

DAFTAR PUSTAKA

- Andhana, B. R., Saputra, P. Y., & Khairy, M. S. (2020). Prototyping GO-FOOD Berdasarkan Evaluasi Pengalaman Pengguna Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryani, D., Sunandar, E., & Ramadhan, F. (2019). *Prototype Alat Pemilah Hasil Produksi Oli Otomatis Berdasarkan Kode Warna Menggunakan Sensor TCS* 230. 5(1), 43–54.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web*. 2(2), 81–88.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (1st ed.). Serang: Laksita Indonesia.
- Firmansyah, H. P. (2018). *Perancangan UI/UX Pelayanan Otomasi Badan Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Timur Dengan Menggunakan Metode Heuristik Webuse*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom. Surabaya.
- Gunawan, W. (2019). An Application of Multimedia for Basic Arabic Learning Using Fisher- Yates Shuffle Algorithm on Android Based. *Scholars Middle East Publishers, Dubai, United Arab Emirates*, 347–355.
- Hasyim, M., & Fathurrohman, A. (2018). Pengembangan Desain Permainan Stik Lalaran untuk Peningkatan Kemampuan Mufrodat dalam Kitab Bahasa Arab Ro'sun Sirah bagi Santri Madrasah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(2),

147–160.

Kholifatul, R. P. (2019). *Media Pembejaraan Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Qawa'id*. UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.

Nazruddin, S. (2015). *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (2nd ed.). Bandung: Informatika.

Niveditha, V. R., & Ananthan, T. V. (2019). Improving Acknowledgement in Android Application. *Journal of Computational and Theoretical Nanoscience*, 16(5/6), 2104–2107.

Permana, A. Y., & Romadlon, P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC Pada PT. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 10(2), 153–167.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwaria, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI / UX yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.

Romadloni, N. (2016). *Peningkatan Pemahaman AL-Mufradat Pelajaran Bahasa Arab Melalui Strategi Pair Check Pada Siswa Kelas 2B MI Badrussalam Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.

Sanjaya, R., & Hesinto, S. (2017). *Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework*. 7(Vol 7 No 2 (2017): Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)), 57–64.

Santoso, & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus

- Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84–91.
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 71–78.
- Sofi, M. (2019). *Kalau Aku Mengenalnya Ro'sun Sirah*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/mohammad52929/5d8ed26f097f365069106992/kalau-aku-mengenalnya-ro-sun-sirah>
- Sukayat, T. (2017). Nadzom Sebagai Media Pendidikan Dan Dakwah. *Cendekia*, 15(2), 341–355.
- Syifani, D., & Dores, A. (2018). Aplikasi Sistem Rekam Medis Di Puskesmas Kelurahan Gunung. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(1), 22–31.
- Untoro, W., Satwika, I. P., Agung, A., Putri, A., & Sujarwo, W. (2019). Perancangan Game Bedugul Forest Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 05(02), 276–290.
- Wiguna, P. A. D., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Teknologi Dan Sistem Infromasi*, 4(3), 149–159.
- Yahaya, H., Sardi, J., Radzi, M., Youssef, I., Islam, F. P., Yahaya, H., Sardi, J., & Radzi, M. (2019). Development of a Mobile Application in Arabic Language Learning in Malaysia : An Overview. *International Journal of Academic*

Research in Business and Social Sciences, 9(7), 1366–1376.

Yunandar, R. T., & Priyono. (2019). Pengujian Usability System Framework React Native dengan Expo untuk Pengembang Aplikasi Android Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 3(1), 252–259.

