

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, Eka; Wiwin Hadikurniawati; Edy Winarno, (2012), *“Augmented Reality Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit dan Blender”* ISSN : 0854-9524.
- Elvrilla, Septi, (2011), *“Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Shalat Menggunakan Android”*.
- Haryanto, Hanny; Mochammad Hariadi, (2008), “Sistem Reward Impresif Berbasis Finite State Machine Pada Game Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Seminar Sistem Informasi Indonesia, Surabaya.
- Huda, Ahmad Samsul, (2016), *“Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite State Machine”*, Malang.
- Jogiyanto, (2005), *“Analisis & Desain Sistem”*. Andi, Yogyakarta.
- Mahtarami, Affan; Eddo Ertino, (2011), *“Game Marble Maze Berbasis Augmented Reality”*, ISSN : 1907-5022, Yogyakarta.
- Martono, Kurniawan Teguh, (2011), *“Augmented Reality Sebagai Metafora Baru Dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer”*, ISSN : 2087-4685, Semarang.
- Munawar, (2005), *“Pemodelan Visual Dengan UML”*, Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Parno; Dharmayanti; Bobby Dian Rachman, (2013), *“Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Tuntunan Shalat Lengkap Berbasis Mobile Android”* ISSN : 2089-9815, Yogyakarta.
- Pramono, Andy, (2013), *“Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality”* ISSN : 1693-4024, Malang.
- Pressman, Roger R, (2012), *“Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Edisi ke 7”*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Resmiyanto, Rachmad; (2010), *“Risalah Shalat Istikharah”*.

Romdhani, Fiet, "Pembuatan Aplikasi Shalat Berbasis Android". Depok.

Saputra, Muh Arif; Pramuko Aji; Hadi Prasetyo Utomo, (2015), "*Aplikasi Tuntunan Shalat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*".

Sari, Ni Komang Oktari Permata; Padma Nyoman Crisnapati, Made Windu Kesiman; I Made Gede Sunarya (2014), "*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja*" ISSN : 0216-3241, Bali.

Sugiarti, Yuni, (2013), "Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6 Disertai Contoh Studi Kasus dan Interface Web", Graha Ilmu: Yogyakarta.

.Syufagi, Moh Aries; Mochammad Hariadi; Mauridhi Hery, (2009), "*Penerapan CPTD dan CTSD Pada Perancangan Serious Game Scenario Berbasis Finite State Machine Untuk Game Pedagogic*", Surabaya.