

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaky Yamani, C. A. (2019). Game Edukasi Marbel Tajwid. *Sains dan Teknologi Informasi*, 5(2), 52-58.
- Ainur Rodliyah, D. A. (2020). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Pasuruan Merdeka*, 5(1), 32-37.
- Anggi Dimas Prasetyo Hendar Linden, R. A. (2020). Aplikasi Pengenalan Sejarah Indonesia Berbasis Android. *Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknolgi*, 4(3), 312-319.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1(1).
- Khaerul, M. H. (2018). Aplikasi Digital Risalah Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al Qur'an. *Media KOMunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(2), 145-157.
- Muhammad Zainal Abidin, T. L. (2018). Game Edukasi Membaca Al-Qur'an (Ilmu Tajwid) Berbasis Android. *Science and Information Technology*, 1(1), 1-6.
- Suryana, D. (2018). *Belajar Android Studio*. Bandung: Dayat Suryana Independent.
- Vadliya Maarif, H. M. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 91-100.
- Wahab Sya'roni, A. T. (2019). Pemanfaatan Tools Construct 2 Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini. *Nusantara Journal of Computer and its Applications*, 4(2), 92-96.
- Wahyu Febrianto, Y. Y. (2020). Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Hukum Tajwid Pada Anak Usia Dini Berbasis Android. *Journal Information System Development*, 5(2), 42-46.
- Yanto, D. I. (2021). Desain Game Edukasi Ilmu Tajwid Bagi Anak Usia Dini menggunakan Pemodelan Finite State Auto. *Edumatik Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(1), 80-88.