# DAFTAR PUSTAKA


Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *11*(1), 45. https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626

Ahmad Nasrul Haq, H., & Fazrin Nasrulloh, S. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Marbelqu (Mari Belajar Al Quran) Berbasis Website Sebagai Penunjang Pembelajaran Tilawah Al Quran. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(5), 10223–10232. https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10999

Aini, N., Andreswari, D., & Farady C, F. (2022). Aplikasi Belajar Daring Bahasa Inggris Kelas Vii Smp Menggunakan Teknologi Voice Recognition Berbasis Android (Studi Kasus: Smp Negeri 17 Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, *10*(1), 81–95. https://doi.org/10.33369/rekursif.v10i1.17257

Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, D. T. (2021). Systems Analysis and Design: An Object-Oriented Approach with UML, 6th Edition. *WILEY*, 1–503. https://www.wiley.com/en-us/Systems+Analysis+and+Design%3A+An+Object-Oriented+Approach+with+UML%2C+6th+Edition-p-9781119561217#description-section

Alvin Ariesta Wiyanto, Agi Putra Kharisma, F. A. H. (2022). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak berbasis Firebase untuk*. *6*(8), 3889–3898. http://j-ptiik.ub.ac.id

Amroni, S., & Nurjanah, S. (2023). Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web (Studi Kasus : Toko xxy). *Jurnal Infotex*, *2*(1), 2964–5352. https://ojs.stttexmaco.ac.id/index.php/infotex/article/download/38/27

Andilala, Gunawan, K. (2021). Aplikasi Informasi Lowongan Pekerjaan Menggunakan Firebase Application Programming Interface Berbasis Android. *Journal Of Technopreneurship And Information System*, *4*(2), 2614 – 3089. https://doi.org/10.36085/jtis.v4i2.1776

Azzizah D, Respati R, A. D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1178–1189. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7296

Catur Septianingsih, R., & Emi Rahmawati, U. (2025). Penggunaan Metode Gdlc Dalam Perancangan Game Edukasi Pengenalan Alphabet Dan Angka Untuk Anak Usia Dini. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(2), 3028–3034. https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13253

Charis Maulana, Yulinda Kusumaningrum, Whisnumurti Adhiwibowo, & M. Dliya' Ulami'. (2025). Pelatihan Algoritma Python Untuk Pembelajaran

Berbasis Komputasi Bagi Guru Mipa Di Smp Negeri 32 Semarang. *Jurnal DIMASTIK*, *3*(2), 93–99. https://doi.org/10.26623/dimastik.v3i2.12620

Edowardo, M. I., Firdonsyah, A., & Hardiani, T. (2025). Sistem Informasi Rekam Medis Pada Praktik Mandiri Fisioterapimenggunakan Metode Rapid Application Development. *Melek It : Information Technology Journal*, *11*(1), 1–10. https://doi.org/10.30742/melekitjournal.v11i1.399

Edward Robinson, Y. H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*, 18–23. https://doi.org/https://doi.org/10.70404/orahua.v1i01.40

Fahrullah, F., Haerullah, H., & Ridhawani, A. (2025). Analisis Blackbox Testing dan User Acceptance Testing terhadap Sistem Informasi Posyandu Dondang. *Journal of Practical Computer Science*, *5*(1), 42–50. https://doi.org/10.37366/jpcs.v5i1.5780

Farizi, M. S., Yustiana, I., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Putra, U. N., Kaler, C., Barat, J., & Application, M. (2022). Implementasi Speech Recognition Pada Sistem Kendali Perangkat Elektronik Rumah Berbasis Iot ( Internet Of Things ) Dan Mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, *4*(2), 157–166. https://doi.org/https://doi.org/10.31849/zn.v4i2.10662

Gitawan, F., Patria, G., Sumitro, I. H., & Chandra, C. (2023). Aplikasi Pelaporan Keuangan Pada Jaya Nitrogen. *JurnalPenerapanIlmu-IlmuKomputer(JUPITER)*, *9*(2), 37–48. https://doi.org/https://doi.org/10.37721/jupiter.v9i2.1382

Guntara, R. G., Nuryadin, A., & Hartanto, B. (2021). Pemanfaatan Google Speech to Text Untuk Aplikasi Pembelajaran Kamus Bahasa Sunda Pada Platform Mobile Android. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, *4*(1), 10. https://doi.org/10.31764/justek.v4i1.4455

Handikaningtyas, T. (2025). Effectiveness of Mobile Assisted Language Learning Based on Speech Recognition in Learning How To Learn Model To Improve Speaking Skill. *Edutech*, *24*(2), 1172–1183. https://doi.org/10.17509/e.v24i2.83817

Hasibuan, N. H. ... Utami, W. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan. *Jurnal Dharmawangsa*, *2*(1), 33. https://doi.org/https://doi.org/10.31943/counselia.v5i1.116

Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, *19*(2), 528–537. https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771

Herdiansah, A., Budiyanto, A., Teknik, S., Fakultas, I., Tangerang, U. M., & Tangerang, K. (2025). *Rancang Bangun Sistem E-Learning Berbasis Web Framework*. *9*(2), 247–253.

