



## GAME EDUKASI PEMBELAJARAN IQRO DI TPQ MIFTAHUL HUDA DENGAN ANDROID STUDIO

Rina Cahya Utami<sup>1</sup>, Andi Setiyadi<sup>2</sup>, Achmad Bahtiar Efendi<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Teknik Informatika, STMIK Himsya Semarang

<sup>2</sup> Teknik Informatika, STMIK Himsya Semarang

<sup>3</sup> Sistem Informasi, STMIK Himsya Semarang

rinacahyautami@gmail.com, andisetiyadi@gmail.com, achmadbahtiarefendi@gmail.com

### ABSTRACT

*Learning to holy Qur'an is an important thing to learn. With the development of existing technology, learning to holy Qur'an can be improved with android-based applications. With this android-based learning app can make it easier for children to mature to learn holy Qur'an. The application of learning to holy Qur'an in the hope of giving interest to everyone to learn it. In addition to these functions android applications are also expected to introduce to the advancement of technology now. The purpose of this final task is to develop applications based on android learning. This created application contains a collection of material that includes (basic learning, hijaiyah letters, tajwid, gharib, waqaf), quiz (tajwid material), games (basic guess hijaiyah and further guess tajwid)*

**Keywords** : Android Studio, Lear to holy qur'an..

### ABSTRAK

Sistem informasi pembayaran syahriah yang berjalan di Pondok Pesantren Daarul Qur'an Ibnu Ammr masih menggunakan sistem Mempelajari Al-Qur'an merupakan hal yang penting untuk dipelajari. Dengan perkembangan teknologi yang ada, pembelajaran Alquran dapat ditingkatkan dengan aplikasi berbasis android. Dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis android ini dapat memudahkan anak-anak dewasa dalam mempelajari Al-Qur'an. Penerapan pembelajaran Al-Qur'an dengan harapan dapat memberikan minat bagi setiap orang untuk mempelajarinya. Selain fungsi tersebut aplikasi android juga diharapkan dapat mengenalkan kemajuan teknologi sekarang. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis android. Aplikasi yang dibuat ini berisi kumpulan materi yang meliputi (pembelajaran dasar, huruf hijaiyah, tajwid, gharib, waqaf), kuis (materi tajwid), games (tebakan dasar hijaiyah dan tebakan tajwid selanjutnya)

**Kata Kunci** : Android Studio, Belajar Al-Qur'an

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin modern sangat memanjakan para penikmat informasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas untuk mendukung produktifitas. Dengan segala aktivitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memilikitingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi seorang muslim terlalaikan. Salah satunya mengenal dan

membaca AlQur'an dengan benar, terabaikan bahkan terlupakan. Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi atau waktu untuk mempelajarinya. Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir sudah banyak munculnya berbagai perangkat mobile device. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah smartphone dan hampir setiap orang memilikinya. Fungsi utama dari smartphone adalah sebagai alat komunikasi, namun saat ini dengan berbagai fitur di dalamnya seperti pengolah gambar, video, pengolah dokumen dan lain sebagainya menambah fungsi dari smartphone tersebut. Hal ini tak lepas dari peran sistem operasi yang ada pada

smartphone. Seperti halnya komputer, smartphone dapat diinstal berbagai macam aplikasi yang diinginkan. Android sebagai sistem operasi dapat digunakan di berbagai perangkat mobile.

Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar penggunaannya mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform mobile lainnya. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya. Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak sejak usia dini dan umat muslim sebagai basic sebelum mempelajari ilmu-ilmu lainnya adalah membaca Al- Qur'an dengan baik dan benar. Hal ini sangat penting karena hukum mempelajari Al-Qur'an adalah fardhu 'ain, yang berarti mendapat prioritas utama sebelum mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang, mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "Game Edukasi Pembelajaran Iqro di TPQ Miftahul Huda Dengan Android Studio"

## 1.2. Pondok Pesantren

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka pokok permasalahan yang di hadapi sebagai berikut :

- Bagaimana cara mengenali huruf hijaiyah secara mudah?
- Bagaimana cara membaca Iqra dengan lancar?
- Bagaimana cara belajar membaca Iqra melalui smartphone.?

