

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Hermawan, R., Hermawansyah, W., & Adkha, I. (2024). *Pengujian Perangkat Lunak Sistem Informasi Inventori pada Usaha Jasa Pengiriman Paket*. 2(4), 166–175.
- Adawiyah, R., & Saragih, N. E. (2022). Implementasi Algoritma Levenshtein Distance Dalam Mendeteksi Plagiarisme. *Journal Computer Science and Information Technology(JCoInT)*, 5(1), 54–63. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInT/article/view/3086>
- Aditya, F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: PADA TOKO MURAH JAYA ALUMUNIUM). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 316–329. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2037>
- Afriyansyah, D. (2018). Aplikasi Mobile Pembelajaran Hijaiyah dan Iqra Sebagai Sarana Membaca Al-Qur'an Berbasis Android pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungailiat. *Jurnal Teknik Informatika*, 1–8.
- Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159. <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>
- Ahaliki, B. (2017). *307-Article Text-660-1-10-20190711*. 2(1), 33–37.
- Akbar, I. F., & Ramdhania, K. F. (2025). *Algoritma Levenshtein Distance sebagai Solusi Efisiensi Pencarian pada Training Registration System*. 5(2), 147–154.
- Amaliyah, P., Aulia, P. F., Akbar, M. F., Maulidana, R. A., & Safitri, A. (2023). Analisis Dan Desain Sistem Aplikasi Penjadwalan Kuliah Pengganti (Reschedule-in) Bagi Mahasiswa Dan Dosen Di Universitas. *Journal of Digital Business and*

Innovation Management, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.26740/jdbim.v2i1.53370>

Andrianto, R., & Munandar, M. H. (2022). Aplikasi E-Commerce Penjualan Pakaian Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database. *Journal Computer Science and Information Technology (Jcoint)*, 3(1), 20–29. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInT/article/view/2478>

Anjasmara, R., Lestari, I., & Dewi, M. (2019). Aplikasi Pembelajaran Hiragana Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 32–43. <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.2676>

Arizal, & Annisa Nurul Puteri. (2020). Sistem Informasi Manajemen Wisuda Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 14(2), 125–134. <https://doi.org/10.30864/jsi.v14i2.309>

Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i1.156>

Auzan, A., Achmady, S., Khalid, Z., & Ghafur, U. J. (2022). *Jurnal Literasi Informatika Vol 1 , No 1 Agustus 2022 RANCANG BANGUN MAGNETIC SOLENOID DOOR LOCK DENGAN SPEECH RECOGNITION MENGGUNAKAN NODEMCU BERBASIS ANDROID Jurnal Literasi Informatika Vol 1 , No 1 Agustus 2022. 1(1)*, 1–10.

Azzam Fadhlullah, Ilmu Pengetahuan Alam, dan, Marga Ardana, F., Nis Tiadah, M., Alvin Adinata, M., Zidan Zulkarnain, Z., Tira Sabela, A., & Azzam Fadhlullah, M. (2024). Analisis Survei Perbandingan Penggunaan Tingkatan Bahasa Pemrograman bagi Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Angka*, 1(1), 69–82. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/angka>

Bangun, R., English, A., Talk, J. O. B., & Skripsi, T. A. (2024). *SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*.

Chairane, Adinda Puan, Rahmat Syahputra, Thia Thania Aldine, & Nurbaiti. (2023). Manfaat Penggunaan Database Dalam Peningkatan Layanan Perpustakaan

Uin Sumatera Utara. *Jurnal Ilmiah Sains Teknologi Dan Informasi*, 1(3), 14–19. <https://jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/JITI/article/view/264/231>

Darnita, Y., & Muntahanah, M. (2019). Aplikasi Sistem Pencarian Lagu menggunakan Algoritma Levenshtein Distance. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 1(3), 61–67. <https://doi.org/10.36085/jtis.v1i3.68>

Fajri, R. M. A., Wahyudi, D. N., Ni'mah, E. S., Nugroho, F., Rahmeisi, N., Shaikh, S. S., Ashari, I., Fayyed, M. N. Al, & Putri, I. A. (2024). Penerapan Pemrograman C++ dalam Pengembangan Alat Elektronik Sederhana untuk Mahasiswa Teknik Elektro. *Jurnal Majemuk*, 3(1), 152–171.

