

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sahbana Sitorus, Rika Rosnelly, and Hardianto , "Aplikasi Tuntunan Shalat Wajib Berdasarkan 4 Mazhab Berbasis Android," *Universitas Potensi Utama*, p. 794, 2020.
- [2] Helmi Fauzi Siregar, Yustria Handika Siregar, and Melani , "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019.
- [3] Muhammad Thoriq Al Fatih. (2024, October) Telkom University. [Online]. <https://dif.telkomuniversity.ac.id/memahami-apa-itu-aplikasi-dan-fungsinya-di-era-digital/>
- [4] Bagus Tri Mahardika, "Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu," *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, vol. 10, no. 2, p. 31, 2020.
- [5] Eko Suharyanto, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad," *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, vol. 5, no. 1, p. 31, 2022.
- [6] Nur Azis, Gali Pribadi, and Manda Savitrie Nurcahya, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, vol. 4, no. 3, p. 2, 2020.
- [7] N A Nazief. (2020, November) Id Cloudhost. [Online]. <https://idcloudhost.com/blog/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/>
- [8] Sriyanti Rahmatunnisa, Diah Andika Sari, and Sri Nurhayati, "PENINGKATAN KEMAMPUAN SHALAT ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI FILM ANIMASI DODO SYAMIL," *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, vol. 3, no. 1, pp. 80-82, 2020.
- [9] Hardiansah and Sigit Suryono, *Panduan Praktis Membuat Aplikasi ANDROID Dengan Android Studio (Kotlin)*. Yogyakarta: PT Lauwba Techno Indonesia, 2020.
- [10] Herlinah and Musliadi KH, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [11] Habibur Rohman, "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta," *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, vol. 4, no. 1, p. 32, 2019.
- [12] Fatin Furiyanti, "Aplikasi tebak gambar dan pengenalan pakaian Adat Berbasis Android," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, 2020.
- [13] Chairul Akbar, "APLIKASI GAME PUZZLE HURUF HIJAHYAH UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID," Universitas Malikussaleh, 2021.
- [14] Muhamad Tabrani and Insan Rezqy Aghniya, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PROGRAM SIMPAN PINJAM KOPERASI SUBUR JAYA MANDIRI SUBANG," *Jurnal Interkom*, vol. 14, no. 1, p. 45, 2019.