

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, A. (2015). SEJARAH ISLAM NUSANTARA. *PT Raja Grafindo Nusantara*, 1-2.
- Ahsan, M., & Sumiyati. (2018). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. KEMENDIKBUD RI.
- Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). PEMBUATAN GAME KUIS SIAPA PINTAR. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 45-45.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU. *JURNAL SWABUMI*, 101-101.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 87 - 87.
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKA SAMARA GRAWIRA PRABUMULIH. 15-15.
- Salamah, U., & Khasanah, F. N. (2017). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing . *Journal Information For Educators And Professionals*, 36-36.
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI ALJABAR KELAS VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* , 12 - 12.
- Satria, M. D., Muhaqiqin, & Triyono, A. (2021). APLIKASI PEMBELAJARAN BIOLOGI TENTANG TANAMAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK KELAS XI. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 41-41.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 27 - 28.
- Syafrizal, A. (2015). SEJARAH ISLAM NUSANTARA. 236-237.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2014). TEKNOLOGI DAN KEHIDUPAN. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 13-24.

Wijaya, R. F., Utomo, R. B., Niska, D. Y., & Khairul. (2019). APLIKASI PETANI PINTAR DALAM MONITORING DAN PEMBELAJARAN BUDIDAYA PADI BERBASIS ANDROID. *Rang Teknik Journal*, 123 - 124.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Pengembangan IT*, 96-96.