Honggor, A., Widiastuti, T., & Polly, Y. T. (2025). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata di Kabupaten Sumba Barat Daya Dengan Metode Grey Relational Analysis (GRA) Decision Support System for Tourism Destination Selection in Southwest Sumba Regency Using Grey Relational Analysis (GRA) Method. *Oktober*, *13*(2), 29–42. https://doi.org/https://www.doi.org/10.22303/it

Husa'in, L. R., Maulana, M. R., & Nurdiana, D. (2024). Design of a Web-Based Letter Filing Information System at the Badas District Family Planning Counselling Centre Office. *JICOMP: Journal of Informatics and Computer*, *1*(2), 24–33.

Jony, Sumadi, G., & Kurniansyah, A. (2022). Penerapan Sistem E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Smp Tri Budi Mulia Palembang Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel. *JISyCS (Journal Of Information System And Computer Science)*, *3*(1), 17–22.

Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Keperawatan Medikal Bedah III. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, *2*(1), 20–30.

Khesya, N. (2021). Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman. In *Definitions*. Qeios. https://doi.org/10.32388/TF77DY

Kurniati, W. (2021). Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, *7*(1), 1–10. https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/18/32

Lubis, A. A., Dewy, M. S., & Isnaini, M. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Algoritma Glcm Dan Knn Dalam Pengenalan Penyakit Pada Daun. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *10*(2), 106. https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54010

Manurung, M. K. A. A., Samsudin, S., & Ikhwan, A. (2022). Implementasi Algoritma Rabin Karp Pada Aplikasi Muroja'ah Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Google Speech API Berbasis Android. *Journal Cerita*, *8*(2), 127–139. https://doi.org/10.33050/cerita.v8i2.2461

Mubaraq, M. F., Nangi, J., Nur Rahayu, I., Nathania, M., Putri Kayla Kemala Raden, M., & Rahmah Basri, S. (2025). Implementasi Sistem Informasi Geografis Sekolah Berbasis Website Di Kota Kendari. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(5), 7482–7488. https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.14726

Muhammad Fatkhur Rizal, T. W. (2025). 1 , 2 , 3 123. *Evaluasi Algoritma String Matchinguntuk Deteksi Plagiarisme Pada Teks Akademik Pendek: Studi Perbandingan Levenshteinsequencematcherdan Rabin-Karp*, *7*(3), 1618–1623. https://doi.org/https://doi.org/10.51401/jinteks.v7i3.6180

Nani Sumarlina, E. S., & Mohamad Permana, R. S. (2024). Problematika Tingkatan Bahasa Dan Stratifikasi Sosial Dalam Penggunaan Undak-Usuk Bahasa Sunda. *Kabuyutan*, *3*(3), 159–166. https://doi.org/10.61296/kabuyutan.v3i3.287

Niarman, A., Iswandi, & Candri, A. K. (2023). Comparative Analysis of PHP Frameworks for Development of Academic Information System Using Load and Stress Testing. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, *3*(3), 424–436. https://doi.org/10.35870/ijsecs.v3i3.1850

Nunuy Nurjanah Et Al. (2025). Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda: Digitalisasi Materi Ajar Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(2), 579–587. https://doi.org/https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724

Oktrilani, R., Delianti, V. I., Fajri, B. R., & Samala, A. D. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pernapasan Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tingkat SMA. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 79–86. https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.156

Prasetyo, O., Mary, T., & Irsyadunas, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smkn 4 Sijunjung. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(5), 3469–3474. https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7683

Prasetyo, T., Humaira, M. A., Maryani, N., & Nurazizah, R. (2022). Model Narasikom: Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Sunda Siswa Kelas Rendah. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(2), 211–222. https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.6910

Prayoga, S. M., Defriani, M., & Sunandar, M. A. (2025). Design and Development of the MosqPray Application Using Extreme Programming Method. *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, *6*(1), 15–26. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/ristec/article/view/2931/1925

Putra, P. M. (2025). Implementasi Metode Extreme Programming Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Di Kampus Politeknik Ganesha Guru. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *13*(2). https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6283

