

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 5(2), 297. <https://doi.org/10.35314/isi.v5i2.1654>
- Annainawa ; Muhammad Zuhri. (2019). *Syarah Syamail Mengenal Pribadi Dan Akhlak Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam*. Sukoharjo: Al-Qowam ; Nur Cahaya Ilmu.
- Anofrizen, & Fadlan, A. (2015). Mobile Aplication Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Aplication Development (RAD)(Studi Kasus: LBPP LIA Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(2), 23–30.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Bismi, W., Maysaroh, M., & Asra, T. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Mahfudzot Untuk Pondok Pesantren Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 15–21.
- Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v1i2.291>
- Developers, A. (2021). Android (operating system) - Wikipedia.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fajar, M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah Berbasis Android.
- Fuad bin Abdul Aziz Asy-Syalhub. (2019). *Ringkasan Kitab Adab*. Darul Falah.
- Gun Gunawan, G., & Bunyamin, H. (2016). Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 298–295. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.298>
- Habibah, S. (2015). Akhlak Dan Etika Dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(4), 73–87.
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio.

- Herlinah, & Musliadi. (2019). pemrograman aplikasi android dengan android studio,photoshop, dan audition.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- In, A. W. K., & Asyik, N. F. (2018). Pengaruh Kompetensi Dan Independensi Auditor Terhadap Kualitas Audit Dengan Etika Auditor Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Riset Akuntansi Jambi*, 1(2), 33–39. <https://doi.org/10.35141/jraj.v1i2.60>
- Julisawati, M. S. dan E. A. (2017). Aplikasi Informasi Pariwisata Tempat, Budaya, Kerajinan dan Kuliner Daerah Cirebon Berbasis Android. *Jurnal SIMETRIS*, 8(1), 35–44.
- Karisman, A. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>
- M. Askari Zakaria, Vivi Afriani, K. M. Z. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Muh. fahrurrozi. Muhzana. (2020). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN : TINJAUAN TEORETIS DAN PRAKTIK*. Indonesia.
- Nasution, A., Efendi, B., & Siregar, I. K. (2019). PELATIHAN MEMBUAT APLIKASI ANDROID DENGAN ANDROID STUDIO PADA SMP NEGERI 1 TINGGI RAJA, 2(1), 53–58.
- Nugroho, I., Listiyono, H., & Anwar, S. N. (2017). PERANCANGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGEAPLIKASI SARANA PRASARANA PENDUKUNG PARIWISATA KOTA SEMARANG Isworo Nugroho 1 , Hersatoto Listiyono 2 , Sariyun Naja Anwar 3, (1), 90–95.
- Ocan, M., & Goz, F. (2017). an Educational Mobile City Learning Application for Kids. *The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS)*, 7(2011), 24–29.
- Pratama, S., & Maulani, J. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2017(3), 132–137.
- Samosir, H., & Siahaan, D. (2019). Identifying Requirements Association Based on

- Class Diagram Using Semantic Similarity. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 10(1), 19–28.
- Santoso, B., & Pebriyani, O. (2017). Aplikasi Pembelajaran Do'a Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(4), 220. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i4.1517>
- Sman, D. I. (2021). APLIKASI INVENTOR SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID PENDAHULUAN Di era globalisasi ini , perkembangan teknologi informasi di Indonesia berjalan cukup pesat . Hal tersebut digunakan sehingga terciptalah media p, 12(1), 107–127.
- Smp N, D., Pangkalan, K., Okra, R., & Negeri, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Yulia Novera. *Journal of Educational Studies*, 4(2).
- Sudradjat, I. (2020). Theory in architectural research. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 5(1), i–vi. <https://doi.org/10.30822/arteks.v5i1.378>
- Suyanto, S., & Andri, A. (2020). Implementasi Rapid Application Development Dalam Pengembangan Aplikasi Pelaporan Kerusakan Jalan. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1758>
- Syakti, F. (2019). Metode Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Mobile: a Review. *Jurnal Bina Komputer*, 1(2), 82–89. <https://doi.org/10.33557/binakomputer.v1i2.440>
- Toha Machsun. (2016). Pendidikan Adab, Kunci Sukses Pendidikan Toha Machsun. *El-Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 223–234.
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language ( UML ) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD, 7(1).
- Yudahanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). Mudah membuat dan berbisnis aplikasi android dengan android studio.
- Zulkifli. (2018). RANCANG BANGUN WEBSITE E-LEARNING DENGAN PEMODELAN UML, 10(2), 1–15.