

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nuril, 2012. *“Perangkat Lunak Bantu Mengenal Huruf Arab Melayu Ke Bentuk Huruf Latin Bahasa Indonesia”*. Universitas Bina Darma, Palembang.
- Ichwan, M, 2011. *“Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android”*. Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung.
- Isnani, Suci Tyas. *“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH DENGAN MEDIA FLASH CARD DIKELOMPOK A TK ISLAM ORBIT I SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013 ”*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012/2013.
- Mistari, 2012. *“Rancang Bangun Game Edukatif Belajar Bahasa Arab Melayu Ke Bentuk HURuf Latin Bahasa Indonesia”*. Institut Teknologi Sepuluh November.
- Jocom, Nickie. *“ Peran Smartphone dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prisma dana”*. 2013.
- Nugroho, Adi, 2010. *“Rekayasa Perangkat Untuk Berorientasi Objek Dengan Metode USDP”*. Andi, Yogyakarta.
- Rahmatillah, 2011. *“Aplikasi Laporan Simpan Pinjam Berbasis Web”*. Poltikenik Telkom Bandung, 2011.
- Sulindawati. *“ Penganta Analisa Perancangan Sistem ”*. 2010:8
- Supriyanto, 2012. *Rancang Bangun Game Edukatif Belajar Bahasa Arab*. STMIK GLOBAL INFORMATIKA
- Suherman, Yuyus, *“ Pengembangan Media Pembelajaran ABK ”*, UPI Bandung, 2006.
- Ekasari, Yeti, *“ Merancang Game Petualangan “Binggo” Menggunakan Unity 3D Game Engine ”*. 2012 ; 5.