Rahmah, D. L., & Juhriah, E. (2021). Aplikasi Mengenal Bahasa Sunda Berbasis Android Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Educatio*, *7*(4), 2136–2145. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1605

Rahmat Musfikar, Ichsanul Akbar, Sarini Vita Dewi, & Aulia Syarif Aziz. (2023). E-Module Bahasa Pemrograman Java Berbasis Exe-Learning. *Jurnal*

*Processor*, *18*(1), 1–7. https://doi.org/10.33998/processor.2023.18.1.704

Ramadhan, A. M. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi "English Job Talk" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Algoritma Rabin Karp*. 1–31. https://rama.uniku.ac.id/id/eprint/1462

Raswaty, H. S., & Nuryuliani, N. (2021). Implementation of Optical Character Recognition and Voice Recognition of House of Words (How) Dictionary Application on Android Platform. *Engineering, MAthematics and Computer Science (EMACS) Journal*, *3*(3), 93–101. https://doi.org/10.21512/emacsjournal.v3i3.7418

Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *7*(2), 326–339. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689

Rupa, J. S., Abimanyu, A., Camelia, I. A., Studi, P., Seni, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Seni, P., & Surabaya, U. N. (2026). *Perancangan Video Tutorial Pengembangan Motif Batik*. *14*(1), 35–47.

Rusyana, E., & Rohmah, R. U. N. (2024). Interferensi bahasa Indonesia terhadap bahasa Sunda dalam karangan berbahasa Sunda siswa SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *7*(2), 237–246. https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i2.954

S, N. I. P., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelqajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 579–593. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1332

Salsabila, Nurfadhillah, S., Rachmadani, Annisa, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 280–296. https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1359

Septiana, T. D., & Maulany, R. (2021). Pengembangan Manajemen Data Dan Informasi Menggunakan Analisis Soft System Methodology Di Universitas Advent Indonesia. *Teika*, *11*(1), 1–13. https://doi.org/10.36342/teika.v11i1.2473

Shabrina, M. M., Aranta, A., & Irmawati, B. (2024). Rancang Bangun Algoritma Konversi Suara Berbahasa Indonesia Menjadi Teks Latin Berbahasa Sasak Menggunakan Metode Dictionary Based. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTIKA )*, *6*(1), 364–375. https://doi.org/10.29303/jtika.v6i1.371

Shadiq, J., Safei, A., & Loly, R. W. R. (2021). Pengujian Aplikasi Peminjaman

Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan Blackbox Testing. *Information Management For Educators And Professionals : Journal Of Information Management*, *5*(2), 97. https://doi.org/10.51211/imbi.v5i2.1561

Siswanto, E., & Ceng Giap, Y. (2021). Dan Cosine Similarity Untuk Pendeteksi Plagiarisme Pada Dokumen. *Jurnal Algor*, *1*(2), 16–22. https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/algor/index

Sukariada, I. K., Juliana Eka Putra, I. G., & Purnama, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(1), 910–917. https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8896

Susanto, T. T. D., Lusiana, L., Trimiltin, R., & Runiasih, M. (2025). Penerapan Soft Systems Methodology (SSM) dalam Penyelesaian Masalah Kompleks di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *10*(2), 462–475.

Tamrin, F., Sudin, S., & Mandar, G. (2023). Analisis Sentimen Menggunakan Speech Recognition Dengan Algoritma Naive Bayes Classifier Sentiment Analysis Using Speech Recognition With The Naive Bayes Classifier Algorithm. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, *6*(1), 60–64. https://doi.org/https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.5416

Uzayr, S. Bin. (2022). Kotlin: The Ultimate Guide. In *Kotlin: The Ultimate Guide*. https://doi.org/10.1201/9781003308447

YJ Solissa, F Putra, AN Putri, & SRC Nursari. (2023). 32_Pengujian+White+Box+Berbasis+Path+Pada+Form+Daftar+Jobstreet.Co .Id- (1). *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, *Vol.3 No.2*(2), 353–362.