Fitriastuti, F., Putri, A. E., Sunardi, A. K., & Hidayat, R. A. (2024). Analisis Website Siakad Universitas Janabadra Menggunakan Metode UAT. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 276–285. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.6998>

Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>

Gusti, A. (2025). *Cara Menggunakan Hugging Face: Apa Saja Fitur & Manfaatnya?* IDwebhost. <https://idwebhost.com/blog/hugging-face/>

Jacobsen, M. (2024). *Assembly AI Review: Unveiling the Pros and Cons of AI-Powered Transcription Services*. Medium. <https://medium.com/@about-ai/assembly-ai-review-unveiling-the-pros-and-cons-of-ai-powered-transcription-services-8fc8fdf2bbbd>

Juariah, S., Mahpudin, A., & Sistem, P. (2024). *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG PADA SISWA MTSN 9 KUNINGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 8(5), 10271–10279.

Kharisma, B., & Santoso, N. (2020). Pengembangan Aplikasi Manajemen Proyek Perangkat Lunak Kolaboratif Menggunakan Scrum. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 4(3),

723–732.

Kurniadi, E., & Budianto, H. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs). *Jurnal Cloud Information*, 3(2), 28–35.

Kurniati, K. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>

Laia, A. I., & Muliono, R. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Penerjemah Bahasa Indonesia Bahasa Nias Menggunakan Algoritma Levenshtein Distance Design Of Indonesian Language Translator Application Using Nias Levenshtein Distance Algorithm*. 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.34007/incoding.v4i1.469>

Mardiawati, Paliling, A., & Ilham, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Perpustakaan. *AnoaTIK: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 2(1), 16–21. <https://doi.org/10.33772/anoatik.v2i1.26>

Muhammad Romzi, & Kurniawan, B. (2020). Pembelajaran Pemrograman Python Dengan Pendekatan Logika Algoritma. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03(2), 37–44.

Nasution, Z. (2020). Metode Pembelajaran Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Al-Fatih*, III(1), 173–184. <http://jurnal.stit-alfatihdiyahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/85>

Ni Nyoman Emang Smrti, I Putu Gd Sukenada, A., Ni Kadek, D. T. R., Adnan, A., & Pande Putu Ode, J. (2023). Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12(1), 56–64. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v12i1.218>

Nisa, K. F., Khoiri, N., & Wijayanto, W. (2020). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyyah Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v1i1.6243>

- Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma. *JurnalSistemInformasi, J-SIKA*, 6, 8–17.
- Nopriansyah, A., Kanedi, I., & Prahasti. (2022). Rancang Bangun Game 2D Shooter Menggunakan Metode Finite State Machine. *SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 19(2), 171–177.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiztrfswsKCAxVxzjgGHfd2DBkQFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.uin-suska.ac.id%2Findex.php%2Fsitekin%2Farticle%2Fdownload%2F14947%2F7625&usg=AOvVaw2eCd5tMYAKbK6ou9-OeRJg&opi=899784>
- Nugroho, B. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Atas Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SDI Teladan Suci Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 3(02), 77–88.
<https://doi.org/10.21009/jpja.v3i02.16368>
- Nurhayati, N., Agusniatih, A., Amrullah, A., & Suwika, I. P. (2021). Pengenalan Huruf Hijauiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2183–2191.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Payara, G. R., & Tanone, R. (2018). Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(4), 397–406.
<https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/1476>
- Praniffa, A., C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q., A., & Hamzah, M. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box And White Box Testing Of Web-Based Parking Information System. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.
- Putra, M. M. I., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. (2020). Implementasi Speech Recognition pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak. *Jurnal Teknik*

Informatika, 15(4), 247–256.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/30426>

Putri, F., Koko, A., & Yayuri, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris menggunakan Metode Prototype pada SMK Muhamnmadiyah 3 Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2852>

Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>

Rasiban, Septiansyah, A., Hasanah, S., Permatasari, veren nita, & Yuliawati, A. (2024). Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar. *Informatika*, 8(1), 283–284. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>

Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>

Riyanto, D., & Jollyta, D. (2023). Penerapan Augmented Reality Pengenalan Sistem Pencernaan Manusia Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 5(1), 42–47.

