

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. S., & Muzakki, M. R. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu *Shorof* untuk Peningkatan Minat Belajar. *Media Jurnal Informatika*, 15(2), 149. <https://doi.org/10.35194/mji.v15i2.3843>
- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Pada *A Magical Augmented Reality Book* Berbasis Android. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). Pengujian *Usability* Aplikasi Pedulilindungi dengan Metode *System Usability Scale* (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Arsari, A., & Jafar Adrian, Q. (2020). Implementasi *Augmented Reality* Pada Buku “*The Art Of Animation: 12 Principles.*” *Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Bahiyah, N., Sokibi, P., & Muttaqin, I. (2020). Aplikasi Pengenalan Produk Menggunakan *Augmented Reality* dengan Metode *Marker*. *In Jurnal Sistem Cerdas*.
- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). *Augmented Reality* Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode *Marker Based Tracking* Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>.

- Dwi Putra, A., Ridho, M., Susanto, D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. CHAIN: *Journal of Computer Technology, Computer Engineering*, 1(2). <https://doi.org/10.58602/chain.v1i2.19>
- Eldiana, V., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2022). Implementasi Media *Virtual Reality* Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Fauzan, A., Muriyatmoko, D., & Utama, S. N. (2020). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* pada Media Pembelajaran Bahasa Arab: Durus Al-Lughah Jilid 1. ELSE (*Elementary School Education Journal*) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 4(1), 63. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.4379>.
- Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab. *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 5(2). <https://doi.org/10.15575/jpba.v5i2.13587>
- Galuh Sembodo, F., Fadila Fitriana, G., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi *Usability Website* Shopee Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). In *Journal of Applied Informatics and Computing* (JAIC) (Vol. 5, Issue 2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Hawari, N. A., & Dwika Putra, E. (2022). Analisis Perbandingan Metode *Multimedia Development Live Cycle* Pada *Augmented Reality*. Jurnal Media Infotama, 18(1), 48.

- Ikbal Perdana, A., Yuniarti, T., & Ananda Raharja, P. (2021). Pengenalan Huruf Hijaiyah (ARENYA) Menggunakan *Augmented Reality*. 4(1), 31–039. <https://doi.org/10.20895/INISTA.V4I1>
- Ilham Fadli, M., Muzayin Wazan, A., Dan Tashrif, M., & Muzayin, A. (2023). *Wazan, Mauzun, dan Tashrif*.
- Ilham, M. I., & Asriningtias, Y. (2023). Aplikasi Mobile *Augmented Reality* untuk Mendukung Pengenalan Aksara Sunda. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 426–434. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23602>
- Insani, L., Rahim, A., & Fitri, A. A. (2022). Pembelajaran *Shorof* Program Metode Sebarkan (Semangat Belajar dan Bahasa Arab) di Sekolah Islam Online. 2(4).
- Intyanto, G. W., Ranggianto, N. A., & Octaviani, V. (2021). Pengukuran *Usability* pada *Website* Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(2), 59–68. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.2.9549>
- Kamil, T., Sindunigrum, E., & Iqbal, M. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Pemanfaatan *Augmented Reality* dengan Metode MDLC Pengenalan Area Petualangan One Piece Berbasis Android. *Media Online*, 4(6), 3118–3126. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1846>
- Kasah, A. B., & Hidayati, T. (2024). Aplikasi Pembelajaran *Tahsin* Dan Perbaikan Pelafalan Dalam Membaca Al-Qur'an Berbasis Android dengan *Augmented Reality*. In *Scientia Sacra: Jurnal Sains* (Vol. 4, Issue 2). <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>

