

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Basiith, Jurnal SIMTIKA. APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID DASAR DAN HURUF HIJAYAH UNTUK ANAK SD BERBASIS ANDROID, 5, 1-5, 2022.
- [2] T. D. Darmayanti, Winarti, dan L. Rahmawati, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN TAJWID UNTUK SISWA KELAS III & IV MISABILILAH NGANJUK” *NiCMa National Conference Multidisciplinary*, VOL. 1 NO. 1, 2021.
- [3] A. Mubarakah, “Implementasi Pembelajaran Tajwid dan Sholat Dengan Game Android Di Sekolah Dasar Mursyidah Surabaya,” *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 10(01), 2020.
- [4] M. Iklimah, Y.A. Agung, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sidoarjo,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 07 Nomor 01, 57-63. Universitas Negeri Surabaya, 2018.
- [5] M. Fadhli et al., “Perancangan aplikasi ujian mahasiswa baru pada universitas serambi mekkah berbasis web 123,” vol. 2, no. 2, pp. 202–209, 2019.
- [6] T. Rahmasari, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql,” vol. 04, 2019.
- [7] E. R. Subhiyakto, Y. P. Astuti, dan L. Umaroh, “Perancangan *User Interface* Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode *User Centered Design*,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 145–154, 2021.
- [8] Herfandi, I. M. Widiarta, and M. W. Firmansyah, “Teknik Informatika , Universitas Teknologi Sumbawa,” *Jurnal Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 3, pp. 173–181, 2020.
- [9] D. Aribowo, “Game Edukasi pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Android,” 2020
- [10] F. Ma’ruf, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD,” *Ainara Journal: Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 3, hlm. 143–147, Agu 2021, doi: 10.54371/ainj.v2i3.68.
- [11] L. Solikhah, “Pengaruh Penguasaan Ilmu Tajwid Terhadap Kemampuan Membaca AlQur’an Siswa Kelas VIII di MTs Fatahillah Bringin Ngalian Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019,” 2019.
- [12] A. Nawawi, H. I. dan R., “Tajwid Dan Implikasinya Terhadap Ilmu Qira’ah,” *QOF*, 1(1), 14, 2019.
- [13] Fathurrahman, Ihya, dan K. Arrie, Pengenalan Hukum Tajwid Pada Citra Al-Quran: *Kajian Pustaka*. Automata 2, no. 1, 2021.
- [14] A. Voutama, “Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML,” *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, no. 1, hlm. 102–111, 2022.
- [15] R. Ariani Sukamto dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Revisi. Informatika Bandung, 2018.

- [16] V. Arora, M. Singh, dan R. Bhatia, "Orientation-based Ant colony algorithm for synthesizing the test scenarios in UML activity diagram," *Inf Softw Technol*, vol. 123, hlm. 106292, Jul 2020, doi: 10.1016/j.infsof.2020.106292.
- [17] Tabrani, Muhamad, and Insan Rezqy Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam." *Jurnal Interkom* 14(1): 44–53, 2019.
- [18] Munawar, *Analisis perancangan sistem berorientasi objek dengan UML (unified modeling language)*. Penerbit Informatika Bandung, 2018.
- [19] A.F. Prasetya, S. Sintia, dan U. L. D Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)." *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, 1(1), 14-18, 2022.
- [20] O. Suria, "Development of Word Game Algorithm for Learning Javanese Script," *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, vol. 12, no. 2, hlm. 73–86, 2018.
- [21] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, dan P. B. A. A. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 47-57, 2021.
- [22] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, & M. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, 1(1), 19-25, 2022.
- [23] N. I. Yusman, "Perancangan sistem informasi berbasis orientasi objek menggunakan star uml di cv niasa bandung," *Jurnal Accounting Information System (AIMS)*, vol. 1, no. 2, hlm. 101–109, 2018.
- [24] S. Permastasari, M. Asikin, dan N. R. Dewi, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA 'MaTriG' DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, vol. 8, no. 1, hlm. 21–30, 2022. doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.2 9323.
- [25] D. Wulandari, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTs (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam)," 2021.
- [26] S. N. Wahyuni, S. Mulyatun, H. Hendrik, dan M. Maimunah, "Pengembangan game edukasi untuk anak usia dini berbasis mobile menggunakan construct 2," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, vol. 10, no. 2, hlm. 264– 269, 2021.
- [27] Kusnita et al., "Aplikasi Game Edukasi Tajwid Berbasis Android Tajwid Educational Game Application Based On Android," vol. 0, no. 02, hal. 185–191, 2023, doi: 10.52303/jb.v5i2.126.
- [28] N. Anggreini and I. Putra, "APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE", *Jurnal Informasi dan Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 44-49, Apr. 2022.
- [29] K. Zuhri, A. Ikhwan, H. Sukri, dan R. Ependi, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Tajwid Berbasis Android," *J. Teknol. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, hal. 1–10, 2022, doi: 10.57084/jeda.v3i1.986.
- [30] M. H. Ashadiqi, A. Erlansari, dan F. Farady, "Tajwid Berbasis Android," *J. Rekursif*, vol. 8, no. 1, 2020.

- [31] A. N. Anggraini, J. N. Fadila, dan F. Nugroho, "Rancang Bangun Game 2D 'Finding Tajwid' Dengan Metode Finite State Machine Menggunakan Software Unity Hub," *J. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, hal. 88–93, 2021, doi: 10.36294/jurti.v5i1.1782.
- [32] A. Akhyanto, N. Suarna, dan A. I. Purnamasari, "Game Edukasi Ilmu Tajwid berbasis Android menggunakan Metode ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Inform. Terpadu*, vol. 8, no. 2, hal. 117–126, 2022, doi: 10.54914/jit.v8i2.571.
- [33] S. Sotar, A. Arman, dan H. Syahputra, "Game Edukasi Tajwid Berbasis Android Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Di Stmik Indonesia Padang," *Rang Tek. J.*, vol. 5, no. 2, hal. 301–307, 2022, doi: 10.31869/rtj.v5i2.3308.
- [34] A. Irianti, A. Heri, dan R. Juita, "Aplikasi Ilmu Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus Sd Yapis 01 Manokwari)," *J. Ilm. Tek. Mesin, Elektro dan Komput.*, vol. 1, no. 3, hal. 126–133, 2021.
- [35] F. Riha, dan A. Agmawarnida, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran TPQ An-Nahdliyah At-Taqwa," *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 4(3), 298–310, 2021. doi.org/10.36085/jsai.v4i3.1914
- [36] A. Adhani, M. A. Gustalika, dan I. K. A, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 5, hal. 1218, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i5.4693.
- [37] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," *Alphabet*, 2019.