Zainy, A., Lubis, A. A., Mariana, D., Hardianto, H., Ramadiah, I., Nabilah, S., Irnanda, T., & Pakpahan, Z. H. (2022). Pengenalan Media Pembelajaran Pemrograman Membuat Website Pada Html Smk Swasta Harapan Padangsidimpuan. *Jurnal ADAM : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 335–338. https://doi.org/10.37081/adam.v1i2.1178

Zuraidah, D. N., Apriyadi, M. F., Fatoni, A. R., Al Fatih, M., & Amrozi, Y. (2021). Menelisik Platform Digital Dalam Teknologi Bahasa Pemrograman. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, *11*(2), 1–6. https://doi.org/10.36350/jbs.v11i2.107

Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *11*(1), 45. https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626

Ahmad Nasrul Haq, H., & Fazrin Nasrulloh, S. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Marbelqu (Mari Belajar Al Quran) Berbasis Website Sebagai Penunjang Pembelajaran Tilawah Al Quran. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik*

*Informatika)*, *8*(5), 10223–10232. https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10999

Aini, N., Andreswari, D., & Farady C, F. (2022). Aplikasi Belajar Daring Bahasa Inggris Kelas VII Smp Menggunakan Teknologi Voice Recognition Berbasis Android (Studi Kasus: SMP Negeri 17 Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, *10*(1), 81–95. https://doi.org/10.33369/rekursif.v10i1.17257

Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, D. T. (2021). Systems Analysis and Design: An Object-Oriented Approach with UML, 6th Edition. *WILEY*, 1–503. https://www.wiley.com/en-us/Systems+Analysis+and+Design%3A+An+Object-Oriented+Approach+with+UML%2C+6th+Edition-p-9781119561217#description-section

Alvin Ariesta Wiyanto, Agi Putra Kharisma, F. A. H. (2022). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak berbasis Firebase untuk*. *6*(8), 3889–3898. http://j-ptiik.ub.ac.id

Amroni, S., & Nurjanah, S. (2023). Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web (Studi Kasus : Toko xxy). *Jurnal Infotex*, *2*(1), 2964–5352. https://ojs.stttexmaco.ac.id/index.php/infotex/article/download/38/27

Andilala, Gunawan, K. (2021). Aplikasi Informasi Lowongan Pekerjaan Menggunakan Firebase Application Programming Interface Berbasis Android. *Journal Of Technopreneurship And Information System*, *4*(2), 2614 – 3089. https://doi.org/10.36085/jtis.v4i2.1776

Azzizah D, Respati R, A. D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1178–1189. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7296

Catur Septianingsih, R., & Emi Rahmawati, U. (2025). Penggunaan Metode Gdlc Dalam Perancangan Game Edukasi Pengenalan Alphabet Dan Angka Untuk Anak Usia Dini. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(2), 3028–3034. https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13253

Charis Maulana, Yulinda Kusumaningrum, Whisnumurti Adhiwibowo, & M. Dliya' Ulami'. (2025). Pelatihan Algoritma Python Untuk Pembelajaran Berbasis Komputasi Bagi Guru Mipa Di Smp Negeri 32 Semarang. *Jurnal Dimastik*, *3*(2), 93–99. https://doi.org/10.26623/dimastik.v3i2.12620

Edowardo, M. I., Firdonsyah, A., & Hardiani, T. (2025). Sistem Informasi Rekam Medis Pada Praktik Mandiri Fisioterapimenggunakan Metode Rapid Application Development. *Melek It : Information Technology Journal*, *11*(1), 1–10. https://doi.org/10.30742/melekitjournal.v11i1.399

Edward Robinson, Y. H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*,

18–23. https://doi.org/https://doi.org/10.70404/orahua.v1i01.40

Fahrullah, F., Haerullah, H., & Ridhawani, A. (2025). Analisis Blackbox Testing dan User Acceptance Testing terhadap Sistem Informasi Posyandu Dondang. *Journal of Practical Computer Science*, *5*(1), 42–50. https://doi.org/10.37366/jpcs.v5i1.5780

Farizi, M. S., Yustiana, I., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Putra, U. N., Kaler, C., Barat, J., & Application, M. (2022). Implementasi Speech Recognition Pada Sistem Kendali Perangkat Elektronik Rumah Berbasis Iot ( Internet Of Things ) Dan Mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, *4*(2), 157–166. https://doi.org/https://doi.org/10.31849/zn.v4i2.10662

Gitawan, F., Patria, G., Sumitro, I. H., & Chandra, C. (2023). Aplikasi Pelaporan Keuangan Pada Jaya Nitrogen. *JurnalPenerapanIlmu-IlmuKomputer(JUPITER)*, *9*(2), 37–48. https://doi.org/https://doi.org/10.37721/jupiter.v9i2.1382

Guntara, R. G., Nuryadin, A., & Hartanto, B. (2021). Pemanfaatan Google Speech to Text Untuk Aplikasi Pembelajaran Kamus Bahasa Sunda Pada Platform Mobile Android. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, *4*(1), 10. https://doi.org/10.31764/justek.v4i1.4455

Handikaningtyas, T. (2025). Effectiveness of Mobile Assisted Language Learning Based on Speech Recognition in Learning How To Learn Model To Improve Speaking Skill. *Edutech*, *24*(2), 1172–1183. https://doi.org/10.17509/e.v24i2.83817

Hasibuan, N. H. ... Utami, W. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan. *Jurnal Dharmawangsa*, *2*(1), 33. https://doi.org/https://doi.org/10.31943/counselia.v5i1.116

Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, *19*(2), 528–537. https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771

Herdiansah, A., Budiyanto, A., Teknik, S., Fakultas, I., Tangerang, U. M., & Tangerang, K. (2025). *Rancang Bangun Sistem E-Learning Berbasis Web Framework*. *9*(2), 247–253.