- Krestianti, R. A. (2022). Aplikasi Pengenalan Angka Kanji dengan *Augmented Reality* Metode *Marker Based Tracking*. Jts, 1(2).
- Maulana, B. A., Mawarni, E., Hidayattuloh, M. Y., Suryawijaya, V., & Saifudin, A. (2023). OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan *Science*. Pengujian *Black Box* pada Sistem Informasi Barang Berbasis Web Menggunakan Metode *Boundary Value Analysis*. 2(6).
- Muharam, F., & Astuti, I. A. (2024). Penerapan *Markerless Augmented Reality* untuk Katalog *Furniture* di Ambyah Mebel. 12(4).
<https://doi.org/10.26418/justin.v12i4.82970>
- Natalia, N., Agung Gumelar Program Studi Teknik Komputer, M., Sukabumi Jl Babakan Sirna No, P., Warudoyong, K., Sukabumi, K., & Barat, J. (2023). Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan) Politeknik Sukabumi.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan *Augmented Reality* dalam Media Pembelajaran. In Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA (Vol. 03, Issue 01).
- Novianti, D., & Anjani, D. (2020). Pengujian Aplikasi *E-Farmer* Dalam Perhitungan Keuntungan Dengan Metode *Blackbox Testing Boundary Value Analysis* 1) (Vol. 1, Issue 2).
- Pramudya, B. Z., & Raharja, A. (n.d.). Evaluasi *Usability* Aplikasi *Augmented Reality Morphfun* Menggunakan *System Usability Scale*.
- Pratama, A., Farوقي, A., & Mandyartha, E. P. (2021). Analisis Tingkat *Usability* Pada Aplikasi Frostid Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). In Jurnal Ilmiah Edutic (Vol. 8, Issue 1).

Rahmawati, R. D., Ainun, S. N., Fakultas, A., Islam, K. A., & Wahab, H. (2021) C.E.). Pengaruh Metode Pembelajaran Al Miftah Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu *Nahwu* Dan *Shorof* Santri As Salma Bahrul Ulum Tambakberas.

Ramadhan, T., Gusdevi, H., Rustam, A. H., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Bandung, T., Soekarno-Hatta, J., 378, N., Lega, K., Kidul, B., Bandung, K., & Barat, J. (2020). Media Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android (Studi Kasus Smkn 1 Rancabali). 02.

Ratu, A., & Talakua, A. C. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Augmented Reality* pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. Sudo Jurnal Teknik Informatika, 3(2), 90–98.

<https://doi.org/10.56211/sudo.v3i2.529>

Rifky, D., Ramdani, C., & Fitriana, G. F. (n.d.). JIP (Jurnal Informatika Polinema) H a l a m a n | 11 Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Taman Kanak- Kanak.

Saputra, A. (n.d.). Penerapan *Usability* pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) (*Usability Implementation*) in PENTAS *Application Using the System Usability Scale* (SUS) Method) (Vol. 1, Issue 3).

Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (*Multimedia Development Life Cycle*) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. Jurnal Computech & Bisnis, 15(1), 15–24.

- Setyadi, A. R., Hartono, B., Wismarini, T. D., & Supriyanto, A. (2022). *Children's Learning Media To Recognize Animals Using Marker Based Tracking Augmented Reality Technology Based On Android*. Jurnal Teknik Informatika (JUTIF), 3(1). <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.1.143>
- Siregar, A. F., Firdaus, A. Z., Setiawan, A., Wulandari, D. A., Putri Damayanti, L. Y., & Syifaussakinah, S. (2024). *The Influence of Flashcard on Arabic Learning Outcomes of Shorof Subject for Junior High School Students*. Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, 16(1), 105. <https://doi.org/10.24042/albayan.v16i1.21564>
- Sonita, A., & Susanto, A. (2022). *Implementation Of Augmented Reality (AR) As A Media For Recognition Of The Ka Ga Nga Rejang Lebong Script Android Based Implementasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenalan Aksara Ka Ga Nga Rejang Lebong Berbasis Android*. JURNAL KOMITEK, 2(2), 269–280. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i2>
- Syarofah, A., Sutiah, S., Taufiqurrohman, R., & Sari, R. R. (2024). *Design and Development of the Game “Kitabah For Kids” Augmented Reality Technology for Arabic language learning*. Kilmatuna: Journal Of Arabic Education, 4(2), 104–116. <https://doi.org/10.55352/pba.v4i2.983>
- Taufiqurrohman, R., & Shirotol Mustaqim, N. Y. (2023). *Digital Indonesian Arabic Dictionary For Improving Mastery Of Arabic Vocabulary*. Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning, 6(3). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i3.22906>

