

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwikarta, R., & Dirgantara, H. B. (2017). *Pengembangan Permainan Video Endless Running Berbasis Android Menggunakan Framework Game Development Life Cycle*. 4.
- Akkila, A. N., & Naser, S. S. A. (2017). Teaching the right letter pronunciation in reciting the holy Quran using intelligent tutoring system. *International Journal of Advanced Research and Development*, 2(1), 64–68.
- Alhamuddin, A., Hamdani, F. F. R. S., Tandika, D., & Adwiyah, R. (2018). Developing Al-Quran Instruction Model Through 3a (Ajari Aku Al-Quran or Please Teach Me Al-Quran) To Improve Students' Ability in Reading Al-Quran At Bandung Islamic University. *International Journal of Education*, 10(2), 95–100. <https://doi.org/10.17509/ije.v10i2.8536>
- Annuri, A. (2018). *Panduan Tahsin Tilawah Al-Qur'an dan Pembahasan Ilmu Tajwid* (13th ed.; Abdul Zulfidar Akaha, ed.). Indonesia: Pustaka Al-Kautsar.
- Irman Maulana. (2014). *Pemrograman Game dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS6* (1st ed.; A. Sahala, ed.). Indonesia: CV Andi Offset.
- Krisnadewi, S., Firdaus, A. F., Stmik, D., Sarana, B., Stmik, M., & Sarana, B. (2016). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ilmu Tajwid Pada Pondok Pesantren Al - Mansyuriyah. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 6(2).
- Louis George Lamonge, Xaverius N. B. Najoan, B. A. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Augmented Reality Permainan Tradisional Sulawesi Utara Dodorobe. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 12(1).
- Mufti, A. (2015). Rancangan Layar Sebagai Alat Bantu Pendewasa Interaksi Manusia Dengan Komputer. *Faktor Exacta*, 8(2), 181–185.
- Puspitarini, D. W. P. A. P. N. E. W. (2014). Game Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.1234/JTIK.V5I2.93>

- Rosa A.S, M. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak* (1st ed.). Indonesia: Informatika.
- Sudaryono. (2015). *Metodologi Riset di Bidang TI* (1st ed.; N. WK, ed.). Indonesia: CV Andi Offset.
- Trisna Santi, I. (2014). Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(2), 7.
- Wahyu Wibisono, L. yYlianto. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama. *Journal Speed*, 2(2).
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.; D. Febiharsa, ed.). Indonesia: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yuda Yudhanto, A. W. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio* (2nd ed.). Indonesia: PT Elex Media Komputindo.