

## Daftar Pustaka

- Damarullah, Wandy, Hamzah, Amir, Lestari, & Uning.** (2014). Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) Berbasis Android. *Jurnal Script*, 1(1), 78-88.
- Edy, & Putri.** (2020). Pengembangan Media BK Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Menanamkan Nilai Karakter Pada Siswa SD . *Elementary School* 7 (2020) 124-131, 125.
- Hakimah, Tukadi, Kembang, Nugroho, & Puspita.** (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Media Pembelajaran di Taman Pendidikan al-Quran. *Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK*, 97.
- Hanura.** (2019). *Efektivitas Penerapan Media Flash Card Dan Media Video terhadap Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Tajwid Al-Qur'an di TPa Al-Mudzakkir Desa Taeng Kab. Gowa*. Makassar: UIN Alauddin.
- Hermawan, Rudi, Hidayat, Arief, Utomo, & Gayuh.** (2015). Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 1-8.
- Iswandy, & Eka.** (2015). Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung-Barung Balantai Timur. *TEKNOIF*, 3(2), 70-79.
- Jannati, Trisoni, & Haviz.** (2019). Pengembangan Game Edukasi Tajwid Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Ahkamul Hurud Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal el-Hekam*, 144.
- Loveri, & Tomi.** (2016). Analisa Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Dinas Pemadam Kebakaran Padang. *Jurnal J-Click Vol 3 No 2 Desember 2016*, 3(2), 11-17.
- Nasution, & Zulkipli.** (2019). Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Al-Quran Untuk Membangun Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 50.
- Solikul, Sayyidul, & Noviatul.** (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Pembelajaran Al-Quran Hadist Kelas X Semester Genap Di MAN 1 Yogyakarta*. Kota Yogyakarta: UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta.