DAFTAR PUSTAKA

[1] Aziz Abdur Rauf, *Abdul 17 Motivasi Berinteraksi Dengan Al – Qur'an*, Bandung : Masjid Raya Habiburrahman PT. Dirgantara Indonesia, 2008.

[2] Binanto, Iwan, *Metodologi pengembangan multimedia in Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, ed 1. Yogyakarta : Andi, 2010.

[3] Lesmana, Indra, "Membangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Dengan *Speech Recognition* Di Madrasah Diniyah Takmiliyah (MDT) At-Taufiq", Universitas Komputer Indonesia,2017.

[4] Herdiansyah, M. Yanyan, "Pembangunan aplikasi bantu dalam menghafal Al-Quran berbasis mobile", Universitas Komputer Indonesia,2013.

[5] G.A Naser, D.Sunaryono, Sarwosri, "Rancang bangun aplikasi: Skoring Bacaan Al – Qur'an berdasarkan kemiripan Teks Al-Qur'an menggunakan *speech recognition engine* dan Faktor Akustik pada Kasus *Murattal* Saad Al Ghamidi berbasis android".ISSN: 2337-3539.

[6] Wikipedia. Pengenalan Ucapan. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Pengenalan_ucapan. [Diakses 23 April 2018].

[7] E. Subiantoro, M. A. Asuja, and S. Anggai, "Pemrograman Game JAVA". 2007.

[8] Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin, "Standardized Educational Games Ratings" : Suggested Criteria, 2009.

[9] Safaat H, Nazruddin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika, 2012.

[10] kelasdesain. Pengenalan dan Sejarah CorelDraw. [Online]. Available: https://kelasdesain.com/pengertian-dan-sejarah-coreldraw/. [Diakses 23 April 2018].

[11] developer.android. Mengenal Android Studio. [Online]. Available: https://developer.android.com/studio/intro/?hl=id/. [Diakses 23 April 2018].

[12] Haviludin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)", *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 6, no. 1, Februari 2011.

[13] Zigurd M, Laird D. *Programing Android*. Tokyo : O'Reilly, 2013.

[14] Herdiansyah, M. Yanyan dan Irawan Afrianto. 2013. "Pembangunan aplikasi bantu dalam menghafal al-qurán berbasis mobile". Jurnal ilmiah komputer dan informatika (KOMPUTA), Vol.2, No.2.

[15] Henry, Samuel, "*Cerdas dengan Game*", Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2010.