

DAFTAR PUSTAKA

- A. H, I. Y. A., Fransisca, Y., Joko, J., & Achmad, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Microsoft Visio terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TITL. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9455–9460. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5321>
- Abdulghani, T., & Sembada, R. M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Memilih Model Kacamata Di Central Optik 165 Dengan Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android. *Media Jurnal Informatika*, 13(1), 36. <https://doi.org/10.35194/mji.v13i1.1299>
- Affis Masturina Nisa, E. D. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Berbasis Mobile Menggunakan Construct 2 Development Learning Media of Writing Java Alphabet Mobile Based Using Construct 2. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Inovasi Disruptif Teknologi Informasi di Era Normal Baru*, 363–371.
- Afianti, N., Rachmawati, & Adrian, M. (2020). Perancangan Sistem Perhitungan Biaya Produksi Usaha Konveksi Menggunakan Metode Harga Pokok Pesanan di Rizkada Production. *E-Proceeding of Applied Science*, 6(1), 397–401.
- Afifah, H. R. (2023). *Pengimplementasian Integration Testing, Performance Testing, dan User Acceptance Testing pada Aplikasi Cafeasy Berbasis Web (Studi Kasus: Café di Daerah Bandung)*. 11(4), 5151–5159.
- Alfathsyah, A., Nurhasanah, N., Zakaria, S. W., & Tripiawan, W. (2024). Model Konseptual Perancangan Fasilitas Industri Konveksi Pakaian dengan Soft System Methodology. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI SAINS DAN TEKNOLOGI*, 9(2), 215. <https://doi.org/10.36722/sst.v9i2.2879>
- Alfian, A. A., Asmara, B. D. Y., & Efendi, A. R. (2023). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Linear Congruent Method Berbasis Android. *Stains (Seminar Nasional Teknologi & Sains)*, 2(1), 103–108.
- Andriyadi, A., Fikri, R. R. N., & Saputri, E. F. (2022). Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan Institut Informatika Darmajaya Dengan Whitebox Testing. *Journal of Innovation ...*, 3471(8), 743–746.

- Andriyat Rio, & Sugiharto Tito. (2025). Comparison of Shuffle Algorithms For Randomness, Time Complexity and Space Complexity. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 8(2), 279–291. <https://doi.org/10.31289/jite.v8i2.13179>
- ANGGREINI, D. N. A. (2024). *IMPLEMENTASI ALGORITMA FIRST COME FIRST SERVED PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEGIATAN PEMASANGAN WIFI CUSTOMER FIBER TO THE HOME (FTTH) DI PT. JALA LINTAS*. 15(1), 37–48.
- Araihani, I. S., Studi, P., Komunikasi, D., Teknik, F., Desain, K. D. A. N., & Putra, U. N. (n.d.). *PENGELOLA KEUANGAN DIGITAL UNTUK ORANG TUA DENGAN METODE DESIGN THINKING*.
- Arifani, F. (2021). Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*.
- Azis, N., Hartawan, M. S., & Amelia, S. (2020). Rancang Bangun Otomatisasi Penyiraman dan Monitoring Tanaman Kangkung. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 95–102.
- Belakang, L. (2015). Bab I حض خ. *Galang Tanjung*, 2504, 1–9.
- Budiman, T., Kurniawan, E., & Hasibuan, D. R. (2023). Manajemen Proyek Pada Pt Abc. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 3(April), 128–141. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Dadang Haryanto, D. A. (2022). SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DATA KONSUMEN DI PT. DINASTI PERTIWI “PERUMAHAN DEWASARI.” *Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur*, 6(1), 4.
- Dalton, T., Hasan, P., & Tatuhey, E. L. (2024). Sistem Informasi Keuangan Berbasis Website pada Gereja GKI Efrata Kayu Batu. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(1), 167–178.

