

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Hidayatullah Zarkasyi, Gandhi Zain Irsyad Tazali, and Rahmad Maulana. 2023. "Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Metode Qawwaid Dan Tarjamah Pada Era Modern." *Journal Of Social Science Research*.
- Dafitri, Haida, Rachmat Aulia, Ari Usman, and Jihan Nabila Fathia. 2023. "Aplikasi Ujian Tryout Berbasis Client Server Menggunakan Linier Congruent Method (LCM) Pada Sekolah Menengah Kejuruan." *Explorer* 3(2): 88–94.
- Desty Endrawati Subroto, Husna Nabilah, Inggit Eka Wahyuni, and Mulyati Mulyati. 2024. "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Game Edukasi Berbasis Teknologi Pada Siswa SMP IT Bina Bangsa." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi* 3(1): 40–48. doi:10.58169/jpmsaintek.v3i1.363.
- Karim, Abdul, and Elvitrianim Purba. 2018. "Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan Kampung Masjid Berbasis Web." *Seminar Nasional Sains & Teknologi Informasi (SENSAI)*: 537–45.
- Kesuma, Mezan el-Khaeri, Guntur Cahaya Kesuma, and Dani Saputra. 2021. "Rancangan Media Pembelajaran Kosakata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android." *Jurnal SIENNA* 2(1): 32–42.
- Koderi, Muhammad Aridan, Ahmad Bukhari Muslim, Agus Setiawan. 2020. "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs." *arabiyatuna jurnal bahasa arab*.
- Kurnia Wijaya, Adhitya, and Mardi Siswo Utomo. 2023. "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Tobelo-Indonesia Berbasis Android Dengan Metode Booyer Moore." 08: 2657–1501.
- Purnamasari, Nurna L. 2019. "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 5(1): 23–30.
- Rahmanto, Yuri, Joni Alfian, Damayanti Damayanti, and Rohmat Indra Borman. 2021. "Penerapan Algoritma Sequential Search Pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan." *Jurnal Buana Informatika* 12(1): 21–30. doi:10.24002/jbi.v12i1.4367.
- Rio Priantama, and Yuda Priandani. 2019. "IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES UNTUK PENGACAKAN SOAL PADA APLIKASI MOBILE LEARNING KUIS FIQIH BERBASIS ANDROID." *JURNAL NUANSA INFORMATIKA* 13.
- Sekar Maulina BR Tarigan, and Muhammad Fathoni. 2024. "APLIKASI PENGENALAN HURUF, ANGKA, WARNA, HEWAN, DAN BUAH BERBASIS ANDROID." *Cemara Education and Science*.

doi:10.62145/ces.v2i1.70.

Tioya Nurdiansyah, Suhud, and Akip Suhendar. 2022. "PENERAPAN GAME EDUKASI SMART KIDS BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY3D." *Jurnal ProTekInfo*.

Bayu Sulistio, Salkin Lutfi, and Ridwan Ridwan. 2019. "Aplikasi Kamus Bahasa Taliabu Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Binary Search." *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)* 2(2): 67–72. doi:10.33387/jiko.v2i2.1316.

Kurniawan, Mika. 2021. "Aplikasi Pencarian Sekolah Berbasis Android (Studi Kasus: Smp Di Kota Bandar Lampung)." *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 2(2): 169–79. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.

Asih, Victor, Andi Saputra, and Ridho Taufiq Subagio. 2020. "Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android." *Jurnal Digit* 10(1): 59. doi:10.51920/jd.v10i1.156.