

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ustadi, Nur Muhammad. (2017), *Teknologi Rigging Untuk Animasi di Objek Augmented Reality Pada Aplikasi Pandawa Lima*. Skripsi, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
- Azkiya, Dede. (2018), *Implementasi Augmented Reality Pencari Arah Kiblat Menggunakan Global Positioning System (GPS) Dengan Metode Segitiga Bola*. Skripsi, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
- Fa'iq Ahmad dan Arliansyah. Marker yang di jadikan kartu. (2017), *Bimbingan untuk Anak Saleh Wudhu, Shalat, Doa Pilihan, Tajwid dan Juz Amma untuk 6-12 tahun*. Jakarta, Cetakan buku 1.
- Habibie, *Pengertian Unity 3D*, (2012). <http://blog-habibie.blogspot.co.id/2012/04/unity3d-cross-platform-game-engine.html> ,Minggu 30 September 2018.
- Haller Billingham dan Thomas, (2007). *Pengertian Augmented Reality*, <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-reality/>. 3/23/2018 10:58 AM.
- Ilham Efendi, (2016). *Pengertian Augmented Reality(AR)*, <https://www.itjurnal.com/pengertian-augmented-reality/>. 30 September 2018.
- Image Targets, (2020). <https://library.vuforia.com/features/images/image-targets.html> pada tanggal 10 Januari 2021, Pukul 15.00 WIB.
- Muzaki, Faisal. (2017), *Augmented Reality Dengan Metode Markeless Untuk Informasi Perguruan Tinggi Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
- Pengertian Android*. (2012), <http://mediainformasill.blogspot.com/2012/04/pengertian-definisi-android.html> ,Minggu 30 September 2018.
- Pengertian Marker Based Tracking*, <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-reality/> , Minggu 30 September 2018.
- Pengertian Vuforia AR SDK*, (<https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5915/Bab%202.pdf?sequence=10>) , Minggu 17 Januari 2021.

Pratama, Surya David. (2017), *Pengenalan Binatang Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. Skripsi, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.

Saputro, Nurul. *Pengertian dari shalat*, <https://rocketmanajemen.com/definisi-sholat/#a> Minggu 30 September 2018.