

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cut Eka Fitriana, Maimunah, dan Yenita Roza. Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*. Vol. 07, No. 02, 2021, Doi: <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3268>.
- [2] Ari Abdilah, Elva Mardiyani, dan Imam Nawawi. Aplikasi Komputer dan Smartphone Berbasis Android untuk Menangani Reservasi Hotel pada Citi Smart Hotel – BSD. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI. Vol. 04, No. 02, 2018, Doi: <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2.3597>.
- [3] Azman Taa, Qusay Abdullah Abed, dan Muhammad Ahmad. Quran ontology based on knowledge themes. *Journal of Fundamental and Applied Sciences*. Vol. 09, No. 5S, 2018, Doi: <https://doi.org/10.4314/jfas.v9i5s.57>.
- [4] H. Hidayat, B. Al Amin. Perancangan dan Implementasi Iqra Braille Elektronik Berbasis Mikrokontroler dan Android. *Jurnal Sistem Komputer*. Vol. 06, No 02, 2017.
- [5] Mohamad Redha Mohamad, Farhah Zaidar Ramli, dan Norazman Alias. Aplikasi al-Taḥammul wa al-Adā' dalam kalangan Qurra' dan kepentingannya. *Journal Al-Irsyad*. Vol. 05, No. 02, 2020.
- [6] Novita Lestari Anggreini dan Ichsana Perdana Putra. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal informasi dan Komputer*. Vol. 10, No. 01, 2022, Doi: <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.300>.
- [7] Izza Wildan Ridhoni, Muhammad Sholeh, dan Untung Joko Basuki. Pengembangan Aplikasi Alquran Online Dengan Memanfaatkan REST API. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Teknologi*. Vol. 12, No. 02, 2022, Doi: <https://doi.org/10.32699/device.v12i2.2861>.
- [8] A. Khairul Umam. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *JUWARA Jurnal Wawasan dan Aksara*. Vol. 03, No. 02, 2023, Doi: <https://doi.org/10.58740/juwara.v3i2.67>.

- [9] Ariawan D. Rachmanto, Nur'aini Ayuningsih, Hernawati. Perancangan Aplikasi Belajar Mengaji Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol. 11, No. 01, 2021, Doi: <https://doi.org/10.56244/fiki.v11i1.419>.
- [10] Hilyatun Nadawiyah dan Dewi Anggraeni. Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 08, No. 01, 2021. Doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>.
- [11] Nova Aulia Azizah dan Sigit Purnama. Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDULAB*. Vol. 04, No. 01, 2019, Doi: <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-04>.
- [12] Muhamad Abdul Rouf. Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Ilmu Tajwid Di Tpq Hidayatul Muttaqin. *Journal Of Informatics Education*. Vol. 02, No. 01, 2019, Doi: <https://doi.org/10.31331/joined.v2i1.819>.
- [13] Muhammad Ryan Maulana dan Muhammad Nasir. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*. Vol. 06, No. 02, 2022, Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2280>.
- [14] Andi Azizul Abdul Hakim Al Fajri. Pengembangan Aplikasi Mobile GuruTajwid berbasis Android. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*. Vol. 03, No. 03, 2020, Doi: <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15178>.
- [15] Viska Mutiawani, Maria Ulfa, dan Muslim. KepoTajwid: Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif. *Indonesian Journal of Applied Informatics*. Vol. 02, No. 02, 2018, Doi: <https://dx.doi.org/10.20961/ijai.v2i2.20880>.
- [16] Alam, T. Ilmu Tajwid Populer 17 Kali Pandai. Jakarta: AMZAH. 2008
- [17] Deasy Permatasari dan Andri Falah. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus: Madrasah Ar - Rahman Bandung). *Jurnal*

Teknologi dan Informasi. Vol. 04, No. 01, 2014, Doi: <https://doi.org/10.34010/jati.v4i1.802>.

- [18] I. Abror, "METODE PEMBELAJARAN AL-QUR'AN," in Kumpulan Metode-Metode Belajar Huruf Al-Qur'an. Yogyakarta, 2022.
- [19] Amarizky Yoga Pratama dan Jeffri Alfa Razaq. Integrasi Sistem Informasi Akademik Dan Elearning Moodle Dengan Rest Api. Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi. Vol. 06, No. 01, 2023, Doi: <https://doi.org/10.36595/misi.v6i1.696>.
- [20] R. S. Pressman, Software Engineering: A Practitioner's Approach McGraw-Hill higher education McGraw-Hill series in computer science, McGraw-Hill Education, 2010.
- [21] Rafiananta. "Mengenal dan Mempelajari Tentang Flutter", Universitas Raharja, 17 November 2020. [Diakses 01 Desember 2023, 09:59:59 WIB].
- [22] Flutter. "Flutter Documentation", 2018. [Diakses 02 Desember 2023, 09:59:59 WIB].
- [23] Shady Boukhary dan Eduardo Colmenares. A Clean Approach to Flutter Development through the Flutter Clean Architecture Package. IEEE Xplore. 2019. Doi: <https://doi.org/10.1109/CSCI49370.2019.00211>.
- [24] Chunnu Khawas dan Pritam Shah. Application of Firebase in Android App Development-A Study. International Journal of Computer Applications. Vol. 179, No. 46, 2018, Doi: <https://doi.org/10.5120/ijca2018917200>.
- [25] Fathurrahman Kurniawan Ikhsan, Fatimah Fahurian, dan Aliy Hafiz. Rancang Bangun Aplikasi Cloud Storage Dengan Angular Dan Firebase Berbasis Android. Jurnal Management Sistem Informasi dan Teknologi. Vol. 09, No. 02, 2019, Doi: <http://dx.doi.org/10.36448/jmsit.v9i2.1308>.
- [26] Mark L. Braunstein, Health Informatics on FHIR: How HL7's New API is Transforming Healthcare, 2018, Doi: <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-93414-3>.
- [27] Munawar. Pemodelan Visual dengan UML. Yogyakarta; Graha Ilmu, 2005.

- [28] S., Rosa A. dan M. Shalahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika. 2018.
- [29] Satori, Djam'an. Aan Komariah. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta. 2010
- [30] Hadi, Syamsul. Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Akuntansi. Yogyakarta: Ekonsia Fakultas Ekonomi UII. 2008.
- [31] Rudi Supriatna, "Implementasi Dan User Acceptance Test (Uat) Terhadap Aplikasi E-Learning Pada Madrasah Aliyah Negeri (Man) 3 Kota Banda Aceh", Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh, 2019.