

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an, Terjemahan dan tafsir Qur'an Kemenag

- Agus Muhyidin, M., Afif Sulhan, M. dan Sevtiana, A. (2020) "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit*, 10(2), hal. 208. doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- Aman, H., Miftah, R. dan Murli, N. (2018) "Convoy Marshal:Group-based Navigation Mobile Application," 24.
- Aryani, N. (2015) "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), hal. 213–227. Tersedia pada: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/potensia/article/view/3187>.
- Budiaji, W. (2013) "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)," *Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), hal. 127–133. Tersedia pada: <http://umbidharma.org/jipp>.
- Ependi, U. (2018) "Implementasi Model Scrum pada Sistem Informasi Seleksi Masuk Mahasiswa Politeknik Pariwisata Palembang," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), hal. 49–55. Tersedia pada: <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/640>.
- Estuningtyas, R. D., 2018. Ilmu Dalam Perspektif Al-Qur'an. *QOF*.
- Fadlullah (2017) "Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), hal. 65–74. doi: 10.29313/tjpi.v6i2.3195.
- Forda, G. et al. (2019) "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Koleksi Permainan Aksara Lampung (Koper Apung) Berbasis Android Menggunakan Design and Development of Educatinal Game ' Koleksi Permainan Aksara Lampung (Koper Apung)' Based on Android Using Scrum," 6(4). doi: 10.25126/jtiik.201961096.
- gedebe, P.M.,& Jacob, B. . (2012) "Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience," *ARPJ Journal of Systems and Software*, VOL. 2(NO.6).
- H., A. (2016) "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(9), hal. 107–116. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Hanafi (2017) "Konsep penelitian R & D dalam bidang pendidikan," *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), hal. 130. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/publication/335227473_Research_and_Development_RD_Inovasi_Produk_dalam_Pembelajaran.

- Hasyim, B. (2014) "ISLAM DAN ILMU PENGETAHUAN (PENGARUH TEMUAN SAINS TERHADAP PERUBAHAN ISLAM)," *Jurnal Dakwah Tabligh*, 14.
- Hendratno, J., Danarto, A. dan Oktodia, M. (2018a) "Alat Permainan Edukatif Pengenalan Angka, Bentuk, Huruf dan Warna untuk Balita dalam Mengoptimalkan perkembangan Motorik." Hendratno, J., Danarto, A. dan Oktodia, M. (2018b) "Huruf dan Warna untuk Balita dalam Mengoptimalkan Perkembangan Motorik."
- Heni, J. (2016) "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran."
- Kusniyati, H. dan Pangondian Sitanggang, N. S. (2016) "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), hal. 9–18. doi: 10.15408/jti.v9i1.5573.
- Lestarinigrum, A. (2017) *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.
- M. Safrudin Aziz (2017) *STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF ANAK USIA DINI PANDUAN BAGI GURU, ORANG TUA, KONSELOR, DAN PRAKTIKSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Kalimedia.
- Mansur (2009) "Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam."
- Martini, R. S. (2020) "Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), hal. 958–964. doi: 10.31004/obsesi.v5i1.741.
- Meisadri, R. dan Indriani, N. (2013) "Pembangunan Game First Person Shooter 3D Alien Hunter," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), hal. 2089–9033.
- Novitasari, Y. (2017) "Development of child activity sheet by using the scientific approach at ethnic subtheme to introduce Indonesian cultural variety," 1.
- Nugroho, A. dan Pramono, B. A. (2017) "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *Jurnal Transformatika*, 14(2), hal. 86. doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- Prambayun, A., Suyanto, M. dan Sunyoto, A. (2016) "Model gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran," hal. 6–7.
- Rian, O., Kurniawan, D. dan Hijriani, A. (2016) "Aplikasi Game Edukasi Aksara Matching Berbasis," hal. 109–116.
- Rihyanti, E., Diana, D. dan Saefudin, M. (2020) "APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF, ANGKA, WARNA DAN BANGUN DATAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6.0."
- S. S. K. Kotorski (2002) "Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8, Massachussets, Wiley."
- Santika, A. P. (2016) "RANCANG BANGUN APLIKASI EDUTAINMENT UNTUK ANAK SD DENGAN TEKNIK GAMIFIKASI BERBASIS OCTALYSIS DAN MACHINATIONS FRAMEWORKNo Title."

- Sharfina, Z. dan H.B, S. (2017) “An Indonesian Adaptation of the System Usability Testing(SUS).”
- Sidik, A. (2018) “Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), hal. 83. doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.
- Snadhika Jaya, T. (tanpa tanggal) “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung).”
- Sommerville, I. (2016) *Software engineering (10th edition)*, Pearson Education Limited.
- Sufyan dan Zulfahmi, J. (2018) “Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Perspektif Pendidikan Islam,” *Bidayah: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), hal. 49–64.
- Tarmizi, A. dan Sulastri (2017) “PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.”
- Ulwan, A. N. (2012) *Tarbiyat aulad Fil Islam, Pendidikan Anak dalam Islam*. Insan Kamil.
- Zaini, M. dan Soenarto (2019) “Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), hal. 254. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.127.
- Wahid, M. A., (2016). Peran Kaidah Fiqh Terhadap Pengembangan Ekonomi Islam. *el-JIZYA: Jurnal Ekonomi Islam (Islamic Economics Journal)*.