

DAFTAR PUSTAKA

- Adjis, R., Rantung, V. P., Kumajas, S., & Rorimpandey, G. C. (2021). Aplikasi Augmented Reality Penuntun Shalat Untuk Anak Usia Dini. In *JOINTER-JOURNAL OF INFORMATICS ENGINEERING* (Vol. 02, Issue 01).
- Agus Sukmana. (2019). *IMPLEMENTASI ALGORITMA SILENCE REMOVAL DAN ENDPOINT DETECTION UNTUK MENGHILANGKAN NOISE PADA FILE SUARA BERBASIS ANDROID*.
- Ana Ramadhayanti. (2018). *ANALISIS STRATEGI BELAJAR DENGAN METODE BIMBEL ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS DAN PRONUNCIATION (PENGUCAPAN/PELAFALAN) BERBAHASA REMAJA SAAT INI*.
- Andika, M. (2022). Peran Youtube Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Kemampuan Speaking. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1595–1600. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4044>
- Andrian, R., Sakethi Dan, D., & Chairuddin, M. (2014). *Pengembangan Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Dosen Jurusan Ilmu Komputer Menggunakan Metode Rational Unified Process (RUP) 1*. <http://jurnal.fmipa.unila.ac.id/index.php/komputasi>
- Aprianti, W., Maliha, U., Teknik Informatika, J., Negeri, P., Laut, T., Km, J. A. Y., Laut, P. T., & Selatan, K. (2016). SISTEM INFORMASI KEPADATAN PENDUDUK KELURAHAN ATAU DESA STUDI KASUS PADA KECAMATAN BATI-BATI KABUPATEN TANAH LAUT. In *Jurnal Sains dan Informatika* (Vol. 2, Issue 1).
- Bayu Pratama Nugroho, N. R. , S. H. , F. H. , S. , Moch. I. (2022). Penerapan Media Belajar Interaktif Berbasis Android Bagi Anak Desa Petuk Ketimpun Binaan Yayasan Ransel Buku. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 1(2). <http://ejournal.uhb.ac.id/index.php/PIMAS>
- Ekayani, P. (2017). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (2020). *User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students' Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School)*.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID*

MENGGUNAKAN ISPRING DAN APK BUILDER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MATERI PROYEKSI VEKTOR. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>

Harianto. (2020). *Analisis Minat Pelaku Usaha Sound system Terhadap Aplikasi Record Adobe Audition di Desa Jetis Lor Kecamatan Nawangan*.

Herlina, L. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN FILM DALAM MENGAJAR PRONUNCIATION*. www.dictionary.com

Hesti Ismaya, W. (2011). *Analisis Perbedaan Kualitas Spektrum Soundcard pada 4 Tipe Notebook dengan Sampling Rate 44100 Hz dan Bit Depth 16 Bit Menggunakan Spektrum Analyzer*.

Hidayati, P. S., & Rosyid, A. (2020). PEMBELAJARAN ENGLISH PRONUNCIATION MELALUI MOBILE ASSISTED LANGUAGE LEARNING (MALL): POTENSI DAN HAMBATAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04, 61–66. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>

Iswanto Wibowo STIBA Nusa Mandiri Jakarta, A. (2018). PEMANFAATAN APLIKASI ANDROID TFLAT ENGLISH PRONUNCIATION UNTUK PENGAJARAN PELAFALAN PADA MAHASISWA SEMESTER TIGA PRODI SEKRETARIS. In *Prosiding Seminar Nasional KALUNI* (Vol. 1).

Khesya, N. (2021). *MENGENAL FLOWCHART DAN PSEUDOCODE DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN*.

Klaudio Koloay, S. R. U. A. S. S. D. E. P. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan)*.

Leonardo, C., & Harlianto Tanudjaya, D. (2019). *ANALISIS KALIBRASI PENGUKURAN DAN KETIDAKPASTIAN SOUND LEVEL METER*.

Mandasari, B., Aminatun, D., Pustika, R., Ayu Megawaty, D., Ahmad, I., & Alita, D. (2022). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA-SISWI SMA/MA/SMK DI DESA PURWOREJO LAMPUNG TENGAH. *Communnity Development Journal*, 3(1).

Muna Hanifatul Muslimah. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android Menggunakan Algoritma FFT Sebagai Noise Reduction (Studi Kasus : PAUD Kober Al - Barkah)*.

