

## DAFTAR PUSTAKA

- Android Developer. Mengenal Android Studio, <https://developer.android.com/studio/intro> diakses pada 7 Juni 2020
- Daniswara, O. M. (2011). *Aspek Penting Pembangunan E-Learning System*. 4.
- Garret, Jesse James. 2011. *The Element of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Second Edition. Berkeley: New Riders.
- Imaduddin, Ahmad dan Sidik Permana. (2018). *Menjadi Android Developer Expert*. Bandung: Presentologics.
- Kurniawan, R.D.B., Satrio Hadi Wijoyo, dan Niken Hendrakusuma Wardani. Evaluasi *Usability* Aplikasi MY JNE Dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) Dan *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Pengembangan Teknologi dan Ilmu Komputer*, 3(6).
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Nisa, Putri Laraswati Khoirun., Jauharul Maknunah., dan Ali Syaifulloh. (2017). *Game Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa “HANACARAKA” Berbasis Android*. STMIK Pradnya Paramita : Malang.
- NUR YATI, M. (2018). Aplikasi Belajar Mengaji Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2).
- Pintar Menulis Arab Pegon Jilid 2*. (2017). Kediri: MHM Lirboyo.

Rauschenberger, M., Schrepp, M., Perez-Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). *Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 2(I), 39.*

Rivai, Muhammad., Ibnu Sani Wijaya., dan Marrylinteri Istoningtias. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Android (Studi Kasus: Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl). Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Dinamika Bangsa: Jambi. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/95/95> diakses pada 27 Januari 2020.

Ridlowi, A. (2018). Implementasi dan Problematika Pembelajaran Kitab Kuning dengan Arab Pegon ( Studi di Ponpes Al-Falah Karangrejo Pacitan ). *Jurnal Studi Agama Islam, 11*, 28–44.

Sa'adah, N. (2019). Problematika Pembelajaran Nahwu Bagi Tingkat Pemula Menggunakan Arab Pegon. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3(01)*, 15–32. <https://doi.org/10.32699/liar.v3i01.995>

Silvianita, Helva. Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/> diakses pada tanggal 5 November 2019.

Susilo, Edi., Wijaya, F. Danang., dan Hartanto, Rudy. (2018). Perancangan dan Evaluasi *User Interface* Aplikasi *Smart Grid* Berbasis *Mobile Application*.

Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknik Informatika (JNTETI) Vol. 7,  
No. 2.

Wahono, Romi Satrio. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, diakses dari <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, diakses pada 3 September 2020.

Wahyuni, S., & Ibrahim, R. (2017). Pemaknaan Jawa Pegon Dalam Memahami Kitab Kuning Di Pesantren. *Manarul Qur'an: Jurnal Ilmiah Studi Islam*, 17(1), 4–21. <https://doi.org/10.32699/mq.v17i1.920>

Widoyoko, Eko Putro. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yati, Melya Nur., dan Naim Rochmawati. (2018). *Aplikasi Belajar Mengaji Berbasis Android*. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenandamedia Group.

Wibowo, Argo., dan Susanto, Budi. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Website KPU Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* Vol. 2, No. 2, Agustus 2016.