

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. A. (2019). *Ilmu Tajwid Praktis*. Pustaka Baitul Hikmah Harun Ar-Rasyid.
- Arya, A. J. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA DAN MENULIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DALAM HAL KEAKSARAAN DI TK ISLAM BHAKTI 5 YPBWI. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 18.
- Bastian, A. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. *INFOTECH journal*, 29-33.
- Febrianto, W., & Yenni, Y. (2020). Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Hukum Tajwid Pada Anak Usia Dini Berbasis Android. *Journal Information System Development*, 12.
- Hanifa, S. (2001). Analisis Pengaruh Teknologi Terhadap Anak Usia Dini. *Retizen Republika*.
- Hidayah, A. K., Prihantoro, C., & Fernandez, S. (2021). Implementasi Metode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Pseudocode*, 8(1), 38-48.
- Intern, D. (2020, July 29). *Inilah Urutan Versi Android dari Awal Hingga Terbaru (Lengkap)*. Retrieved from Dicoding Intern: <https://www.dicoding.com/blog/urutan-versi-android/>
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2).
- Krisdiawan, R. A. (2018.). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika.*, 12(2).

- Marzuki, M. A., & Ummah, S. C. (2020). *Dasar-dasar Ilmu Tajwid*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nada, N. (2020). Pentingnya Belajar Tajwid Sejak Usia Dini. . *kumparan*.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. . (2017). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Petik*, 6.
- Pattiasina, M. (2019, February 24). *dspace.uui*. Retrieved from dspace.uui: <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/15095/05.2%20bab%202.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Puti Purfini, A. (2010). Flowchart.
- Rizki Febrian, F. I. (2021, Desember). Algoritma Linear Congruent Method dan Algoritma Fisher J-Yates Shuffle pada Kuis Ketangkasan Berbasis Android. *JUPI*, 11.
- Romadhon, S., Prayito, M., & Ariyanto, L. (2022). Pengembangan Game Edukasi Gema Dengan Pendekatan Kontekstual Berbantu Adobe Animate Pada Materi Bentuk Aljabar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* , 115-121.
- Suhendar, A., & Sarifah, S. (2017, November). Healthcare Facility Area Mapping (HEFAM) Sebagai Media Informasi Letak dan Fasilitas Kesehatan (Study kasus Penerapan Aplikasi Smart City Kota Serang Untuk Pelayanan Kesehatan). In *Prosiding Seminar Nasional Riset Terapan/ SENASSET*, 42-46.
- Supriyadi, S. (2018). Rancang Bangun Alfabet Memory Game Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm). *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 3(1).

## Riwayat Hidup (Curriculum Vitae)

### A. Biodata Pribadi

1. Nama : Nur Anisa Azahra
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat Tanggal Lahir : Kuningan, 26 Maret 2001
4. Agama : Islam
5. Alamat : Dusun Dano Rt 004/Rw 014, Desa Cisantana,  
Kecamatan Cigugur, Kabupaten Kuningan
6. Kode Pos : 45552
7. Nomor Telepon/WA : 0895617536325
8. E-mail : [nuranisaazahra41@gmail.com](mailto:nuranisaazahra41@gmail.com)
9. Sosial Media : anisazhrnur



### B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri 1 Cisantana 2006-2012
2. SMP : MTS Negeri 3 Kuningan 2012-2015
3. SMK : SMK Negeri 1 Kuningan 2015-2018
4. Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan Fakultas Ilmu  
Komputer Prodi Teknik Informatika 2018-  
Sekarang