<https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/7511>

- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Eko Valentino, D., & Jodi Hardiansyah, M. (2020). Perancangan Video Company Profile pada Hotel de Java Bandung. *Tematik*, 7(1), 1–20. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.285>
- Figi, M., & Islamy, C. C. (2024). *PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF UNTUK USIA 3-5 TAHUN BERBASIS ANDROID inklusif . Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif . Sumber data penelitian dilakukan dengan cara observasi dan kuisioner , adapun pengolahan data den.* 8(5), 10155–10161.
- Firdaus, A. A. Y. (2021). Penerapan Finite State Machine Pada Non Player Character Game Edukasi Rantai Makanan. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(2), 133–140.
- Hardika, B., Kurniawan, M. D., Adzka, M., Prastowiyono, D., Banyubasa, A., Wicaksono, A., & Nasir, M. (2024). *Pengujian Blackbox Testing Website Garuda Farm Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning.* 06(02), 740–753.
- Hartono, N., & Muin, A. A. (2025). *Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang.*
- Hasudungan Manullang, E., Saputra, W., Perdana Windarto, A., Tunas Bangsa, S., Informatika, T., & Siantar, P. (2023). Perancangan Sistem Pengelolaan Data Pasien Covid-19 Rumah Sakit Tentara Pematangsiantar. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains*, 1(1), 623–630. <https://prosiding.seminars.id/prosainteks>

- Hidayah, A. K., Prihantoro, C., & Fernandez, S. (2021). Implementasi Metode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Pseudocode*, 8(1), 38–48. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.38-48>
- Hidayat, D., & Prabowo, D. W. (2019). Sistem Informasi E-Commerce di CV Galaxy Computer Berbasis PHP dan MySQL. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 7(2), 1–4. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/77>
- Jannah, O. Z., Selegi, S. F., & Junaidi, I. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Storyboard Pada Materi Keadaan Cuaca Kelas Iii Di Sdn 02 Kandis. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran & Pendidikan Dasar*, 8(1), 60–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/el-muhbib>
- Janottama, I. P. A., Wibawa, A. P., Pasek, G., Adnyana, P., & Indira, W. (2024). *Pengabdian Masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung Denpasar “Menggambar Storyboard Komik Anak- Anak.”* 3(2), 81–89.
- Jaya, Y. P., Handayani, R. N., Studi, P., Informatika, T., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., Studi, P., Informasi, S., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., Inggris, B., & Studio, A. (2024). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Alfabet Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Multimedia Development Life Cycle*. 5(1), 36–46.
- Joni, W. (2019). *Sistem E- Learning Do ' a dan Iqro ' dalam P eningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas*. 1(3), 154–159.
- Krisdiawan, R. A., Budianto, H., Sutabri, T., & Kurniawan, A. (2022). IMPLEMENTASI ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) PADA MEDIA PEMBELAJARAN BAGIAN-BAGIAN BUNGA BERBASIS VIRTUAL REALITY (Studi Kasus : SMP Negeri 2 Ciawigebang). *Nuansa Informatika*, 16(2), 94–105. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i2.5899>
- Krisdiawan, R. A., Fadli, M. A., & Supratman, S. G. (2023). Implementasi Algoritma Boids Untuk Pergerakan NPC Pada Game Awes Corona. *Jurnal Nuansa Informatika*, 17(1), 211–221.

<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkomAKuningan,Telp./Fax>.

- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 31. <https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.2326>
- Kurniawan, A. J., Hermawan, C., Studi, P., Informasi, S., & Ali, U. D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2), 1–5. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Kurniawan, T. A. (2022). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Lonteng, N. G. M., Wantalangi, P. F., & Santa, K. (2024). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Dan Angka Anak Usia Dini Dengan Metode Prototype Berbasis Desktop. *Jurnal Ilmu Teknik*, 1(2), 197–204.
- Luxfanza, I. B., & Ratama, N. (2025). *PENGEMBANGAN APLIKASI WORKOUT BERBASIS ANDROID DENGAN FITUR PERSONALISASI PROGRAM LATIHAN DAN MONITORING KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE HIGH INTENSITY INTERVAL TRAINING (HIIT)*. 3(1), 2515–2523.
- Madora, henny, Wahyuningrum, I., & Noval, M. (2019). Perancangan Program Aplikasi Peminjaman danPengembalian Buku di Ruang Baca Jurusan ManajemenInformatika Politeknik Negeri Sriwijaya. *Teknika*, 13(2), 113–121. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/view/2155>
- Mahendra, T., Hidayat, N., Taurusta, C., Azizah, N. L., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Rancang bangun game adventure 3d pengenalan alphabet pada anak usia dini*. 7, 262–271. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i1.1019>

