

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
<https://books.google.co.id/books?id=5ijKEAAQBAJ&lpg=PA1&ots=kRQ0zaE5lj&dq=Dr.%20Drs.%20H.Rifa'i%20Abubakar%2C%20M.A&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=Dr.%20Drs.%20H.Rifa'i%20Abubakar,%20M.A&f=false>
- Affan Muzhaffar. (2023). Rancang bangun aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan tajwid berbasis android (studi kasus SLB Negeri 1 Jakarta). *Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65523>
- 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. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 5(2), 297–307.
<http://103.174.114.133/index.php/ISI/article/view/1654>
- Alfia, N. E. (2020). Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma). *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis)*, 2(3), 364–374.
<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/article/view/181>
- Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/798>
- Bonenehu, K., Kenap, A. A., & Rorimpandey, G. C. (2024). Perancangan Aplikasi Manajemen dan Pengelolaan Data Koperasi dan UMKM Kota Kotamobagu Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming. *Innovative:*

- Journal Of Social Science Research*, 4(3), 12157–12168. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11530>
- Dzulqarnain, F., & Tukino, T. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Belajar Arab Untuk Android Menggunakan Jetpack Compose dan Kotlin. *Computer Based Information System Journal*, 11(1), 25–35. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/6666>
- Fadhilla, A., SUheri, & Khaliq, A. (2021). APLIKASI MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID UNTUK BELAJAR HURUF HIJAIYAH. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 1(1), 28–36. <https://doi.org/10.61306/jnastek.v1i1.5>
- Febriandirza, A. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Pseudocode*, 7(2), 123–133. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode/article/view/12946>
- Fitriana, G. F. (2020). Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan menggunakan Model Behaviour Use case. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(2), 200–213. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/390>
- Gunawan, A. (2022). Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus: SD Swasta Sri Pinang). *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 2(1), 53–84. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIS/article/view/2815>
- Hao, J., Sun, J., Chen, Y., Cai, Q., & Tan, L. (2018). Optimal Reliable Point-in-Polygon Test and Differential Coding Boolean Operations on Polygons. *Symmetry*, 10(10), 477. <https://doi.org/10.3390/sym10100477>
- Harahap, E. F., Adisuwiryo, S., & Fitriana, R. (2022). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. wawasan Ilmu. <https://books.google.co.id/books?id=XqCLEAAQBAJ>

- Hariato, K., Pratiwi, H., & Suhariyadi, Y. (2019). *SiSTEM MONITORING LULUSAN PERGURUAN TINGGI DALAM MEMASUKI DUNIA KERJA MENGGUNAKAN TRACER STUDY*. MEDIA SAHABAT CENDEKIA. <https://books.google.co.id/books?id=VkOdDwAAQBAJ>
- Hasanah, L. U., Sudriyanto, M. K., & Moh. Ainol Yaqin, M. K. (2024). *Integrasi Machine Learning dan Backend API pada Aplikasi Android*. wawasan Ilmu. <https://books.google.co.id/books?id=MlIhEQAAQBAJ>
- Hidayah, A. (2019). meningkatkan kemampuan menulis awal melalui media pasir pada siswa kelompok “A” di taman kanak-kanak Al-falahiyah Lamongan. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. <https://core.ac.uk/download/pdf/224825441.pdf>
- Hidayat, R., Widiarta, I. M., & Hamdani, F. (2019). Rancang Bangun Simulasi Edukasi Tata Cara Sholat 5 Waktu Dan Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Virtual Reality (Vr. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 1(1), 76–86. <https://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/377>
- I Gusti Ngurah Suryantara, S. K. M. K. (2017). *Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programming*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=FDBIDwAAQBAJ>
- Ikhsan Adi Priatna. (2021). *Aplikasi belajar menulis huruf hijaiyah pada anak menggunakan algoritma Point In Polygon berbasis android*.
- Ilham Nurjaman. (2022). *Rancang Bangun Sistem Monitoring Keamanan Menggunakan Aplikasi Telegram Berbasis Internet Of Things Dan Web Pada Sewa Garasi Mobil Seikou Mulia*. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5642/>
- Indah Purnama Sari, S. T. M. K. (2024). *Algoritma dan Pemrograman*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=UGI3EQAAQBAJ>
- Indarwati, Suttriso, S., Subroto, D., Maulani, G., Priyanti, N., Fauziah, N., Yuliwati, R., Aliyah, A., Hadikusumo, R., Suryaningsih, I., Jamin, N., Holid,

