

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. H. A., (2019). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah*. Palembang: STMIK Global Informatika MDP.
- Bastian, A., dkk. (2019). Pengembangan Media *Learning Game* Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. *INFOTECH journal*. Universitas Majalengka.
- Fatmawati. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosaka Tangerang. *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI, II*.
- Herman, S., dkk. (2019). Pengembangan Sistem Membaca Alqur'an Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *ILKOM Jurnal Ilmiah*.
- Maarif, V., dkk. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*.
- Masruri, M. H., (2015). *Buku Pintar Android*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mellinia, dan Arifin, W. R., (2021). Media Pembelajaran tahfidz Surat-Surat Pendek Kelas IV Menggunakan *Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*. Universitas Bina Insani.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Mikrotik*.
- Nanang, T. P., dan Anggit D. H., (2015). *Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Dalam Membaca Lafadz Al-Qur'an Disertai Tajwid*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.

- Siyamto, dan Muhammad, F., (2015). *Media Pembelajaran Terjemah Al-Qur'an Perkata Juz 1 Dan Juz 2 Menggunakan Adobe Flash*. Seminar Nasional Universitas PGRI, Yogyakarta.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Jurnal Komputer dan Teknologi Informasi*.
- Ulfa, M., dan Muslim. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif. *Jurnal Informatika Terapan*.