- Mamay Syani, N. W. (2018). PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN CATERING BERBASIS MOBILE ANDROID. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa*, 1(2), 86–95. <https://doi.org/10.31962/jiitr.v1i2.22>
- Marsa, K. U., Satrya, F., Kusumah, F., A-ikhsan, S. H., Informatika, T., Khaldun, U. I., Bogor, K., Interaktif, M. P., & Dini, A. U. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF ALFABET*. 9(1), 102–108.
- Maulidani, M. K., Darsanto, & Iswanto, M. E. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Wisata Kabupaten Indramayu Berbasis Mobile Android. *Nuansa Informatika*, 18(2), 128–144. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v18i2.214>
- Muchlis, L. S., & Septianus, G. R. (2020). Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5048>
- Muhammad Bakhar, A. Y., & Politeknik. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGETAHUAN HURUF DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN ECLIPSE UNTUK ANAK-ANAK USIA DINI*. 9, 1–23.
- Muhammad Helmi Satria Fedianto, Firza Prima Aditiawan, & Muhammad Muharrom Al Haromainy. (2023). Pengujian Sistem Jaringan Dokumentasi Dan Informasi Menggunakan Black Box Testing Dan White Box Testing. *Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Manajemen Bisnis*, 3(1), 213–221. <https://doi.org/10.55606/jupsim.v3i1.2447>
- Muhammad Khifli Yusuf Noor, & Endah Sudarmillah. (2020). Game Motorik : Kenali Hewan Dengan Langkahmu. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 1(2), 73–79. <https://doi.org/10.37802/joti.v2i1.46>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah

- Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103.
<https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Nunu Nugraha, Rio Andriyat Krisdiawan, & Heri Herwanto. (2024). Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Infak dan Shodaqoh dengan Metode Rational Unified Process (RUP) pada Rumah Yatim Himmatul Ummah Al Islamiah di Kabupaten Kuningan. *Nuansa Informatika*, 18(1), 128–134.
<https://doi.org/10.25134/ilkom.v18i1.87>
- Nur Azis, Gali Pribadi, M. S. N. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 32(2), 58–65.
- Nurhayati, S. T., Irwan, M., & Nasution, P. (2023). Database Management System Pada Perusahaan. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, 1(2), 62–64.
<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jakbs/index>
- Nurmaida Nasution, Mira Yanti Lubis, & Hopman Daulay. (2024). Pengaruh Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Studi Kasus di TK IT Al Mardia Desa Batang Bulu Baru. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 84–96.
<https://doi.org/10.47861/khirani.v2i1.869>
- Nurmansyah, A. (2024). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP* (Vol. 15, Issue 1).
- Pangestu, P. R., Voutama, A., Informasi, S., & Karawang, U. S. (2024). *PEMANFAATAN UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE) PADA SISTEM*. 8(6), 11846–11851.
- Pasya, S. A., & saputro, ari. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Belajar Mengenal Hewan Sebagai Media Edukasi Pada Tk Budi Mulia Tangerang. *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, 1(5), 416–421.
<https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1036>
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 7–19.

- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang bangun game edukasi “amudra” alat musik daerah berbasis android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53.
- Pratama, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., Sentinuwo, S., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Ratulangi, U. S., Kampus, J., & Bahu, U. (2014). *Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D*. 4(2), 1–6.
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Harti, T. D. M., & Puspitasari, W. (2020). Pengujian Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Jurnal Bina Komputer*, 2(1), 74–78.
- Rahmi Putri Kurnia, Yulia Jihan Sy, W. F. Z. (2024). Perancangan Job Seeker – Aplilasi Pencari Kerja Menggunakan PHP dan MYSQL. 1, 4(1), 163–164.
- Rajagukguk, I., Padini, D., Iqram, M., & Purba, A. Y. (2025). *Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Android Studio DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL APPLICATIONS FOR PRIMARY SCHOOL*. 1(1).
- Rambe, P. P. (2021). Teori Atau Konsep Algoritma Pemrograman. *Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 1(1), 6–11.
- Ramdhani, E., & , Vitta Yaumul Hikmawati, M. K. S. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPRATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTUAN ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN*. 363–368.
- Ratu, A., & Talakua, A. C. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i2.529>
- Rianti, E., & Barel, D. F. (2020). Analisa Sistem Informasi Penerimaan Calon Taruna (Catar) dengan Menggunakan Metode McCall (Studi Kasus Politeknik Pelayaran Sumatera Barat). *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 2, 56–61. <https://doi.org/10.37034/jidt.v2i2.59>
- Rizq Daffa Jodi, M. (2020). Fakultas Komputer Algoritma dan Struktur data. *Fakultas Kompiter*, 1, 1–10.

