DAFTAR PUSTAKA

1. Brenda Brathwaite and Ian Schreiber. *Challenges for Game Designers*, Boston. Course Technology PTR, 2009.
2. Herlawati Prabowo Pudjo Widodo. Menggunakan UML, Bandung: Informatika, 2011.
3. Lestari. Al-Quran-Ku Tajwid Blok Warna Lestari. Jakarta, Lestari, 2002
4. Munir & Halimah Badioze Zaman. " Menggalakan Kanak-kanak Belajar Membaca Berbantukan Multimedia," dlm. *Jurnal Dewan Bahasa*. Kuala Lumpur. Desember 1998.
5. Nugroho, Adi. Pemrograman Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2004
6. Suyanto. M. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: Andi Ofset, 2003
7. Riduwan dan Akdon. Rumus dan Data dalam Analisis Statistika, Bandung: Alfabeta, 2007.
8. Toha, Putra. Alquran Dan Terjemahannya. Semarang, CV. Karya Toha Putra, 1971
9. Utsman, Hasaniy Syaikh. Sejarah Dan Hubungan Ilmu Tajwid Dengan Ilmu Qiroat. Cilacap, 1994.