

DAFTAR PUSTAKA

- Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.
- Sukamto, R. (2014). Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Kembuan, O., Suwaryaningrat, N. D. E., & Liow, M. C. N. (2019). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Permainan Edukatif Bagi Siswa. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 151-155.
- Nisa, K. F., Khoiri, N., & Wijayanto, W. (2020). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyyah Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 1(1), 21-27.
- Putra, M. Y., & Haris, A. (2020). Animasi Interaktif Pengenalan Anggota Tubuh Menggunakan Bahasa Arab Pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi. *JURNAL MAHASISWA BINA INSANI*, 4(2), 145-154.
- Subhan, M. (2012). *Analisa perancangan sistem*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Darmawan, D., & Fauzi, K. N. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safaat, N. (2012). *Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Joni Supriyono Arif Pramadya. 2013. "Pembuatan aplikasi mobile berbasis Android OS untuk mengetahui lokasi tempat wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta".
- Kasman, A. D. (2015). *Tricks Android Collaboration with PHP and MySQL*, Yogyakarta: CV.
- Pressman, R. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Aisa, S., & Akhriana, A. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 8(2), 100-110.
- Fajarianto, O., & Sensuse, D. I. (2013). Prototype Aplikasi Mobile Belajar Tajwid Berbasis Collaborative Learning. *Jurnal TICom*, 2(1), 93383.