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Aplikasi game iqra berjalan pada smartphone android dengan android minimal versi 5.1 (Lolipop).
- Menampilkan Iqra dari kunci pertama hingga kunci ke dua puluh sembilan. Aplikasi ini dapat digunakan oleh anak usia dini 4-10 tahun yang ingin memulai belajar mengaji.
- Membaca Juz Amma untuk anak-anak yang sedang belajar pada TPQ umur 4-10 tahun..
- Aplikasi ini dilengkapi dengan tes yang interaktif, gambar dan suara

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut::

- Menghasilkan aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Iqra menggunakan Android Studio untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

- Meningkatkan pemahaman belajar mengaji sejak dini.
- Meningkatkan hafalan surat pendek pada Juz Amma.efisien.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

- Bagi peneliti, dapat mengembangkan wawasan keilmuan dan meningkatkan pemahaman tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan aplikasi pada sistem operasi Android.
- Bagi pengguna, membantu umat muslim khususnya TPQ Miftahul Huda sebagai pengguna Android yang memiliki tingkat mobilitas tinggi untuk belajar membaca Iqro secara baik dan benar.
- Bagi akademik, sebagai kontribusi positif untuk kemajuan wawasan keilmuan teknologi informasi yang diintegrasikan dengan agama serta untuk pengembangan pada masa yang akan datang jika pada suatu hari nanti ada yang berniat untuk mengembangkan aplikasi ini. ini.

## 2. KERANGKA TEORI

### 2.1. Iqra

Iqra adalah kata perintah utama yang diterima oleh Nabi Muhammad saw ketika menerima wahyu yang pertama di Gua Hira. Iqro sebuah kata yang terdengar biasa, Namun, dibalik kata itu, ternyata tersimpan sebuah perintah yang begitu penting dan luar biasa pengaruhnya terhadap eksistensi dan perkembangan peradaban umat manusia.

"Iqra" (bacalah) dengan nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari darah. Iqra (bacalah) dan Tuhanmulah yang maha pemurah yang mengajar dengan perantara qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang diketahuinya. (QS.Al-Alaq:1-5). Maka yang dimaksud dengan perintah "Iqra" bukanlah sekedar "membaca" dalam arti menggoyang lidah untuk melantunkan huruf demi huruf, kata demi kata dan kalimat demi kalimat, Namun perintah "Iqra" secara luas justru mengandung tiga pengertian dasar.

Pertama, yaitu membaca ayat ayat Allah Swt (Tanda tanda Ilahi) yang tertulis di dalam Al Qur'an. Kedua, yaitu membaca Ayat ayat Allah Swt (Tanda tanda ilahi) yang tercipta dan terdapat di Alam semesta. Ketiga, Membaca ayat ayat Allah swt yang terdapat dalam pribadi umat manusia.

### 2.2. Qiro'ah dan Metode Membaca Al-Qur'an

Kata Qiro'ah berasal dari akar kata qoro'a- yaqro'u, qiro'atan yang artinya

membaca, bacaan. Secara bahasa kata ini berasal dari ayat pertama dari wahyu Al-Qur'an, yakni "iqro". Kata "iqro" dalam ayat tersebut adalah "fiil amr" mengandung arti perintah untuk membaca. Perintah iqro' ini dilanjutkan dengan kalimat berikutnya yakni bismirobbikalladzi kholaq, kholaqol insane min alaq. Yakni membaca dengan dasar atau kerangka "ismi Rabb" (Allah sebagai Rabb).

Makna iqro'/qiro'ah dalam ayat tersebut bukan sebatas harfiah yakni membaca suatu tulisan (saja), tetapi suatu perintah untuk membaca, meneliti, dan memahami. Sedangkan obyek yang harus dibaca adalah tentang manusia sebagai makhluk dan Allah sebagai Kholiq (Rabb). Jadi, perintah Qiro'ah

menurut ayat tersebut mengandung makna proses membaca, meneliti (mengkaji) dan memahami (menenal) segala sesuatu tanpa batas. (Syaiful gala. 2005. Hal 134). Membaca termasuk keterampilan pokok dalam pembelajaran bahasa disamping keterampilan yang lain seperti mendengarkan, berbicara dan menulis. Dalam pembahasan ini penulis mengemukakan beberapa teknik pembelajaran membaca untuk pemula, tujuan pembelajaran membaca, ragam membaca, dan tema-tema lain yang berkaitan dengan pembelajaran membaca

### 2.3. Android

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan NVidia (Arifianto, 2011) Perangkat pertama yang menjalankan Android, dikembangkan oleh HTC Dream smartphone atau T-Mobile G1, yang secara resmi diluncurkan pada 22 September 2008. Penjualan perangkat ini di pasar AS dimulai pada bulan Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan Android.

