

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurohim, Acep Iim (2007), *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*, Dipenogoro, Bandung.
- [2] Sommerville, Ian. (2011), *Software Engineering (9th Edition)*, Addison-Wesley, Boston.
- [3] Latuheru, John D. (1988), *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Depdikbud &P2 LPTK, Jakarta.
- [4] Arsyad, Azhar. (2003), *Media Pengajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- [5] Suyanto, M. (2004), *Mengembangkan Aplikasi Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [6] Idris, Husni. (2008), *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*, Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Tarbiyah STAIN Manado.
- [7] Arsyad, Azhar. (2006), *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- [8] Sigit, dkk. (2008), *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Laporan Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [9] S. Nasution. (1987), *Teknologi Pendidikan*, Jemmars, Bandung.
- [10] Wihardjo, Edy. (2007), *Pembelajaran Berbantuan Komputer*, Universitas Jember, Jember.
- [11] Handriyantini, Eva. (2009), *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar, e-Indonesia Invitiative 2009 (eII2009)*.
- [12] Triwiyatno, Aris. *Virtual Reality*. Modul Perkuliahan. Universitas Diponegoro, Semarang.
- [13] Azuma, Ronald T.. (1997), *A Survey of Augmented Reality*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 355-385.

- [14] Madden, Lester. (2011), *Professional Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for junaio, Layar, and Wikitude*, Wiley Publishing, Inc, United Kingdom.
- [15] Fatta, A. H. (2007), *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, ANDI, Yogyakarta
- [16] Fathansyah, I. (1999), *Basis Data*, Informatika, Bandung
- [17] Permana, Budi. (2009), *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop CS4*, Elex Media, Jakarta
- [18] Aplikasi Hijaiyah (1), <http://www.gameedukasi.com/2011/12/game-hijaiyah-1/>