

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, H. dan Riswaya, A.R. (2014) “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung,” *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), hal. 61–69.

Achyani, Y.E. dan Saumi, S. (2019) “Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Manajemen Buku Perpustakaan Berbasis Web,” *Jurnal SAINTEKOM*, 9(1), hal. 83. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33020/saintekom.v9i1.84>.

Andrian, D. (2019) “Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi Sahabat Cerita Untuk Pengenalan Sahabat Nabi Berbasis Android,” *Jurnal Ilmu Komputer*, 8(2), hal. 16–23. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33060/jik/2019/vol8.iss2.134>.

Budiman, H. (2017) “PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN,” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, hal. 75–83. Tersedia pada: <https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>.

Ceryna Dewi, N.K. *et al.* (2018) “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android,” *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), hal. 100–107. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.291>.

Febriyansyah, M.N. (2021) “APLIKASI MENGENAL SEJARAH AS-SABIQUNAL,” 7(2).

Fithri, D.L. dan Setiawan, D.A. (2017) “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), hal. 225–230. Tersedia pada: <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>.

Hasanuddin, Hari Asgar, B.H. (2022) “RANCANG BANGUN REST API APLIKASI WESHARE SEBAGAI UPAYA MEMPERMUDAH PELAYANAN DONASI KEMANUSIAAN,” *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, 4(1), hal. 412–416. Tersedia pada: <https://doi.org/10.3139/9783446473157.024>.

Jepri, Dasa Putri, A. (2021) “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN ADAB DAN AKHLAK NABI MUHAMMAD SHALLALLAHU ALAIHI WASALLAM BERBASIS ANDROID,” 03.

Juansyah, A. (2015) “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), hal. 1–8.

Kurniawan, T.B. (2020) “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL,” *Jurnal Tikar*, 1(2), hal. 192–206. Tersedia pada: https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121.

M.Ichwan, F.H. (2011) “PENGUKURAN KINERJA GOODREADS APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE (API) PADA APLIKASI MOBILE ANDROID (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku) M.,” 2(2), hal. 13–21.

Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. dan Sevtiana, A. (2020) “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Digit*, 10(2), hal. 208. Tersedia pada: <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>.

Mulyawan, M.D. *et al.* (2021) “Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO / IEC 25010,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), hal. 15–28.

Nelwan, C.K. *et al.* (2020) “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1,” *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), hal. 45–54.

Putri, M.A. *et al.* (2022) “Penerapan Index Card Match Dengan Materi Zakat Pada Siswa Kelas Vi Sd 4 Negeri Tenggeles,” *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 4(1), hal. 214–230.

Ramadhani, M.F. (2018) “Pembangunan Aplikasi Informasi, Pengaduan, Kritik, Dan Saran Seputar Kota Cimahi Pada Platform Android,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, hal. 9.

Safitri, Sucipto Basuki, L. (2020) “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TEXT CHATTING BERBASIS ANDROID WEB VIEW,” 21(1), hal. 1–9. Tersedia pada: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.

Samania, N. (2020) “RANCANG BANGUN APLIKASI E-VOTING PEMILIHAN KETUA UMUM HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA (HMTI) UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO BERBASIS WEBSITE,” *Kaos GL Dergisi*, 8(75), hal. 147–154.

Shobariyah, S., Fahmi, Candra Permana dan Permata Sari, I. (2022) “Rancang Bangun Aplikasi Android ‘Kasanima’ Sebagai Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Kelas XI Multimedia SMK Pasundan 3 Bandung,” *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 4(2), hal. 110–122. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i2.219>.

Simatupang, J. dan Sianturi, S. (2019) “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online,” *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, 3(2), hal. 11–25. Tersedia pada: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.

Soegiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. 2011.

Tunsadiah, H. (2016) “PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELAJARAN MENGETAHUI NAMA NABI DAN MALAIKAT BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PADA SISWA SD NEGERI 002 KINALI),” 1(2), hal. 1–23.

Utomo, F.B., Butar-Butar, F.T.S. dan Solihah, A. (2021) “Perancangan Aplikasi Pengenalan Cerita dan Doa Nabi Berbasis Android,” *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(03), hal. 397–404. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30998/jrami.v2i03.1383>.