

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur dan Kusnawi.(2012)*Perancangan Aplikasi Pengenalan Dan Pendalaman Rukun Islam Berbasis Android*.Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Dewi, G. P. F. (2012) *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ernawati (2010) ‘Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia Ernawati’, *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Universitas Surakarta*, 2(2), pp. 33–36.
- Fitriastuti, F.(2014)*Aplikasi Tuntunan Ibadah Berdasarkan Rukun Islam Dengan Menggunakan Android*.Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra Yogyakarta.
- Fadzilatunnisa, I. and Tresnawati, D. (2015) ‘Pengembangan aplikasi tata cara wudhu dan shalat untuk anak menggunakan sistem multimedia’, *Algoritma*, 12(1), pp. 1–7.
- Holis, A. (2015) ‘Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan*, 10(1), pp. 23–37.
- Jogiyanto, H. M. (2005) *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kinasih, D. and Prabowo, N. A. (2013) ‘Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sholat Fardhu Lima Waktu’, *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(4), pp. 52–58. Available at: ijns.org.
- Komputer, W. (2013) *Kupas Tuntas Aplikasi Android Bagi Penggila Traveling*. C.V Andi Yogyakarta.
- Lesmana, H. C., Isnanto, R. R. and Widianto, E. D. (2016) ‘Perancangan Aplikasi Android “ SHOLAT YUKK ” sebagai Media Pembelajaran Ibadah Shalat Anak-anak’, *Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(4), pp. 502–509.
- Maryono, Y. (2008) *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yudhistira Jakarta

- Prasetyo, I. A., Destya, S. and Rizky (2016) 'Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur ' An', Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, pp. 6–7.
- Rosa, A.S., & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Modula,Bandung.
- Sudjana, N. (2003). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sutopo, A. H.,(2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Univesity, C. C. S. (2016) *World's Most Literate Nations*. Available at: <http://www.ccsu.edu/wmln/rank.html> (Accessed: 5 August 2017).
- Yunanda, N. D. *et al.* (2015) 'Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Untuk Anak Usia Dini', *journal momentum*, 17(1), pp. 78–83.