DAFTAR PUSTAKA

[1] Hendra, Kgs. M. and Ramadhany, Adinda (2013) Rancang Bangun Apikasi Pembelajaran Iqra Berbasis.STMIK MDP.

[2] Rahmana, Danam Yanu and Winarti, Titin (2013) Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Smartphone. Jurnal TransIT, 1 (1) : 1-11.

[3] Jannah, Mifta Nurul and Hakim, Nur Fitro (2015) Rancang Bangun Apikasi Huruf Hijaiyah Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Baca Al-quran Raziev Reinezhwa Banjarmasin Kalimantan Selatan). Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 6 (2) : 53-59.

[4] Pramana, Padri (2014) Pengenalan Pola Huruf Hijaiyah Tulisan Tangan Menggunakan Metod. Majalah Ilmiah Informasi dan Teknologi Ilmiah, 4 (3) : 68-74.

[5] Hamalik, O. (2003). Media Pendidikan. Bandung: PT. Cipta Adiya Bakti.

[6] Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta. Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada.

[7] Sigit, dkk. (2008). Pengembangan Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas. Karya Tulis Ilmiah. Universitas Negeri semarang.

[8] Sutopo, A. H. (2003). Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta : Graha Ilmu

[9] Buyens, Jim. (2001). Web Database Development. Elex Media Komputindo. Jakarta

[10] Purnama, Rangsang.(2010).Mari Mengenal J2ME Java 2 Micro Edition. Prestasi Pustaka.Jakarta

[11] A.S. Rosa. (2013). Shalahudin M. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika.

[12] Safaat, N. H. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.

[13] Kurniasih, Imas. (2012). Kumpulan permainan interaktif untuk meningkatkan kecerdasan anak. Yogyakarta: Cakrawala.

[14] Putra, Darma. (2010). Pengolahan Citra Digital. Yogyakarta: Penerbit Andi

[15] Putri, Disya Nadia, dkk. (2014). Klasifikasi Huruf Korea (Hangul) dengan Metode Template Matching Correlation. Karya Tulis Ilmiah. Universitas Brawijaya.