Rohaeti, E., & Zaliluddin, D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Administrasi Desa Berbasis Web. *Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi*, 2(November), 1–7.

Saefudin, M., & Sudjiran, S. (2023). Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, 13(1), 9–16.
<https://sikomtek.jakstik.ac.id/index.php/jurnalsikomtek/article/view/28>

Sahputra, M. A., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2023). Rancan Bangun Aplikasi

Pelayanan E-Trayek Berbasis Mobile Menggunakan Metode Extreme Programming. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i1.229>

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.

Salsabilla, A. P., Pujiyanti, I. P., & Permatasari, H. (2023). *Pengujian Sistem Informasi Pada Aplikasi Hugo Car Wash*. 437–441.

Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1009>

Sandfreni, S., Ulum, M. B., & Azizah, A. H. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul. *Sebatik*, 25(2), 345–356. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1587>

Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan Di Perusahaan Transportasi. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544>

Sari, N. N. K. (2020). Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(2), 161–170. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i2.1214>

Septary, A., & Hadi, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra' Interaktif Berbasis Mobile. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 1. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105079>

Setiawan, A., Gunawan, H., Hidayatullah, A., Putra, M. A. S., Sugema, R. C., Pane,

- A. H., Nasution, A. R., & Irsyad, M. (2022). Black Box Testing Dengan Teknik State Transition Testing Pada Inventori Alat-Alat Medis. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.47233/jsit.v2i3.218>
- Sie, J. B. L., Izmy Alwiah Musdar, & Syamsul Bahri. (2022). Pengujian White Box Testing Terhadap Website Room Menggunakan Teknik Basis Path. *KHARISMA Tech*, 17(2), 45–57. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.235>
- Sumarni, & Minarni. (2019). Sistem Informasi Pencairan Replace Pada PT.Total Nusantara Transport Berbasis Desktop. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 9(1), 1–6.
- Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2024). Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7945–7952. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10467>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wahyudi, I., Fahrullah, Alameka, F., & Haerullah. (2023). Analisis Blackbox Testing Dan User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Solusimedsosku. *Jurnal Teknosains Kodepena* |, 04(01), 1–9.
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26–40. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus: Programmer Association of Battuta). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1514–1521. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870>

- Wijaya, H. (2024). *Teknologi Pengenalan Suara tentang Metode , Bahasa dan Tantangan : Systematic Literature Review*. 7(2). <https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1888>
- Wirda, O., Yeni, I., & Rakimahwati. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Motorik Kasar di PAUD Sekolah Alam Minang Kabau Padang. *Selling Jurnal Program Studi PGRA*, 6(1), 27–35.
- Wisdhani, Z., Ontowirjo, A. H. J., & Kambey, F. D. (2021). Asmaul Husna Learning Application Using The Speech recognition. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(3), 283–292.
- Yundayani, A. (n.d.). *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE: KONSEP ANALISIS KEBUTUHAN DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*.
- Yusuf, W., & Rahmat, A. (2020). Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Tk Negeri Pembina Telaga Kabupaten Gorontalo. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG, September*, 61–70. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/view/350>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Ziveria, M., Sefina Samosir, R., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i1.21>
- Zulfa, I., Saputra, M., & Pinte, I. (2024). Sistem Pendeteksi Plagiarisme Pada Laporan Skripsi Dan Magang Mahasiswa Menggunakan Metode Levenshtein Distance (Studi Kasus : Fakultas Teknik Universitas Gajah Putih). *Jurnal Jurtie*, 6(1), 37–56.