- Tresnawati, D., Algani, R., & Mubaraq, S. (2022). *The Introduction Of Hijaiyah Letters In Sign Languages Using Augmented Reality Technology*. Jurnal Teknik Informatika (JUTIF), 3(4), 907–913.
<https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.4.368>
- Wan Daud, W. A. A., Ghani, M. T. A., Rahman, A. A., Bin Mohamad Yusof, M. A., & Amiruddin, A. Z. (2021). *ARabic-Kafa: Design and development of educational material for Arabic vocabulary with augmented reality technology*. Journal of Language and Linguistic Studies, 17(4), 1760–1772.
<https://doi.org/10.52462/jlls.128>.
- Wibowo, A. Y., & Murinto. (2023). Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Huruf dan Angka Isyarat Untuk Anak SLB B. JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 5(1), 22–33.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v5i1.333>.
- Widiarti, A. R., & Adji, F. T. (2024). *Enhancing the Transliteration of Words written in Javanese Script through Augmented Reality*. Engineering, Technology and Applied Science Research, 14(5), 16784–16789.
<https://doi.org/10.48084/etasr.8312>.
- Widyawati, D., Sugiarti, S., & Rahmah Jabir, S. (2023). Simulasi Furnitur Ruang dengan *Augmented Reality* Menggunakan *Marker Based Tracking*. Jurnal Minfo Polgan, 12(2), 2286–2293. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13236>.
- Wijaya, I. A., Hidayat, E. W., Adi, M., & Anshary, K. (2022). Pengenalan Jenis Ular Berbasis *Augmented Reality* di Indonesia Menggunakan Metode

Markerless Based on Tracking. Innovation In Research Of Informatics, 4(1), 29–34.

Wijaya, I. S., Ramadhan, G., & Masgo, M. (2024). Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis *Augmented Reality* Studi Kasus: Madrasah Ardhal- Haq. JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 6(3), 271–282.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v6i3.523>

Yanti, F., & Sutresna, J. (2022). *Alphabet Recognition with Augmented Reality Technology Based on Android Using Extreme Programming Model* (Vol. 10, Issue 1).

Yoga Pudya Ardhana, V. (2022). RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi Evaluasi *Usability E-Learning* Universitas Qamarul Huda Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Media Online, 3(1).
<https://djournals.com/resolusi>

Yusuf, M. (2024). Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Tafsir Al-Qur'an pada Lembaga Pendidikan Islam. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 1–7.

Made Sukarsa dkk. (2022), Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Antarmuka untuk Meningkatkan *User Experience* Menggunakan Metode *Usability Testing* (Studi Kasus Aplikasi Warga Bali).

Rosyid dkk. (2022). Evaluasi *Usability* pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS). JURIKOM (Jurnal Riset Komputer). 9(6). 1808.

Defriani dkk. (2021). Uji *Usability* dengan Metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* (SUS) pada Situs Web STT Wastukencana *Usability*

Test Using Cognitive Walkthrough And System Usability Scale (SUS) Methods On Stt Wastukencana Website. Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS). 4(1).

Tuloli dkk. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode *Usability Testing* dan SUS. *Jambura Journal of Informatics* (2022). 4(1). [13-26].

Sidik dkk. (2018). Penggunaan *System Usability Scale* (SUS) Sebagai Evaluasi *Website Berita Mobile*. Vol. 2 No. 2.