Ni Made Seniari, B. W. D. (2020). *PENYULUHAN BAHAYA RADIASI GELOMBANG ELEKTROMAGNETIK PADA ORGAN TUBUH MAHLUK HIDUP DI KELURAHAN PAGUTAN BARAT MATARAM*.

- Nuraini, R. (2015). *DESAIN ALGORITMA OPERASI PERKALIAN MATRIKS MENGGUNAKAN METODE FLOWCHART*. 1(FEBRUARI).
- Prayoga, N. F. I. (2019). Analisis Speaker Recognition Menggunakan Metode Dynamic Time Warping (DTW) Berbasis Matlab. *AVITEC*, 1(1).
<https://doi.org/10.28989/avitec.v1i1.492>
- Pujadi, T. (2011). APLIKASI SEWA MOBIL BERBASIS WEB PADA PT INDOMOBIL CAR RENTAL. In *Faks* (Vol. 2, Issue 1).
- Purbohadi, D., & Wijaya, T. W. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lab Bahasa Online. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 618–627. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2582>
- Purwanto, H. (2018). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN CV. XYZ BERBASIS WEB*.
- Rangkuti Alihkwa Dana, I. H. (2019). *Analisa dan Implementasi Transformasi Analog to Digital Converter (ADC) untuk Mengkonversi Suara Kebentuk Teks*.
- Rifqo, M. H., & Wijaya, A. (2017). IMPLEMENTASI ALGORITMA NAIVE BAYES DALAM PENENTUAN PEMBERIAN KREDIT. In *Jurnal Pseudocode* (Vol. 2). www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode
- Rohmawati, I., & Menarianti, I. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA “TANARA” MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID*. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- Roosevelt Joshua Gunadi, R. T. Y. R. B. (2020). *PENERAPAN FIREBASE CLOUD STORAGE PADA APLIKASI MOBILE ANDROID UNTUK MELAKUKAN PENYIMPANAN IMAGE LAHAN PERTANIAN*.
- Rusdi, -----
 -----Ibnu, Sri Mulyani, A., & Herlina Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri, I. (2020). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN PADA CV.CIMANGGIS JAYA DEPOK* (Vol. 5).
- Sugiharto, T., & Nugraha, N. (2022a). *PENERAPAN ALGORITMA SILENCE REMOVAL DAN ENDPOINT DETECTION UNTUK MENGHILANGKAN DERAU BERKAS SUARA*.
- Sugiharto, T., & Nugraha, N. (2022b). *PENERAPAN ALGORITMA SILENCE REMOVAL DAN ENDPOINT DETECTION UNTUK MENGHILANGKAN DERAU BERKAS SUARA*.

- Sumarni, M. (2018). *Sistem Informasi Pencairan Replace Pada PT.Total Nusantara Transport Berbasis Desktop*.
- Syarifa, C., & Kusuma, D. (2018). Integrasi Bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran (Chusnu Syarifa Diah Kusuma) INTEGRASI BAHASA INGGRIS DALAM PROSES PEMBELAJARAN. In *Jurnal Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi Edisi Agustus* (Issue 2).
- Tamami, J. H., Mursityo, Y. T., & Pradana, F. (2019). *Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Awesam Merchandise Dengan Metode Rational Unified Process* (Vol. 3, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Tantri Sari Safitry, R. K. (2023). *SIAP Merdeka Belajar Bahasa Inggris Jilid 1 untuk SMP/MTS Kelas VII*.
- Tauhid, K., & Sari, ; 590x |. (2024). *Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi* (Vol. 3).
- Tuwaidan, Y. A., Vecky CPoekoel, D., & Mamahit, D. J. (2015). *Rancang Bangun Alat Ukur Desibel (dB) Meter Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno R3*.
- Wardani, C., Zelviani, S., & Fuadi, N. (2021). PENGARUH INTENSITAS KEBISINGAN TERHADAP TEKANAN DARAH SEBELUM DAN SETELAH BEKERJA DI PERCETAKAN CV. RINJANI PERKASA. *JFT: Jurnal Fisika Dan Terapannya*, 8(1), 83. <https://doi.org/10.24252/jft.v8i1.20072>
- Yahya, Y., & Nur, A. M. (2018). Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 1(2), 79–87. <https://doi.org/10.29408/jit.v1i2.901>
- Yunus, M., Seta Inba Cipta, B., & Mudhifatul Jannah, U. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (JUSIFOR)*, 1(2), 112–121. <https://doi.org/10.33379/jusifor.v1i2.1637>
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>