripsi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta. 2012.
- [9] Ahmad, Tahalli. "Pengembangan Aplikasi Iar (Iqra' Augmented Reality) Berbasis Android Sebagai Media Belajar Makhoriul Huruf Hijaiyah Pada Mata Pelajaran Pai Di Smk Negeri 1 Magelang". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta 2017.
- [10] Setiyoko Nanang. "Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android". Skripsi.

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta. 2014.

- [11] Hanapi Ade, 2007 "Materi Praktis Tahsin Tilawah 1". Maqdis.
- [12] Anonim, "Meet Android Studio", <https://developer.android.com/studio/intro/>. Diakses 16 Desember 2018.
- [13] Forouzan, B, 2004, *Data Communication and Networking*, New York, USA: Mc-Graw Hill
- [14] Fernando, M, "Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity". Skripsi. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta. 2013
- [15] W. Siswantoko, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Game Duck Hunt Berbasis Android." *Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. II, pp. 29-30, 2015
- [16] Wirawan Aji Pandu. "Kelebihan Blender". <https://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/>. Diakses 01 Juli 2019
- [17] Walesa, Danto,dkk. "Analisis Metode Occlusion Based pada Augmented Reality Studi Kasus: Interaksi dengan Objek Virtual Secara Real Time .Menggunakan Gerakan Marker". *Jurnal INFOTEL*. Institut Teknologi Telkom. 2011.

