

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Saputra, R., Arkhiansyah, Y., Bisnis Darmajaya Jl Pagar Alam No, D. Z., Meneng, G., Rajabasa, K., & Bandar Lampung, K. (2024). PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE ADDIE. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 2).
- Efendi, J. (2021). Black-Box Testing : Analisis Kualitas Aplikasi Source Code Bank Programming. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 2021. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Ganesh, Dr. R., & Prabu, Dr. G. (2020). Determination of Internet Banking Usage and Purpose with Explanation of Data Flow Diagram and Use Case Diagram. *International Journal of Management and Humanities*, 4(7), 52–58. <https://doi.org/10.35940/ijmh.G0674.034720>
- Hakim, L., Rosandy, T., Wibowo, H., Informatika, I., Darmajaya, B., Pagar, J. Z. A., No, A., 93, L., Ratu, B., Lampung35142, I., & Korespondensi, P. (2023). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer Implementasi Augmented Reality pada Profile Provinsi di Pulau Sumatera untuk Siswa SDN 2 Kutadalom Berbasis Android*. 5(2), 209–221. <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Hidayanti, A., & Fauzan, M. (2024). Perancangan Platform Digital Desain Rumah 3D Berbasis Mobile Menggunakan Metode Addie. *IJCCS*, x, No.x.
- Kusumawardhani, R., & Khery, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK PENUMBUHAN LITERASI SAINS SISWA PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 48–56. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/hydrogen/index>
- Laily, F. N., & Maesurah, S. (2019). STRATEGI PENINGKATAN KEMAMPUAN DAN PEMAHAMAN SISWA TPQ ATAS PELAFALAN MAKHORIJUL HURUF DAN ILMU TAJWID DI DESA BAURENO, JATIREJO, MOJOKERTO. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)* 2.
- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756–1765. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2280>
- Mulia, H., Rahimi, I., Riska, E., Amik, S.-, & Padang, J. (2019). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU TAJWID DALAM MENGUCAPKAN MAKHARIJUL

HURUF HIJAIYAH. *JURNAL KEPEMIMPINAN DAN PENGURUSAN SEKOLAH*.
<https://ejournal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>

- Nyoman Tri Anindia Putra, I., Sepdyana Kartini, K., & Nyoman Widiyaningsih, N. (2019). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MOBILE PADA MATERI HIDROKARBON. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Puspita Sari, Y. (2019). Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian 2019 IBI DARMAJAYA Bandar Lampung. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian 2019 IBI DARMAJAYA Bandar Lampung, 28 Agustus 2019*.
- Qomariah, S. (2022). APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TADJWID BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Wicida*, 12(2), 69–75. <https://doi.org/10.46984/inf-wcd.2239>
- Rahma Della, & Yasdinul Huda. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TAHSIN AL-QUR'AN BERBASIS ANDROID. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*.
- Ridho, L., Mahfud, M., & Arifuddin, M. (2023). PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN AL-QURAN METODE UMMI TERHADAP MAKHORIJUL HURUF DAN TAJWID. In *Jurnal Pendidikan Agama Islam Miazhar / p-ISSN* (Vol. 3, Issue 1). <https://islam.nu.or.id>,
- Rinaldi Pradana, R., Surahman, A., & Rinaldi, R. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Setyawan, R. A., & Walter, F. (2018). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT. In *Atapukan* (Vol. 54, Issue 1).
- Shoddik, A., Laila, S. N., & Fauzan Azima, M. (n.d.). Aplikasi Pembelajaran Matakuliah Sistem Operasi Berbasis Film Animasi. *IJCCS*, x, No.x.