- A., Susilawati, E., & Pustaka, S. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Sada Kurnia Pustaka.
https://www.researchgate.net/publication/375826579_Pendidikan_Anak_Usia_Dini
- Irmadani, I. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Memori Anak di TK IT AR-Roja'Asahan Kisaran Timur. *Komprehensif*, 2(2), 193–202.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/768>
- Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 103–130.
- Ismanto, E., & Anshari, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-modul untuk pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 17–24.
<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/3628>
- Kevin, K., & Widjaja, P. A. (2024). Perancangan Sistem Penggajian Web yang Terintegrasi di PT Hong Xin Printing Equipment. *Modem: Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi*, 2(3), 148–160.
<https://journal.aptii.or.id/index.php/Modem/article/view/155>
- Krisdiawan, R. A., Budianto, H., Sutabri, T., & Kurniawan, A. (2022). IMPLEMENTASI ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) PADA MEDIA PEMBELAJARAN BAGIAN-BAGIAN BUNGA BERBASIS VIRTUAL REALITY (Studi Kasus: SMP Negeri 2 Ciawigebang). *NUANSA INFORMATIKA*, 16(2), 94–105.
<https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i2.5899>
- Kumar, G. N., & Bangi, M. (2018). An Extension to Winding Number and Point-in-Polygon Algorithm. *IFAC-PapersOnLine*, 51(1), 548–553.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2018.05.092>

- Kustiawan, D., Cholifah, W. N., Destriana, R., & Heriyani, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Koperasi Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 12(1), 78–92. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/view/6756>
- Kusuma, A. P., & Setiawan, B. (2018). White Box Testing Pada Sistem Pemesanan Desain Sablon Berbasis Web. *Jurnal Teknik*, 10(2), 1040–1044. <https://jurnalteknik.unisla.ac.id/index.php/teknika/article/view/241>
- Kz, H. K., Syahfiar, M., Jana, S., Abhyasa, M. F., & Firmansyah, A. (2025). Pembuatan Website BUMDes Berbasis Opensid di Desa Wano untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(11), 4905–4918. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/article/view/1893>
- Mahdiarana, M. N., & Susanti, S. (2024). Multimedia Belajar Menulis Huruf Hijaiyah Berbasis Mobile di SDN 055 Jatihandap. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 5(1), 147–155. <https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/1142>
- Manuaba, I. B. K., Abdillah, R., Datya, A. I., zulfa, I., Yuliyanti, S., Widiyasono, N., Bahana, R., Sepriano, S., Efitra, E., & Juansa, A. (2023). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Lunak : Panduan Praktis dalam Merancang, Membangun, dan Mengelola Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=r-XMEAAAQBAJ>
- Miftahul Jannah, S. C. C. (2019). *Mahir Bahasa Pemrograman PHP*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=7tKdDwAAQBAJ>
- Monika, S., Palupi, W., & Zuhro, N. S. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(1), 48–58.

- Muqorobin, M., Utomo, P. B., Nafi'Uddin, M., & Kusrini, K. (2019). Implementasi Metode Certainty Factor pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ayam Berbasis Android. *Creative Information Technology Journal*, 5(3), 185–195.
- Nofa, W. K., Hapsari, D. A. P., & Putri, D. S. (2023). Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis android. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(1), 11–19. <https://journal.admi.or.id/index.php/JUIT/article/view/473>
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103. <https://journal.admi.or.id/index.php/JTS/article/view/108>
- Nurhadi, N., Jatmiko, A. R., Legito, L., Saputra, E. A., syafa'at, F., Surianto, D. F., Komalasari, R., Mukhlis, I. R., & Sulistyowati, S. (2023). *BUKU AJAR LOGIKA & ALGORITMA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=n2XOEAAAQBAJ>
- Nurholishoh, Y., Efendi, P. M., & Abidin, Y. (2024). FAKTOR-FAKTOR PREDIKTIF YANG MEMPENGARUHI KEMAMPUAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 147–157. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/literasi/article/view/10249>
- Pelu, N., & Djayali, A. D. (2022). Sistem Informasi Monitoring Kehadiran Dosen Menggunakan Metode Point in Polygon Berbasis Website: Studi Kasus pada Program Studi Manajemen Informatika. *JAMINFOKOM-Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputer*, 3(2), 9–16. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3116848>
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062>