### 2.4. SQLite

SQLite (Structured Query Lite) merupakan sebuah sistem manajemen basis data relasional yang bersifat ACID-compliant

dan memiliki ukuran pustaka kode yang relatif kecil, ditulis dalam bahasa

C. SQLite merupakan proyek yang bersifat public domain yang dikerjakan oleh D. Richard Hipp (Kreibich, 2010). Tidak seperti pada paradigma client-server umumnya, Inti SQLite bukanlah sebuah sistem yang mandiri yang berkomunikasi dengan sebuah program, melainkan sebagai bagian integral dari sebuah program secara keseluruhan. Sehingga protokol komunikasi utama yang digunakan adalah melalui pemanggilan API (Application Programming Interface) secara langsung melalui bahasa pemrograman. Mekanisme seperti ini tentunya membawa keuntungan karena dapat mereduksi overhead, latency times, dan secara keseluruhan lebih sederhana. Seluruh elemen basis data (definisi data, tabel, indeks, dan data) disimpan sebagai sebuah file. Kesederhanaan dari sisi disain tersebut bisa diraih dengan cara mengunci keseluruhan file basis data pada saat sebuah transaksi dimulai.

Pustaka SQLite mengimplementasikan hampir seluruh elemen-elemen standar yang berlaku pada SQL-92, termasuk transaksi yang bersifat atomic, konsistensi basisdata, isolasi, dan durabilitas (dalam bahasa inggris lebih sering disebut ACID), trigger, dan kueri-kueri yang kompleks. Tidak ada pengecekan tipe sehingga data bisa dientrikan dalam bentuk string untuk sebuah kolom bertipe integer. Beberapa kalangan melihat hal ini sebagai sebuah inovasi yang menambah nilai guna dari sebuah basisdata, utamanya ketika digunakan dalam bahasa pemrograman berbasis script (PHP, Perl), sementara kalangan lain melihat hal tersebut sebagai sebuah kekurangan. Beberapa proses ataupun thread dapat berjalan secara bersamaan dan mengakses basisdata yang sama tanpa mengalami masalah. Hal ini disebabkan karena akses baca data dilakukan secara paralel. Sementara itu akses tulis data hanya bisa dilakukan jika tidak ada proses tulis lain yang sedang dilakukan; jika tidak, proses tulis tersebut akan gagal dan mengembalikan kode kesalahan (atau bisa juga secara otomatis akan mencobanya kembali sampai sejumlah nilai waktu yang ditentukan habis). Hanya saja ketika sebuah tabel temporer dibuat, mekanisme penguncian pada proses multithread akan menyebabkan masalah. Update yang terkini (versi 3.3.4) dikatakan telah memperbaiki masalah ini (<http://en.wikipedia.org/SQLite>, diakses tanggal 10 Juli 2012). Sebuah program yang mandiri dinamakan sqlite disediakan dan bias digunakan untuk mengeksekusi kueri dan manajemen file- file basis data SQLite. Program tersebut

juga merupakan contoh implementasi penulisan aplikasi yang menggunakan pustaka SQLite

## 2.5. Sejarah Android

Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa Google mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya Google mengenalkan Nexus One, salah satu jenis telepon

pintar GSM yang menggunakan Android pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010).

Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings, Atheros Communications, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan Open Handset Alliance, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat bergerak (mobile) yang merupakan modifikasi kernel Linux

2.6. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru.

Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan Android (<http://id.wikipedia.org/>, 2013) Database Management System) ( Kadir 2008).

## 2.6. Flowchart

Menurut Indrajani (2011), Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Menurut Sahid (2010), Flow chart adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur system secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

## 2.7. DFD (Data Flow Diagram)

DFD (Data Flow Diagram) adalah untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD (Data Flow Diagram) merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan system yang

terstruktur (structured analysis and design). DFD (Data Flow Diagram) merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data didalam system dengan terstruktur dan jelas (Jogiyanto, 2006) .Benar atau salah.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Perancangan

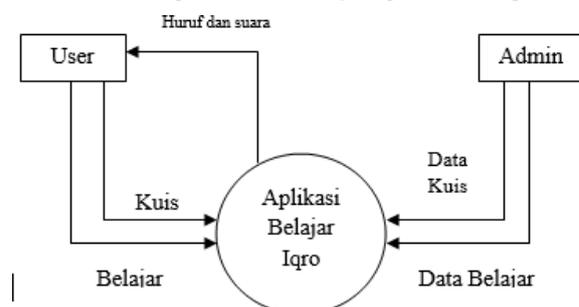
Perancangan sistem merupakan penggambaran dan pendefinisian dari kebutuhan- kebutuhan sistem. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk merancang sistem yang baru. Pembuatan aplikasi pembelajaran ini perlu memperhatikan mengenai alat dan bahan yang akan digunakan untuk membantu proses pembuatan aplikasi pembelajaran serta tidak menghambat saat pengerjaannya. Berikut adalah alat dan bahan yang penulis gunakan untuk mengerjakan proyek akhir aplikasi pembelajaran ilmu tajwid untuk anak usia dini

### 3.2. Perancangan Perangkat Lunak

Untuk dapat mengembangkan sistem informasi yang berkualitas, diperlukan prosedur-prosedur perancangan sesuai dengan sistem pengembangan sistem informasi atau SDLC. Perancangan terdiri dari dua aktivitas utama, yaitu perancangan perangkat keras meliputi perancangan arsitektur serta perancangan perangkat lunak yang meliputi perancangan desain antar muka serta desain alur sistem menggunakan DFD.

### 3.3. Diagram Konteks

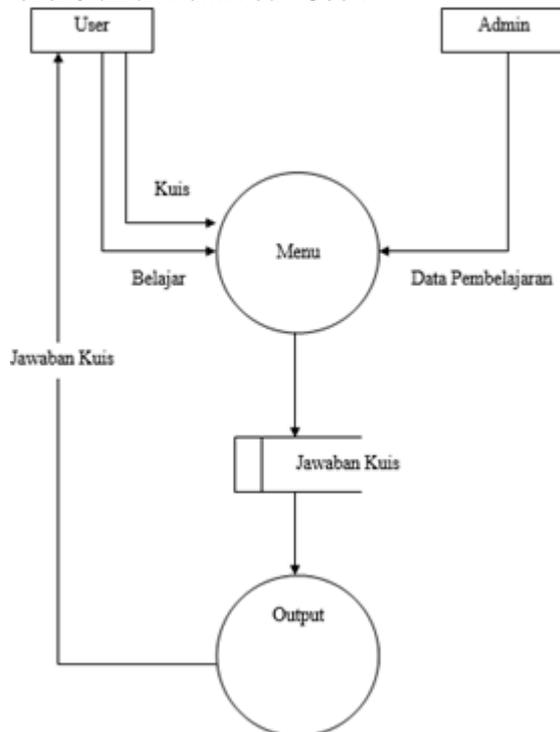
Konteks Diagram adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Context diagram memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary(dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya adas atu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks. Berikut inia dalah diagram konteks yang dirancang:



Gambar 3. 1 Diagram Konteks

### 3.4. Diagram Alir Data

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan suatu system yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data itu mengalir atau dimana data itu tersimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pembangunan sistem yang terstruktur dan dapat menggambarkan arus data di dalam sistem yang terstruktur. Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan DFD level 0 untuk Admin dan User:



Gambar 3. 2 DFD

### 3.5. Implementasi Antar Muka

Hasil yang telah dicapai oleh peneliti adalah sebuah aplikasi perancangan media pembelajaran iqro bagi anak usia dini berbasis android. Berikut ini tampilan halaman menunya:

#### 1. Halaman Utama

Halaman menu utama perancangan media pembelajaran ini adalah awal pengguna membuka dan menggunakan aplikasi. Halaman menu antara lain tombol belajar untuk menuju ke halaman belajar iqro, tombol kuis untuk menuju ke halaman kuis, tombol about untuk memberikan petunjuk bagi pengguna aplikasi, tombol keluar atau exit untuk keluar dari aplikasi. Halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.3 sebagai berikut:



Gambar 3.3 Halaman Login

#### 2. Halaman Menu Belajar

Pada halaman menu belajar ini terdapat 3 pilihan menu untuk memilih pembelajaran mana yang akan dipelajari oleh pengguna aplikasi. Menu tersebut antar lain menu hijaiyah, menu harokat, dan menu tanwin. Halaman menu belajar dapat dilihat pada gambar 3.7 sebagai berikut.



Gambar 3.4 Halaman Menu Belajar

#### 3. Halaman Belajar Hijaiyah

Halaman belajar Hijaiyah ini berfungsi untuk membaca huruf hijaiyah yang disertai dengan suara. Ada juga tombol back untuk kembali halaman sebelumnya dan tombol tentang. Halaman belajar dapat dilihat pada gambar 3.5 sebagai berikut



Gambar 3.5 Halaman Belajar Hijaiyah

#### 4. Halaman Belajar Harokat

Halaman belajar harokat fathah, kasroh, dan dhomat dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Halaman Belajar

#### 5. Halaman Hafalan

Pada halaman ini pengguna dapat memilih surat-surat pendek untuk dihafalkan. Halaman Hafalan dapat dilihat pada gambar 3.7:



