

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisyah. 2000. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Dora, dkk. 2015. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Liinear Congruent Method (LCM) Berbasis Android*. Jurnal Informatika Global Vol. 6 No. 1
- Hidayah, K. A, dkk. 2021. *Implementasi MEtode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android*. Jurnal Pseudocode Vol. 8 No. 1, Februari 2021
- Muchlis, S, L & Septianus, R, G. 2020. *Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android*. Jurnal Informatika Universitas Pamulang Vol. 5 Nomor 2, Juni 2020
- Muhammadong, dkk. 2018. *Pelatihan Metode Membaca Al-Qur'an berbasis Qira'ah Asy-Syafi'i bagi Mahasiswa FIK UNM*. Prosiding Seminar Nasioanal. Lembaga Pengebadian Kepada Masyarakat. Universitas Makasar (UUM). Hlm. 40
- Myers, G.J. 2004. *The Art Of Software Testing, Secon Edition*. John Wiley & Ons. Inc. Canada
- Nugroho, A. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP (Unified Software Delevelopment Process)*. Penerbit Andi: Yogyakarta
- Nurani, Y. S & Bambang, S. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Jamak*. Indeks. Jakarta
- Rossa, A & Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sommerville, I. 2011. *Software Engineering*. Boston: Addison-Wesley.
- Saputri, F, H, dkk. 2021. *Perancangan Game Edukasi Marbe Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test*. Jurnal Sisfotek Global Vol. 11 Nomor 1, Maret 2021
- Syipa, M & Sutisna. 2021. *Implementasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Dekstop Dengan Metode MDLC Pada Majlis Ta'lim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat*. Jurnal Sosial dan Teknologi Vol. 1 Nomor 7, Juli 2021

- Septary, A & Hadi, A. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra' Interaktif Berbasis Mobile*. Jurnal Vokasional Teknik Elketronika dan Informatika Vol. 7 Nomor 3, September 2019
- Widanti, S. 2000. Pengantar Basis Data. Jakarta: Lentera Printing
- S. Wicida. 2012. *Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia*. September 2012
- S. Maesaroh, dkk. 2016. *Pembelajaran Interkatif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris pada Siswa Kelas 3 berbasis Android*. Jurnal Sisfotek Glob. Vol. 6 Nomor 1
- Saputri, H. F, dkk. 2021. *Perancangan Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test*. Jurnal Sisfotek Global Vol. 11 No. 1, Maret 2021
- Septari. A & Hadi. A. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Interaktif Berbasis Mobile*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Infortika Vol. 07 No. 3, September 2019
- Sutopo, H. A. 2002. *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. Yogyakarta: J&J Learning
- Safaat & Nazruddin. 2011. *Pemograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika