

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian Sitinjak, P., Damayanti, Rusliyawati, & Ghufroni An, M. (2022). ARSITEKTUR ENTERPRISE SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU (STUDI KASUS: SMP KRISTEN 2 BANDAR JAYA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., Anugraheni, I., Pgsd,), Universitas, F., & Satya Wacana, K. (2018). *MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SD*. 5.
- Bahroni, I., & Zakaria, A. (2020). Rancang Bangun Pembelajaran Doa Sehari-hari untuk Anak Kebutuhan Khusus Berbasis Augmented Reality. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 2(01), 19–27. <https://doi.org/10.35970/jinita.v2i01.152>
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini MANFAAT BERMAIN PAPER CRAFT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR PADA ANAK USIA DINI*.
- Deviyana, M. (2022). *Sistem Aplikasi Pendataan Pemeriksaan Laboratorium Balai Besar Pengawas Obat Dan Makanan (BBPOM) Bandar Lampung Menggunakan Database MySQL*.
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). *Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Fauzi Siregar, H., & Sari, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1).
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana Yusuf. (2021). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) INFORMASI ARTIKEL A B S T R A K* (Vol. 3, Issue 2). <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>
- Jaya, I., Rahmadi, R., & Soleh, M. N. (2020). *RANCANG BANGUN APLIKASI JUZ'AMMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE CHILD CENTERED DESIGN PADA TPQ AL-MUCHTAR BEKASI*. 5(3).
- Kadek, N., Dewi, C., Bagus, I., Anandita, G., Atmaja, K. J., Aditama, P. W., & Magister, P. S. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE SISKABERBASIS ANDROID. In *SINTECH Journal | 100 SINTECH JOURNAL* (Vol. 1, Issue 2). Online. <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/sintechjournal>
- Linarta, A., Rizki Andika, M., Sistem Informasi, J., Dumai, S., Manajemen Informatika, J., Dumai, A., & Utama Karya Bukit Batrem Dumai Kode, J.

(2022). *APLIKASI JUZ AMMA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID*.

Maiyana, E. (2018a). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>

Maiyana, E. (2018b). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>

Maiyana, E. (2018c). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>

Majid, N. A., & Tresnawati, D. (2022a). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Surat-Surat Pendek untuk Usia Dini Berbasis Multimedia*. <https://jurnal.itg.ac.id/>

Majid, N. A., & Tresnawati, D. (2022b). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Surat-Surat Pendek untuk Usia Dini Berbasis Multimedia*. <https://jurnal.itg.ac.id/>

Parawansah¹, A., Sain², M. E., Iswanto³, T., & Pamulang, U. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online Berbasis Website di SMP dan SMA Pondok Modern Al Ghazali. In *Scientia Sacra: Jurnal Sains* (Vol. 3, Issue 2). <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>

Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>

Ramadhan SAN, T., & Yasin Al Irsyadi, F. (2018). Game Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian Sebagai Media Belajar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. In *Jurnal Teknik Elektro* (Vol. 18).

Lampiran 1. 1 Rezki, M., Linawati, S., & Nurdiani, S. (2022). *PEMBUATAN ANIMASI INTERAKTIF TATA CARA SHOLAT DAN DOA-DOA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2).

Salu, B. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Jelajah Alam Sekitar (JAS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 1 Rantepao Kab. Toraja Utara*.

Sanawiah, S., & Wuwuh Bakti Hartiningsih. (2020). *Sistem Informasi Verifikasi Dan Validasi Penempatan Jabatan Pada Pemerintah Provinsi Dki Jakarta*.

Santoso, B. , P. (2017). *APLIKASI PEMBELAJARANDOA HARIAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID*.

- Setyawan, R. A., & Walter, F. (2018). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT. In *Atapukan* (Vol. 54, Issue 1).
- Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. 22(1). <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>
- Yoga Pranata, A., & Tri, A. (2023). *RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN DOA SEHARI HARI ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI RA WALI SONGO REJOSO*. <https://ejournal.warunayama.org/>