DAFTAR PUSTAKA

[1] Safaat, Nazaruddin. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA.

[2] Prof. Dr. Munir, M.IT., 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

[3] fadlisyah, bustami, ikhwanus. 2013. Pengolahan Suara. Jakarta: Graha Ilmu.

[4] Kurniasih, Imas. 2012. *Kumpulan permainan interaktif untuk meningkatkan kecerdasan anak*. Yogyakarta: Cakrawala.

[5] Nasir, Mohammad. 1998. *Metode Penelitian.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

[6] A.S, Rosa – Shalahuddin, M. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula.

[7] Hermawan, Beny. 2004. Menguasai Java 2 & Object Oriented Programing. Yogyakarta: ANDI.

[8] Humam, KH. As'ad. 1990. Buku Iqro' Cara Cepat Belajar Al-Qur'an. Yogyakarta: Team Tadarus "AMM".

[9] Muslih, S.Sos.I. 2013. Cara Praktis Belajar Ilmu Tajwid. Depok: Arya Duta.

[10] Juheri. 2003. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran bagian1. IlmuKomputer.Com.

[11] B. Plannerer. 2005. An Introduction to Speech Recognition. Germany. plannerer@ieee.org

[12] http://www.w3.org/TR/PNG/#4Concepts.Encoding di akses tanggal 13 maret 2013

[12] http://id.scribd.com/doc/54989288/Proses-Produksi-Suara-Pada-Manusia di akses tanggal 10 oktober 2012.

[13] http://ilmukomputer.com di akses tanggal 16 oktober 2012.

[14] http://id.wikipedia.org/wiki/Al-Qur'an di akses tanggal 16 oktober 2012.