

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R. and Shalahuddin, M. (2019) *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Informatika Bandung. Bandung.
- Aeni, A.N. *et al.* (2023) ‘Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator sebagai Pembelajaran PAI di SD’, *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), p. 704. Available at: <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2086>.
- Andriyanto, R. *et al.* (2022) ‘Media Pengenalan Sholat Fardhu Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Pendidikan Al-Qur’an Masjid Al-Moeladi Bantul)’, *Applied Science and Technology Reaserch Journal*, 1(1), pp. 11–19. Available at: <https://doi.org/10.31316/astro.v1i1.3207>.
- Ariansyah and Arif (2020) ‘Rancang Bangun Aplikasi Tata Cara Shalat Wajib Sesuai Sunnah Nabi Muhammad Saw Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Proffesional Cs6 Di Sma Negeri 1 Gunung Megang’, *JSK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi)*, 4(2), pp. 24–28. Available at: <https://doi.org/10.56291/jsk.v4i2.52>.
- Audia, Ahda; Sugihartini, Nyoman; Putrama, I.M. (2019) ‘PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT BERBASIS ANIMASI 3 DIMENSI TERHADAP HASIL BELAJAR FIQIH KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KARANGASEM’, *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), p. 198. Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/18285>.
- Birastuti, C.B.P. and Yasin, F. (2019) ‘Pembuatan Game Edukasi Tuntunan Sholat Fardhu untuk Anak berbasis Android’, *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), pp. 46–53. Available at: <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.6346>.
- Dako, R.D. and Ridwan, W. (2021) ‘Pengujian karakteristik Functional Suitability dan Performance Efficiency tesadaptif.net’, *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 3(2), pp. 66–71. Available at: <https://doi.org/10.37905/jjee.v3i2.10787>.
- Edriati, S. *et al.* (2021) ‘Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android’, *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(4), pp. 652–657. Available at: <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>.
- Galih Pradana, A. and Nita, S. (2019) ‘Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android’, *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 2(1), pp. 49–53.
- Gunawan, W. (2019) ‘Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah’, *Jurnal Informatika*, 6(1), pp. 69–76. Available at: <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>.

- Hakky, M.K., Wirasasmita, R.H. and Uska, M.Z. (2018) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi’, *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), p. 24. Available at: <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>.
- Huda, B. and Priyatna, B. (2019) ‘Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce’, *Systematics*, 1(2), p. 81. Available at: <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>.
- Maghfiroh and Shofia Suryana, D. (2021) ‘Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), p. 1561.
- Mauladi, Z., Mustika, F.A. and Lukman, L. (2021) ‘Aplikasi Pengenalan Sholat Sunnah dan Juz’ama di Masjid Attaqwa Berbasis Android’, *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(04), pp. 620–627. Available at: <https://doi.org/10.30998/jrami.v2i04.1729>.
- Nurfitri, K., Astuti, I.P. and Astuti, A.Y. (2022) ‘Rancang Bangun Game Edukasi Panduan Lengkap Belajar Gerakan Dan Bacaan Sholat “ Garba Sholat ”’, *Prosiding Seminar Nasional SISFOTEK*, pp. 28–33.
- Permana, D. and Ahyani, H. (2020) ‘Implementasi Pendidikan Islam dan Pendidikan Multikultural pada Peserta Didik’, *Jurnal Tawadhu*, 4(1), pp. 995–1006.
- Sahbana Sitorus, Rika Rosnelly, H. (2020) ‘Aplikasi Tuntunan Shalat Wajib Berdasarkan 4 Mazhab Berbasis Android’, *Universitas Potensi Utama*, pp. 793–804. Available at: <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/925>.
- Sidiq, P. (2021) ‘Perancangan Media Pembelajaran Tata Cara Shalat Fardhu Pada Sdn 04 Rantau Selatan Menggunakan Adobe Flash Cs6’, *Informatika*, 9(2), pp. 77–82. Available at: <https://doi.org/10.36987/informatika.v9i2.2191>.
- Sugiyono (2018) ‘Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D’, in *ke-26*, p. 334.
- Suhardi (2018) ‘Perancangan Video Pembelajaran Untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea’, pp. 6–18.
- Trisiana, A. (2020) ‘Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran’, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), p. 31. Available at: <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.
- Waliyansyah, Rahmat Robi; Hermawan, Galih; Herlambang, B.A. (2022) ‘Sistem Informasi Pengelolaan Zakat Fitrah dan Donasi pada Masjid Jami’ Al Jannah Menggunakan Metode Rule Based Berbasis Android’, *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), pp. 33–42. Available at: <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.10350>.