

DAFTAR PUSTAKA

- Sommerville Ian, (2012), *Software Engineering*, New York : Pearson.
- Enterprise Jubilee, 2010, *Belajar Sendiri PhotoShop CS5*, Yogyakarta : PT.Elex Media Komputindo
- Yudistira Yuan, 2011, *Membuat Aplikasi iPhone, Android & Blackberry itu gampang*. Jakarta : Mediakita.
- Wahadyo, Agus & Sudarman S, (2012), *Tip Trik Android untuk Pengguna Tablet & Handphone*, Jakarta : PT TransMedia.
- Maulana Ade, 2012, Jurnal :*Rancang Bangun Game Edukasi Huruf Hijaiyyah Pada Aplikasi Mobile*. Kudus : Universitas Muria Kudus.
- Jannah Rahmatullah Aisyah, 2011, Jurnal : *Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Anak Berbasis Desktop*. Surabaya : Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Herliani Herni, (2014), *Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surat-Surat Pendek Al-Qur'an Pada Anak Tunarungu*, Universitas Pendidikan Indonesia : perpustakaan.upi.edu.
- Adam, Ernest, 2010, *Fundamentals of Game Design : Defenition of a Game*, (Berkeley, CA, New Riders).
- Sab Che Jamaludin, 2007, *Bagaimana Memulakan Perniagaan*, University of Stirling : PTS Professional.
- Mohd, Hamid Abdul Azhar, 2007, *Meningkatkan Daya Fikir*, Kuala Lumpur : PTS Professional.
- Febrian, Jack, 2007, *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*, Bandung : Informatika.
- Safaat H, Nazruddin, 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung : Informatika.
- Wahadyo, Agus & Sudarman S, 2012, *Tip Trik Android untuk Pengguna Tablet & Handphone*, Jakarta : PT TransMedia.
- Winarno Edy Dan Zaki Ali, 2015, *Membuat Game Android dengan Unity 3D*, Semarang : Kompas Gramedia
- Shalahuddin, M & A.S, Rosa, (2013), *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung : Modula.
- Sitorus Lamhot, 2015, *Algoritma Dan Pemograman*. Yogyakarta : CV.ANDI
- Kusrini, Andri Koniyo, 2007, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta : ANDI.
- Imam As-Suyuthi, 2015, *Apa Itu Al-Quran*, Jakarta : Gema Insani Pers

- Ahmad Ubaedi Fathuddin, 2010, jurnal : *PEMIKIRAN IBNU SAHNUN TENTANG BELAJAR MENGAJAR AL-QUR'AN*, Perkalongan : STAIN
- Indrajani & Martin, 2007, *Pemograman Berbasis Objek Dengan Bahasa Java*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo
- Nisa Khoirun, 2016, Jurnal, *GAME EDUKASI MENGENAL SEJARAH ISLAM PADA MASA WALISONGO BERBASIS MULTI PLATFORM*, Universitas Muhammadiyah Surakarta : Surakarta
- Isna Mildayati, 2016, Jurnal, *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "TAJWID AL QUR'AN" BERBASIS ANDROID*. Universitas Pendidikan Ganesha : Bali
- Imam Kuswardayan, dan Dwi Sunaryono, 2014, Jurnal, *Game Edukasi 'Simulasi Haji'Menggunakan Ren'Py pada Perangkat Android untuk Simulasi Perjalanan Ibadah Haji*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) : Surabaya
- M. Arroyyan dan Yoannita, 2015, Jurnal, *Rancang Bangun Aplikasi Edugame SejarahWalisongo (Sunan Kalijaga) Dengan Unity 3D*. STMIK GI MDP : Palembang
- Mahardika Abdi, 2011, Jurnal, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Universitas Komputer Indonesia : Bandung
- Isma Trisna Santi dan Sukadi, 2014 , jurnal, *Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo : Sidoarjo
- Maya Rini Handayani, 2016, jurnal, *GAME EDUKASI HURUF HIJAIYAH USIA TAMAN KANAK-KANAK*, IAIN : Semarang
- Doust Norman, 2012, *UML Requirements Modeling For Business Analysts: Steps to Modeling Success*. Technics Publications : Cambridge, USA