

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Prasuda, Tirta, Danuri, and Fajri Profesio Putra. 2020. "Analisa Dan Perancangan Aplikasi Ojek Online (C-JEK) Menggunakan Metode Object Oriented Analysis And Design."
- Amalia Ristias, Arsyah, Radinka Frisia Mulia, and Aulia Putri Fajar. 2021. "Perancangan Aplikasi Codelife Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD)." *Prosiding Seminar SITASI*, no. November: 293–302.
- Android, Developer. 2019. "Selamat Datang Di Developer Android." 2019. <https://developer.android.com/>.
- Arifin, Zaenal. 2019. "Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur'an" 13: 197–214.
- Asrin, Fauzan. 2023. "Pemodelan Desain Sistem Berorientasi Objek Pada E-Guset Book Menggunakan Unified Modelling Language" 1: 50–62.
- Hakim, F El, and S T Azizah Fatmawati. 2019. "Game Belajar Mengaji Berbasis Android." <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/77081>.
- Hanifiyah, Fitriyatul, and Siti Wahidatul Husna. 2022. "Aplikasi Metode Yanbu 'a Terhadap Kualitas Tilawatil Al- Qur'an Di TPQ Al-Azhariyah." *Fajar: Jurnal Pendidikan Islam* 2 (1): 1–21.
- Juliarto, Rendi. 2020a. "Apa Itu Firebase? Pengertian, Jenis-Jenis, Dan Fungsi Kegunaannya." Dicoding. 2020. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-firebase-pengertian-jenis-jenis-dan-fungsi-kegunaannya/>.
- . 2020b. "Apa Itu Kotlin? Kenapa Kita Harus Mempelajari Kotlin?" Dicoding. 2020. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-kotlin-kenapa-kita-harus-mempelajari-kotlin/>.
- . 2021. "Apa Itu UML? Beserta Pengertian Dan Contohnya." Dicoding. 2021.
- Muchlis, Lita Sari, and Gerry Ronaldo Septianus. 2020. "Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 5 (2): 120. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5048>.

- Newzoo. 2021. "Top Countries/Markets by Smartphone Penetration & Users | Newzoo." 2021. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-countries-by-smartphone-penetration-and-users/>.
- Pasaribu, A Ferico Octaviansyah, Dedi Darwis, Agus Irawan, and Ade Surahman. 2019. "Sistem Informasi Geografis Untuk Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Di Wilayah Kota Bandar Lampung" 13 (2): 1–6.
- Republika. 2021. "Syafuruddin: 65 Persen Muslim Indonesia Tak Bisa Baca Alquran | Republika Online." 2021. <https://www.republika.co.id/berita/qrg66d469/syafuruddin-65-persen-muslim-indonesia-tak-bisa-baca-alquran>.
- Review, World Population. 2021. "Muslim Population By Country 2021." 2021. <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/muslim-population-by-country>.
- Rizaty, Monavia Ayu. 2023. "Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini Di Indonesia Sudah Main Ponsel." 2023. <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>.
- Setiawan, Dimas. 2019. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi LENTERA Untuk Membentuk " Smart Society " Di Lingkungan Kampus Menggunakan Metode OOAD (Studi Kasus : Universitas PGRI Madiun)," 155–59.
- Stats, Statcounter Global. 2021. "Mobile Operating System Market Share Indonesia | Statcounter Global Stats." 2021. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.
- Wardani, Dian Kusuma, and Muhammad Abdul Rofiq. 2021. "The Influence of Yanbua Method in Learning Al-Quran at Junior High School" 1 (1): 1–4.