

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Tanfidiyah, “Metode Yanbu ’ a dalam Meningkatkan Baca Tulis Alquran pada Anak Usia Dini,” 2017.
- [2] A. Sudiarjo *et al.*, “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid , Waqaf dan Makharijul Huruf Berbasis Android,” vol. 5, no. 2, 2015.
- [3] P. Ilmu and T. Qur, “Pengembangan aplikasi bergerak untuk pembelajaran ilmu,” no. 14, pp. 129–137, 2017
- [4] T. Al and Q. U. R. An, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TAJWID AL QURAN BERBASIS ANDROID,” vol. 5, 2016.
- [5] S. H. Susanto, *Mudah Membuat Aplikasi Android. Yogyakarta.* Yogyakarta, 2011.
- [6] A. Apriyanto and I. S. Lasodi, “PEMBUATAN GAME LABIRIN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ONLINE,” vol. 2, no. 2, 2016.
- [7] B. Raharjo, *Belajar Pemrograman Web.* Bandung: Modula, 2011.
- [8] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, “Pengujian Perangkat Lunak Metode Black Box Testing Boundary Value Analysis,” vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.
- [9] M. K. Mz, “Pengujian Perangkat Lunak Metode Black Box Berbasis Equivalence Partitions pada Aplikasi Sistem Informasi Sekolah,” 2016.
- [10] H. P. P. Widodo, *Menggunakan UML.* Bandung: Informatika, 2011.
- [11] H. Prabowo Pudjo Widodo, *Menggunakan UML.* Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [12] N. Martono, *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Rajawali Pos, 2011.
- [13] D. S. dan A.Komariyah, *Metode Penelitian Kulaitatif.* Bandung: Alfabeta, 2014.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi.* Bandung: Alfabeta, 2011.