

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. A. Wijaya, "Pembuatan Game Huruf Hijaiyah Menggunakan Adobe Flash Untuk Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah," p. 2, 2014.
- [2] W. Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal IlmiahEductic*, vol. 3, p. 29, 2016.
- [3] I. T. Santi and S. , "Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan," *Journal Speed*, vol. 6, 2014.
- [4] M. N. Jannah and F. N. Hakim, "Rancang Bangun Aplikasi Huruf Hijaiyah Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Baca Al Quran Raziev Reinzhwa Banjarmasin Kalimantan Selatan)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 6, 2015.
- [5] F. Husaini, "Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiyah Pada TPA An-Nur Daleman," vol. 2, 2013.
- [6] A. Faroqi and B. Maula, "Aplikasi Multimeddi Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (CALISTUNG)," vol. 2, 2014.
- [7] M. Noor and R. M. Lutviani, "Aplikasi Pintar Membaca Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Berbasis Android," *Jurnal Sains & Informasi*, vol. 2, pp. 97-98, 2016.
- [8] N. S. H, Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika Bandung, 2012.
- [9] Chandra, 7 Jam Belajar Interaktif CorelDRAW X5 Untuk Orang Awam, Maxikom, 2011.
- [10] Nofriadi, Java Fundamental dengan Netbeans 8.0.2, Deepublish, 2015.
- [11] I. A. Fikri, D. Herumurti and R. R. H, "Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wiktitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS," *Jurnal Teknik*, vol. 5, p. 48, 2016.
- [12] I. Binanto, Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangan, Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2010.
- [13] R. A. W, Learning Android Google Maps, Packt Publishing Ltd, 2015.
- [14] S. H. S, Mudah Membuat Aplikasi Android, Yogyakarta: ANDI Yogyakarta,

2011.

- [15] R. H. S and S. , Konsep Pemograman Java dan Penerapannya Untuk Membuat Software Aplikasi, Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2009.