- Priyatna, B., Hananto, A. L., & Nova, M. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development. *Systematics*, 2(3), 110–117. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/systematics/article/view/4947>
- Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFICATION (STUDI KASUS PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INSTITUT TEKNOLOGI KALIMANTAN). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(3), 571–578. https://www.researchgate.net/profile/Gilvy-Langgawan/publication/352411713_Analisis_dan_Perancangan_Aplikasi_E-Learning_Berbasis_Gamification_Studi_Kasus_Program_Studi_Sistem_Informasi_Institut_Teknologi_Kalimantan/links/60fe77410c2bfa282aff94a3/Analisis-dan-Perancangan-Aplikasi-E-Learning-Berbasis-Gamification-Studi-Kasus-Program-Studi-Sistem-Informasi-Institut-Teknologi-Kalimantan.pdf
- Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, & Lysa Nopitasari. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM PRESENSI MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN QR CODE BERBASIS ANDROID. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>
- Rita Saadah. (2019). APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH JENJANG IQRO PADA MOBILE PHONE. *Dakwah Dan Komunikasi*. <https://repository.radenfatah.ac.id/4679/>
- Riza, A. (2020). *Sistem penentuan target promosi pada konsumen menggunakan Geofence*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/24206>
- Rohendi, A., & Mardiansyah, Y. (n.d.). *METODE MAPAN: Cara Cepat Menulis Huruf Arab Melalui Pendekatan Anatomis*. Bahasa dan Sastra Arab, UIN Sunan Gunung Djati. https://books.google.co.id/books?id=6o_HDwAAQBAJ
- Sari, N. N. K. (2020). Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal*

- Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(2), 161–170. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JTI/article/view/1214>
- Sepphirotul Ajiziyah. (2024). *Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Algoritma Point In Polygon Berbasis Android*.
- Shofwan Hanief, S. K. M. T., & I Wayan Jepriana, S. K. M. C. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=BRQQEAAAQBAJ>
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI KARYAWAN DENGAN TEKNOLOGI GPS BERBASIS WEB PADA PT BPR DANA MAKMUR BATAM. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(4), 52–58. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3247>
- Suharyanto, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode RAD. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), 30. <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/115>
- Susanti, S. S. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 65–76. <https://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/231>
- Suzana, A. M. (2021). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 353–360. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/1235>
- Tullusstya, T. (2023). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android (Studi Kasus: TK Islam Nur Arief). *BINER: Jurnal Ilmu Komputer, Teknik Dan Multimedia*, 1(3), 702–710. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/Biner/article/view/3313>
- Wahyuningrum, R., & Septianto, R. (2019). Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis Android pada TPA Nurussa'adah. *Jurnal Esensi Komputasi IBN Vol*,

3(1).

<https://pdfs.semanticscholar.org/e1b8/2aecac43c74744c09dc58034a9217bfa89c8.pdf>

Yulistina, S. R., Nurmala, T., Supriawan, R. M. A. T., Juni, S. H. I., & Saifudin, A. (2020). Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 129–135. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64231130/JIUP_Vol_5_No_2_Juni_2020_-_129-135_-_5366-12349-1-ED-Siti_Rika_Yulistina-libre.pdf?1597948276=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPenerapan_Teknik_Boundary_Value_Analysis.pdf&Expires=1742611595&Signature=XoF-y6yFPapaRKvuYzXw8Y3pLfjzy6R7G5jUmKX0Wfeh3t~Xd55ZXg8AFT150bRaljs2GamDn3f0TklnozZ3PWLWpoaFYn4UMD3eJI72DVHOGAwuelyZPVnSJXahwBWwitzsUo29UWRPcwKmfkjuzEJfFPzP8YQiwSt2eJaxNsiry5B5~hquMb5TRW39Dw8bZC9qBR8YMO4AuTNO9HVQoYXZ3uF0UwAk2oIlMt6eZ3K8OXiAt~jEc2osudendtr3GRWwXQH2d5AwPVoCb3LumEfe5jd6B3BvRDykbOVcb0-QdBfsHMKQLMxiJMfLhYEEvK3PPOG3~iVGQkqlDToUoQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA