

Universitas  
**Esa Unggul**

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alim Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: elearning unesa
- Al-Qardhawi, Y. (2012). *Fiqh prioritas, sebuah kajian baru berdasarkan al-Qur'an dan alsunnah*.
- Alwi, Hasan. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-Lima*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Amanda. 2016. *Breaking down Indonesia smartphone habits*.  
<http://www.emarketer.com/Article/Breaking-Down-Indonesian-Smartphone-Habits-by-Age/1014225> diakses pada 08 oktober 2016 pukul 11. 42 WIB
- Andrianita, Setia. 2015. *Pengembangan dan Analisis Kualitas Aplikasi Panduan Shalat Jenazah Pada Handphone Berbasis Android*. Yogyakarta: Postgraduate Universitas Negeri Yogyakarta
- Anthony, T. 2012. *Figer-Friendly Design: Ideal Mobile Touchscren Target Sizes*. Smashing Magazine
- Aprilia, K., & Ghozali, I. 2013. *Teknik Penyusunan Skala Likert dalam Penelitian Akuntansi dan Bisnis*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Basri, Mu'inudinillah. 2008. *Paduan Shalat Lengkap*. Surakarta: Indiva Pusataka
- Dastbaz, Mohammad. 2003. *Designing Interactive Multimedia Systems*. International Edition. McGraw-Hill. Singapore.

- Erin, 2016. *Internet users asia pacific collecting more devices*.  
<https://www.emarketer.com/Article/Internet-Users-Asia-Pacific-Collecting-More-Devices/1013877> diakses pada 08 oktober 2016 pukul 12.40 WIB
- Falbe, Trine. 2015. *Designing Interface For Kids*. Smashing Magazine  
<https://www.smashingmagazine.com/2015/08/designing-web-interfaces-for-kids/> diakses pada 20 Mei 2017 pukul 21.50 WIB
- Fitria, D., 2010. *Aplikasi Multimedia Mata Pelajaran Biologi tentang Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Bagi Siswa Kelas VII*.
- Fowler, Martin. 2004. *UML Distilled Third Edition A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*. Pearson Education, Inc.
- Fuat, Muhammad. 2013 "Penggunaan Sampling Stratifikasi Dalam Audit Oleh Auditor APIP". Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pengawasan BPKP
- Gallavin, Georgia. 2015. *UX for Kid's Products: Designing for the Youngest of User*.  
<https://www.usertesting.com/blog/2015/04/29/ux-for-kids/> diakses pada 20 Mei 2017 pukul 21.00 WIB
- Ghazarian, Armen. 2014. *How To Create User-Centric Apps for Kids*.  
<https://designmodo.com/create-user-centric-apps-kids/> diakses pada 20 Mei 2017 pukul 20.00 WIB
- Goldstone, W., 2009. *Unity game development essentials*. Packt Publishing Ltd.
- Gutierrez, Karla. 2014. *6 Ways Color Psychology Can Be Used to Design Effective eLearning*.  
<http://info.shiftelearning.com/blog/bid/348188/6-Ways-Color->

- Psychology-Can-Be-Used-to-Design-Effective-eLearning  
diakses pada 20 Mei 2017 pukul 04.20 WIB
- Hamdani.2010.*Efektifitas pemanfaatan media gambar dalam peningkatan hasil belajar pada pembelajara shalat.Sekolah tinggi agama islam* Dr. Khez Muttaqien, Purwakarta
- Hartono, J., & Abdillah, W. (2008). *Pedoman Survei Kuesioner: Mengembangkan Kuesioner, Mengatasi Bias dan Meningkatkan Respon*. Badan Penerbit Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM.
- Hidayati, S. N. 2010. *Penggunaan metode kuis tim untuk meningkatkan hasil belajar ipa pada kelas v semester 1 sdn 02 tawagsari tagun pelajaran 2009/2010 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)*.
- Holla, Suhas, and Mahima M Katti. 2012 .*"ANDROID BASED MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT and its SECURITY ."*International Journal of Computer Trends and Technology
- Iskandar Wiryokusumo. 2011. *Dasar-dasar pengembangan kurikulum* . Jakarta: Bumi Aksara
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. “Peraturan Menteri Tahun 2016 Nomor 024” Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan [http://puskurbuk.kemdikbud.go.id/downloads/browse/Produk\\_Hukum/Permen-2016/Permendikbud Tahun2016 Nomor024/Permendikbud Tahun2016 Nomor024/Permendikbud Tahun2016 Nomor024 Lampiran/](http://puskurbuk.kemdikbud.go.id/downloads/browse/Produk_Hukum/Permen-2016/Permendikbud_Tahun2016_Nomor024/Permendikbud_Tahun2016_Nomor024/Permendikbud_Tahun2016_Nomor024_Lampiran/) (diakses pada 08 oktober 2016 pukul 13. 20 WIB)

- Koto, Alaidin.2004.*Ilmu Fiqh dan ushul fiqh; suatu pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Manshur, A.Q., 2012. *Buku pintar fikih wanita*. Serambi Ilmu Semesta.
- Maulana,Ahmad.2010.*Dahsyatnya Shalat sunnah.Pustaka Marwa Mudawam*, Syafaul. 2012. Syari'ah-fiqih-hukum islam studi tentang konstruksi pemikiran kontemporer.UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Muiz, Abdul.2014.*Panduan Shalat terlengkap*.Jakarta:Pustaka Makmur
- Musfiqon, H. M. 2012. *Pengembangan media dan sumber belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustafa, Zulhas'ari. 2013. *Determinasi Al-Ahkam Al-Syari'ah dalam tradisi hukum islam*.UIN Alauddin Makassar
- Naranjo, Catalina. 2011. Effective Use of Typography in Application for Children. <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php> diakses pada 23 Mei 2017 pukul 04.20 WIB
- Nasoetion, N., Suryanto, A., & Mulyati, Y. 2008. *Evaluasi pembelajaran bahasa indonesia*.
- Nurcahyono, F., 2012, August. Pembuatan sistem informasi penjualan handphone Pada bitz cellular secara online. In *Seruni-seminar riset unggulan nasional inoformatika dan komputer* (Vol. 1, No. 1)
- Nuryanto, Joko.2013.*Aplikasi shalat pada smartphoneb berbasis android*.Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru
- Oemar, Hamalik. 2003. *Media pendidikan*. Bandung : Citra Aditya
- Oktavia, Nova. 2015. *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*.Yogyakarta:Deepublish

- Olesen, Jacob. 2016. Color Psychology:Child Behavior And Learning Through Colors. <http://www.color-meanings.com/color-psychology-child-behavior-and-learning-through-colors/> diakses pada 20 Mei 2017 pukul 04.00 WIB
- Pertiwi, Ina Sulistiyo. 2015. *Pembangunan aplikasi alat bantu belajar shalat wajib berbasis multimedia untuk anak sekolah dasar*. Jakarta: Universitas Esa Unggul
- Rider, Rose. 2009. *Color Psychology and Graphuc Design Application*. Liberty University
- Rosan, Muhamad Roja'i. 2013. *Pengaruh pembiasaan shalat duha upaya meningkatkan spiritual (sq) siswa: STUDI KASUS DISEKOLAH MENENGAH PERTAMA SMP AR-RISALAH LIRBOYO KEDIRI*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sa'id. 2008. *Kajian Lengkap Tentang Shalat*. Al-Maktub At-Ta'awuni Liddah'wah Wal-Irsyad bis-Sulay, Riyadh, Saudi Arabia
- Sabiq, S., 2009. *Fikih Sunnah*, jilid V, cet. I. *Penerjemah abdurrahim dan masrukhin*. Jakarta: Cakrawala Publishing.
- Safaat, N. 2012. *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Saputra, W., & Purnama, B. E. 2015. *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer*. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 4(2).
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Setiawan, Nugaraha. 2009. Penentu Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep dan Aplikasinya. Universitas Padjajaran
- Singh, Satyendra. 2006. Curren Research Development: Impact of Color on Marketing. University of Winnipeg, Canada
- Siregar, Syofian. 2016. Statistika Deskriptif Untuk Penelitian. Rajawali Press
- Siregar, T. 2016. *Analisa pendapat ibnu hazm tentang oelak sanaan shalat zenajah dengan lima tabir* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Situmorang, S. H., Muda, I., Doli, M., & Fadli, F. S. 2012. *Analisis data untuk riset manajemen dan bisnis*. USUpress.
- Stephen, Rod.2015.Beginning Software Engineering. John Wiley & Sons Inc.
- Sudrajat, A., 2008. *Media pembelajaran. dalam <http://www.psbpsma.org/content/blog/media-pembelajaran> diunduh tanggal 25 Februari 2009 pukul 11.40 WIB.*
- Sugiyono, D.R., 2008. *Metode penelitian*. Bandung: CV Alvabeta.
- Sunyoto, D. 2012. *Teori, kuesioner, dan analisis data sumber daya manusia*. Yogyakarta: CAPS.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2008. *Media pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tjais, Randiansyah Ramadhan. 2013. *LKP : Analisa SWOT sebagai dasar strategi pengembangan produk operator seluler pada PT. Indosat TBK*. Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya.
- Udin, S.W., 2008. *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Unger, Tanya. 2017. Building Apps For Kids: The Definitive Guide. InvisionApp <https://www.invisionapp.com/blog/building-apps-for-children/> diakses pada 20 Mei 2017 pukul 21.57 WIB
- Wahyuni, Noor. 2014. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. Binus University <http://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/> diakses pada 31 Mei 2017 pukul 01.18 WIB
- Wahyuningsih, T., Raharjo, T. and Masithoh, D.F., 2013. *Pembuatan instrumen tes diagnostik fisika SMA kelas XI*. Jurnal Pendidikan Fisika
- Wibisono, E.K., 2011. *Implementasi aplikasi augmented reality sebagai alat peraga dalam pelajaran fisika materi tata sury* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyadani, SB. 2008. *Media dan pembelajarannya*. Bandung: CV media Perkasa
- Wijaya, Raden. 2015. "*Skala Likert (Metode Perhitungan, Persentase dan Interval)*". Universitas Udayana
- Yuen, D., Santoso, M., Cartwright, S. and Jacob, C., 2016. *Eukaryo: An AR and VR Application for Cell Biology*. International Journal of Virtual Reality