

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R. &. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Afrie, S. (2011). *Aplikasi Mikrokontroler Atmega* . Yogyakarta: Andi Offset.
- Aldisa, R. T., & Arofi, A. (2022). Penerapan Metode Prototyping Pada Perancangan Sistem Layanan Pengaduan Berbasis Website. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)
- Android. (2021, Agustus 21). *Menjalankan Aplikasi pada Android Emulator*. Retrieved from Developer Android: <https://developer.android.com/studio/run/emulator?hl=idn>.
- Farda, & Nur Mohammad. (2014). *Modul Praktikum Pemrograman Komputer*. Yogyakarta: Fakultas Geografis Universitas Gadjah Mada.
- H, N. S. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smart phone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika..
- Irawadi, S., Maxrizal, & Sujono. (2020). *Game Hafalan Ayat Al-Qur'an Berbasis Android Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu*. Bangka: JURNAL SISTEM DAN INFORMATIKA (JSI).
- Jabar, A. A., & Anas, A. S. (2019). *Aplikasi Belajar Interaktif Algoritma Sorting Berbasis Desktop*. Jakarta: jtim.

- Jogiyanto. (2013). *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kotler, & Armstrong. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran Edisi 12 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Krisdiawan, R. A. (2018). *IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN SISTEM GDLC DAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE*. Kuningan: JURNAL NUANSA INFORMATIKA.
- Ladjamudin, A.-B. B. (2006). *Rekayasa Perangkat Lunak, Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muldani, H. I. (2019). *GAME EDUKASI TEBAK KATA AWAL AYAT UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN ALQURAN JUZ 30 MENGGUNAKAN METODE FISHER YATES BERBASIS ANDROID*. Bandung: UPI.
- Murya, Y. (2014). *Pemrograman Android Blackbox*. Jasakom.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS*. Bandung: Jitter.
- Nidhra, S. d. (2012). *Black box and White box Testing*. Internasional Journal of Embedded s (IJESA).
- Raharjo, B. (2019). *Pemrograman android dengan flutter*. Bandung : Informatika.

- Ridwansyah, M. I. (2018). *Konsep Dasar Database SQLite pada Android*. Bandung: Informatika.
- Salim, A. (2010). *Cara Mudah Bisa Menghafal Al-Qur'an*. Jogjakarta: Bening.
- Shalahudin, M., & Rosa, A. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Shalahudin, M., & Rosa, A. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sualim, Y. M. (2016). *Comparative Evaluation of Automated User Acceptance Testing Tool for Web Based Application*. Malaysia: International Journal of Software Engineering and Technology.
- Sukamto, R.A., & Salahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sulistiyorini, P. (2009). *Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose*. Retrieved from <https://unisbank.ac.id>
- Sumiah, A., & Hakim, R. R. (2020). *IMPLEMENTASI METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE BERBASIS ANDROID*. Kuningan: JEJARING (Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika).
- Triwibowo, D. N., Purwono, Ashari, I. A., Sandi, A. S., & Rahman, Y. F. (2021). *Enkripsi Pesan Menggunakan Algoritma Linear Congruential Generator*

(LCG) dan Konversi Kode Morse. Surakarta: Buletin Ilmiah Sarjana Teknik Elektro.

Tuarnila, Suriyani , A., & Putri, F. Y. (2019). *KUARFIZ (KUARTET TAHFIDZ): MEDIA BELAJAR BERBASIS FUN GAME STRATEGI MENINGKATKAN EFEKTIVITAS HAFALAN NAMA SURAH AL-QU'RAN PADA ANAK TPA*. Makassar: Jurnal PENA.

Turban, E. (2005). *Decision Support Systems and Intelligent Systems*. Yogyakarta: Andi Offset.

Usman, N. (2020). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grasindo.

Usmara. (2008). *Pemikiran Kreatif Pemasaran*. Yogyakarta: Amara Books.

Wibisono, A. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang*. Semarang: ISBN.

Zaid, R., Sutardi, & Pramono, B. (2021). *IMPLEMENTASI METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR (LCG) PADA TES IQ BERBASIS ANDROID*. Kendari: semanTIK.

Zamzami , Z., & Maksum, M. S. (2009). *Menghafal Al-Qur'an itu Gampang*. Jakarta: Mutiara.