- Rosyida, E., Listiyono, H., & Zuliardo, E. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 8(3), 549–555. <https://doi.org/10.35870/jtik.v8i3.2014>
- Salmiati, & Samsie, I. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada LadyShop Makassar. *PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI Pusat Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (P4M) STMIK Dipanegara Makassar, IX(2)*, 141–150.
- Salsabilah, A. D. R., Zulfa, I., & Saputra, M. (2024). Parsing Data Log Hasil Pemblokiran Situs Negatif Di Satuan Kerja Perangkat Aceh. *Jurnal Teknik Informatika Dan Elektro*, 6(1), 21–36. <https://doi.org/10.55542/jurtie.v6i1.965>
- Sami'ani, Sutami, M. Haris Qamaruzzaman, Moch. Ichsan, A. Y. E. N. (2024). *RANCANG BANGUN PERMAINAN PENYELAMATAN SATWA ORANG UTAN KALIMANTAN TENGAH BERBASIS ANDROID Design and Development of an Android-Based Game for the Rescue of Orangutans in Central Kalimantan*. 7(1), 26–32.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Sastrawan, P. V., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. P. (2017). *Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi*. 6, 114–123.
- Setyaningrum, D. (2022). PERANCANGAN TATA RUANG KANTOR MENGGUNAKAN MICROSOFT VISIO PADA BAGIAN ADMINISTRASI CV. INCREASE DEVELOPMENT. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Sitanggang Rianto, Urian Dachi Teddy, & Manurung H G Immanuel. (2022). Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hiasberbasis Web Menggunakan

- Php Dan Mysql. *Tekesnos*, 4(1), 84–90.
- Sulistyanto, H. (2017). Urgensi Pengujian Pada Kemajemukan Perangkat Lunak Dalam Multi Perspektif. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 65–74. <https://journals.ums.ac.id/index.php/komuniti/article/view/2944>
- Sulistiyorini, P. (2019). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume*, XIV(1), 23–29.
- Sumarni, & Minarni. (2019). Sistem Informasi Pencairan Replace Pada PT.Total Nusantara Transport Berbasis Desktop. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 9(1), 1–6.
- Sutanti, A., Komaruddin, M., Damayanti, P., & Studi Sistem Informasi Metro, P. U. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 9(1).
- Syahdilan, A., & Prawira, M. A. (2024). *IMPLEMENTASI ALGORITMA DISCRETE WAVELET TRANSFORM UNTUK MENAMBAHKAN INVISIBLE WATERMARKING PADA CITRA DIGITAL*. 8(6), 12205–12217.
- Taufik, R., Citra Dewi, P., Widina, K., & Anwar, A. (2021). Analisis Banjir di Kota Bandung dengan Pemodelan Sistem Rich Picture Diagram. *Jurnal Inovasi Masyarakat*, 1(2), 202–210. <https://bandungkota.bps.go.id/>
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–38. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>
- Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>
- Wahyu Fauzy, I., Guntur, M., & Reksa Ariansyah, M. (2021). Game Sosialisasi Sejarah Bandung Lautan Api Dengan Metode Mnemonik. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 2(2), 44–49.

<https://doi.org/10.53580/naratif.v2i2.98>

- Wandini, R. R. (2017). Pengenalan Huruf Vokal Terhadap Anak Usia Dini Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Tarbiyah*, 24(1), 120–136.
- Wardani, K. K., Alwiyanti, N. A., & Widodo, T. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Memvisualisasi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, 7(1), 132–139. <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jireISSN.2620-6900>
- Welly Tri Driatno, R. H. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM E-COMMERCE PADA PT KARTIKA UTAMA. *Comasie*, 05(03), 97–106.
- Wijaya, E. K., Fanani, L., & Priyambadha, B. (2025). *Perancangan Pengalaman Pengguna E-Learning Pendamping Pelatihan Cybersecurity*. 9(2), 1–11.
- WP, P. M. A., Wahyuni, F. S., & Setiawan, A. F. (2023). Game Edukasi “Pengenalan Transportasi” 2D Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2136–214.