

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Abidin and A. Satrianingsih, “Perkembangan Dan Masa Depan Bahasa Arab,” *Diwan J. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 3, no. 2, p. 141, 2018, doi: 10.24252/diwan.v3i2.4459.
- [2] KEMENDAGRI, “Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kementerian Dalam Negeri,” 2021.
- [3] Globalreligiousfutures, “Penyebaran Penduduk Muslim di Dunia,” 2020.
- [4] DetikNews, “Waketum DMI Ungkap 65% Umat Islam di RI Tak Bisa Baca Al-Qur’an,” 2022. .
- [5] Ummi Foundation, “Tentang Ummi,” 2022. .
- [6] <https://gs.statcounter.com>, “Mobile Operating System Market Share Indonesia,” 2020, 2021. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.
- [7] R. Dian Anggraeni and R. Kustijono, “Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android,” *J. Penelit. Fis. dan Apl.*, vol. 3, no. 1, p. 11, 2013, doi: 10.26740/jpfa.v3n1.p11-18.
- [8] Saverus, “Aplikasi Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Berbasis Android,” *J. Kaji. Pendidik. Ekon. dan Ilmu Ekon.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–19, 2019, [Online]. Available: http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_.
- [9] F. Tawakal, D. Wahyuni, and Aldisyah, “Aplikasi Pembelajaran Iqro’ Sebagai Sarana Membaca Al-Qur’an,” *J. Inform. Manaj. dan Komputer*, Vol. 12 No. 2, Desember 2020, vol. 12, no. 2, pp. 20–25, 2020.
- [10] I. N. Fadli and U. M. Ishaq, “Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 73–79, 2019, doi: 10.34010/komputika.v8i2.2186.
- [11] K. M. Hendra, A. Ramadhany, N. Artina, and Willy, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra’ Berbasis Android,” *Ranc. Bangun Apl. Pembelajaran Iqra Berbas. Android*, pp. 1–9, 2013.
- [12] A. Tri Septiawan, A. Rakhamdi, and A. Purna Kurniawan, “Pengenalan Dan Pembelajaran Cara Membaca Alquran (Ilmu Tajwid) Berbasis

- Mobile Android,” *Int. J. Ambient Syst. Appl.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2013, [Online]. Available: <http://airccse.org/journal/ijasa/papers/0313asa01.pdf>.
- [13] G. Akbar and M. Linda, “Aplikasi Pembelajaran Trigonometri Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle,” *J. Tek. Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 114–119, 2017.
- [14] R. Priantama and Y. Priandani, “Implementasi Algoritma Fisher Yates Untuk Pengacakan Soal Pada Aplikasi Mobile Learning Kuis Fiqih Berbasis Android,” *Nuansa Inform.*, vol. 13, no. 2, p. 40, 2019, doi: 10.25134/nuansa.v13i2.1951.
- [15] A. Wijaya and Y. Apridiansyah, “Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android,” *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 1, 2020, doi: 10.26877/jiu.v6i1.5747.
- [16] M. A. Hasan, S. Supriadi, and Z. Zamzami, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau),” *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 291–298, 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.291-298.
- [17] R. Pebrian, F. Fauziah, and I. D. Sholihati, “Algoritma Linear Congruent Method Dan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Kuis Ketangkasan Berbasis Android,” *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 167–177, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.1942.
- [18] R. A. Krisdiawan and T. Ramdhany, “Implementasi Algoritma Fisher Yates Pada Games Edukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android,” *J. Komput. Bisnis*, vol. 11, no. 2, pp. 14–22, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.lpkia.ac.id/index.php/jkb/article/view/213>.
- [19] S. Munawaroh, “Implementasi Pembelajaran Al-Qur’an dengan Metode Ummi di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT) Darussalam Sangatta Kutai Timur,” *SYAMIL J. Pendidik. Agama Islam (Journal Islam. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–26, 2016, doi: 10.21093/sy.v4i1.538.
- [20] D. Hermawan, “PENERAPAN METODE UMMI DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR’AN,” *J. Stud. Islam*, vol. 19, no. 1, pp. 27–35, 2018.
- [21] Murtri, “Model – Model Pengembangan Perangkat Lunak Beserta Contoh Penerapannya,” 2014. .
- [22] F. Mubarak, H. Harliana, and I. Hadijah, “Perbandingan Antara Metode RUP dan Prototype Dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web,” *Creat. Inf. Technol. J.*, vol. 2, no. 2, p. 114, 2015, doi:

10.24076/citec.2015v2i2.42.

- [23] A. Ani, “PENGARUH TAHAPAN SHARE DAN REFLECT PADA METODE PEMBELAJARAN CREATIVE LEARNING CYCLE TERHADAP PENCAPAIAN KEAHLIAN ABAD KE-21:(Studi Kasus: Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PU Negeri Bandung),” pp. 1–23, 2016.
- [24] Sugiyono, “perhitungan rating scale,” p. 99, 2009.