Gambar 3.7 Halaman Hafalan

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai pembangunan dan implementasi aplikasi belajar alquran di TPQ Miftahul Huda maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Merancang Aplikasi Pembelajaran Membaca Iqro berbasis android merupakan aplikasi yang berjalan pada smartphone yang dapat membantu pengguna untuk belajar cara membaca huruf-huruf pada Al Qur'an.
2. Aplikasi Pembelajaran Membaca iqro berbasis android dapat melakukan :
  - a. Menampilkan huruf-huruf hijaiyah yang dari huruf pertama hingga huruf terakhir
  - b. Menampilkan contoh dari setiap huruf yang disertai dengan suara.
  - c. Menampilkan tes interaktif yang langsung memberikan nilai dan melatih cara seseorang dalam mengaji secara cepat.

#### SARAN

Penelitian yang dilakukan tentunya tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, untuk pengembangan sistem lebih lanjut diperlukan perhatian terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu :

1. Menambah Hingga saat ini Android terus mengalami perkembangan, hal ini diimbangi dengan peningkatan kemampuan pada perangkat Android. Maka diharapkan aplikasi

ini dapat di- upgrade mengikuti versi selanjutnya, sehingga dapat berjalan sempurna pada sistem operasi di atas versi 5.5 (Lollipop).

2. Pada aplikasi ini menggunakan gambar karena android versi 5.5 (Lollipop) masih belum mengetahui karakter tulisan arab sehingga jika ada yang ingin menggunakan tulisan arab maka gunakan versi 3.0 ke atas. Jadi bagi yang ingin mengembangkan aplikasi ini menjadi asli tulisan karakter tulisan arab dapat menggunakan android dengan sdk minimal 3.0.
3. Penambahan fitur pada aplikasi seperti lebih banyak tes interaktif akan memberikan kemampuan yang lebih bagi pengguna dalam belajar dan tes tersebut dapat dijadikan acuan kunci berapa yang sudah bisa terbuka dan yang tidak bisa terbuka
4. Bagi yang ingin mengembangkan aplikasi ini, mungkin dapat mengembangkan dengan menambahkan halaman profil sehingga setiap pengguna mempunyai score yang tersimpan kedalam database.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada : STMIK Himsya Semarang, TPQ Miftahul Huda, kedua orangtua, serta rekan-rekan penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan anugrah-Nya.

Sangat disadari dalam penelitian ini terdapat kekurangan oleh karena itu saran dan kritik sangat diharapkan. Akhirnya harapan peneliti semoga jurnal ini bermanfaat bagi kita semua.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fatta, Hanif 2007, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi: Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta : Andi Offset.
- Arifiyanto, Teguh 2011, Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren Dengan Lwuit. Yogyakarta: Andi Publiser.
- Bahreisy, Hussein 1992, Himpunan Hadist Pilihan Hadist Shahih Bukhori. Surabaya: Penerbit: Al Ikhlas..
- Departemen Agama RI 2002, Mushaf Al-Quran Terjemah. Depok.
- Gala, Syaiful 2005, Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Hamad, Ibnu 2009, Batas Ilmu Pengetahuan (Yang Dimiliki Manusia). Depok: Universitas Indonesia.

- Harahap, Nazaruddin Safaat 2010, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC. Bandung: Penerbit Informatika.
- Hendra, Kgs 2011, Perancangan Aplikasi Iqra Berbasis Android. Yogyakarta: Universitas STMIK GI MDP.
- HM, Jogiyanto 2005, Analisa & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi Offset.
- Komatineni, Satya & Dave MacLean 2010. Pro Android 4. Apress.
- Michael, Ivan Siregar 2012, Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android. Yogyakarta : Gaya Media.
- Montenbruck, O 1989, Practical Ephemeris Calculations. Berlin: Springer Verlag.
- Rosa & M. Shalahuddin 2011, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung : Penerbit Modula.
- Rudianto 2013, Pembuatan Aplikasi Iqro dan Juz Amma Berbasis Android. Yogyakarta : STMIK Amikom.
- Sari, Anita (2011), Perancangan Aplikasi SMS Emotisound Pada Perangkat Android. Yogyakarta : STMIK Amikom
- Supriadi, Andi 2012, Metode Super Cepat Belajar
- Fashih Membaca Al-Qur'an. Makassar : Penerbit Yayasan FOSLAMIC.
- S, Stephanus Hermawan (2011), Mudah Membuat Aplikasi Android. Salatiga :Andi Offset.