

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. Z., & Listyorini, T. (2018). Game Edukatif Membaca Al-Qur'an (Ilmu Tajwid) Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v1i1.153>
- Adiwiharja, C., & Suherman. (2015). Animas Interaktif Siswa Taman Kanak-Kanak. *Konferensi Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (KNIT) 2015*.
- Al-Qudhat, M. I. M. (2015). *Panduan Lengkap Ilmu Tajwid untuk Segala Tingkatan: Belajar Praktis Membaca al-Quran dengan Benar, Sistematis, dan Mudah* (Cetakan 1; A. Khudlori, Ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=OyaqDwAAQBAJ>
- andi, & madcoms. (2015). *Pasti Bisa !! Belajar Sendiri CorelDraw X7* (Cetakan 1). Retrieved from <http://onesearch.id/Record/IOS5876.INLIS000000000021140#description>
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2015). *DIGITAL MULTIMEDIA* (1st ed.; Ariyanto, Ed.). Jakarta Barat: Bina Nusantara Media & Publishing.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 2(1), 116–121.
- Educa Studio. (2019). Marbel Hijaiyah. Retrieved August 23, 2019, from <https://www.educastudio.com/edu-games-marbel-hijaiyah/>
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=4LBfDwAAQBAJ>
- Haryanto, F. D., & Adiwiharja, C. (2015). Media Pembelajaran Dengan. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, I(2), 266–274.
- Indriyani, F. (2015). Rancangan Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Multi Media Untuk Siswa Tingkat Dasar Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an DTA At-Taqwa. *Komputer Dan Informatika*, XVII(2), 44–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/p.v17i2.750>
- Karaman, J., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo. *INTENSIF*, 2(2), 98–106. <https://doi.org/10.29407/intensif.v2i2.11878>
- Kholis, A., & Herlawati. (2015). Animasi Interaktif Pembelajaran Tajwid Pada Taman Qur'an Anak (Tqa) Al Washilah Cirebon. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*.
- Maarif, V., Nur, H. M., & Rahayu, W. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Evolusi*, 6(1), 91–100.

- Nurchasanah, E., & Sudarmilah, E. (2017). Pengembangan Multiplatform Game 2D Pengenalan Nama Benda Dalam Tiga Bahasa Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 64–71. <https://doi.org/10.23917/khif.v2i2.2075>
- Rini, E. S., Pramana, D., & Ridwan, E. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan dalam Pengelolaan Taman Pendidikan di Bali. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(1), 12–18. Retrieved from <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1589>
- Saragih, R. R. (2018). *Pemrograman dan Bahasa Pemrograman*.
- Scirra. (2019). Construct 2. Retrieved June 21, 2019, from <https://www.scirra.com/construct2>
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak. In *Informatika Bandung* (3rd ed.). Bandung.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (pertama; U. Press, Ed.). Yogyakarta.
- Sutrisno, A. Z. (2018). *Panduan Lengkap Mengajar Taman Pendidikan AL-Qur'an (TPA)* (Pertama; U. Zakariya, Ed.). Jawa Tengah.
- Wandah, W., & Rahina, N. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XII(2), 57–64.