

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Albani, Muhammad Nashiruddin .Syaikh, 2015 “Tata Cara Mengurus Jenazah”. Jakarta Timur:Qisthi Press
- Ardiansyah, F.2011.”Pengenalan Android Programing. Depok: Biraynara
- Arief Hidayatullah, Jasmir,S,Kom M.Kom, Abdul Rahim, S.Kom M.Kom (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengurusan Jenazah Berbasis Android Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Anwar Petantang Kumpeh. *Jurnal Ilmiah Media Processor* Vol.9 No.1 <https://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/63>
- Arifianto, 2011. “Makalah Android”. *Makalah. Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia*.
- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). *IlmuKomputer.Com*, 1–13. <http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>
- Evy Sophia dan Diana Anggraini (2020). Media Pembelajaran Tata Cara Pengurusan Jenazah Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, Volume 19 No : 4, Desember 2020 <https://ejournal.jakstik.ac.id/index.php/komputasi/article/view/71>
- Fatimah, et. al. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Media Interaktif Fiqih Pengurusan Jenazah Berbasis Android. *Jurnal Algoritma* Vol. 16; No. 02; 2019;Hal177-181. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/626/559>
- Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>

- Mardiani, G. T. (2015). *OOAD (Object Oriented Analysis and Design) part 2 (Activity diagram , Class diagram ,. 2.*
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2020). *Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. July.*
<https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>
- Rouf, A. (2012). *Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box dan Back Box. vol 8 no1, 1–7.*
<http://www.ejournal.himsya.ac.id/index.php/HIMSYATECH/article/view/28/27>
- Sitorus, M. B. (2016). *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. 1–10.*
- Sommerville, I. (2016). *Software engineering (10th ed.).* Pearson Education.
- Ust. Zaenuddin Abu Qushaiy. 2022. “Fikih Jenazah (3) : Hal-Hal Yang Disyari’atkan Terhadap Orang Yang Baru Meninggal Dunia”,
<https://muslim.or.id/25051-fikih-jenazah-3-hal-hal-yang-disyariatkan-terhadap-orang-yang-baru-meninggal-dunia.html> , diakses pada 25 Desember 2022 pukul 22.17.
- Verma, S. (2014). Analysis of Strengths and Weakness of SDLC Models. *International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies*, 7782, 235–240.