Honggor, A., Widiastuti, T., & Polly, Y. T. (2025). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata di Kabupaten Sumba Barat Daya Dengan Metode Grey Relational Analysis (GRA) Decision Support System for Tourism Destination Selection in Southwest Sumba Regency Using Grey Relational Analysis (GRA) Method. *Oktober*, *13*(2), 29–42. https://doi.org/https://www.doi.org/10.22303/it

Husa'in, L. R., Maulana, M. R., & Nurdiana, D. (2024). Design of a Web-Based Letter Filing Information System at the Badas District Family Planning

Counselling Centre Office. *JICOMP: Journal of Informatics and Computer*, *1*(2), 24–33.

Jony, Sumadi, G., & Kurniansyah, A. (2022). Penerapan Sistem E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Smp Tri Budi Mulia Palembang Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel. *JISyCS (Journal Of Information System And Computer Science)*, *3*(1), 17–22.

Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Keperawatan Medikal Bedah III. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, *2*(1), 20–30.

Khesya, N. (2021). Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman. In *Definitions*. Qeios. https://doi.org/10.32388/TF77DY

Kurniati, W. (2021). Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, *7*(1), 1–10. https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/18/32

Lubis, A. A., Dewy, M. S., & Isnaini, M. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Algoritma Glcm Dan Knn Dalam Pengenalan Penyakit Pada Daun. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *10*(2), 106. https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54010

Manurung, M. K. A. A., Samsudin, S., & Ikhwan, A. (2022). Implementasi Algoritma Rabin Karp Pada Aplikasi Muroja'ah Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Google Speech API Berbasis Android. *Journal Cerita*, *8*(2), 127–139. https://doi.org/10.33050/cerita.v8i2.2461

Mubaraq, M. F., Nangi, J., Nur Rahayu, I., Nathania, M., Putri Kayla Kemala Raden, M., & Rahmah Basri, S. (2025). Implementasi Sistem Informasi Geografis Sekolah Berbasis Website Di Kota Kendari. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(5), 7482–7488. https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.14726

Muhammad Fatkhur Rizal, T. W. (2025). 1 , 2 , 3 123. *Evaluasi Algoritma String Matchinguntuk Deteksi Plagiarisme Pada Teks Akademik Pendek: Studi Perbandingan Levenshteinsequencematcherdan Rabin-Karp*, *7*(3), 1618–1623. https://doi.org/https://doi.org/10.51401/jinteks.v7i3.6180

Nani Sumarlina, E. S., & Mohamad Permana, R. S. (2024). Problematika Tingkatan Bahasa Dan Stratifikasi Sosial Dalam Penggunaan Undak-Usuk Bahasa Sunda. *Kabuyutan*, *3*(3), 159–166. https://doi.org/10.61296/kabuyutan.v3i3.287

Niarman, A., Iswandi, & Candri, A. K. (2023). Comparative Analysis of PHP Frameworks for Development of Academic Information System Using Load and Stress Testing. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, *3*(3), 424–436.

https://doi.org/10.35870/ijsecs.v3i3.1850

Nunuy Nurjanah Et Al. (2025). Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda: Digitalisasi Materi Ajar Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(2), 579–587. https://doi.org/https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724

Oktrilani, R., Delianti, V. I., Fajri, B. R., & Samala, A. D. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pernapasan Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tingkat SMA. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 79–86. https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.156

Prasetyo, O., Mary, T., & Irsyadunas, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smkn 4 Sijunjung. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(5), 3469–3474. https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7683

Prasetyo, T., Humaira, M. A., Maryani, N., & Nurazizah, R. (2022). Model Narasikom: Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Sunda Siswa Kelas Rendah. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(2), 211–222. https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.6910

Prayoga, S. M., Defriani, M., & Sunandar, M. A. (2025). Design and Development of the MosqPray Application Using Extreme Programming Method. *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, *6*(1), 15–26. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/ristec/article/view/2931/1925

Putra, P. M. (2025). Implementasi Metode Extreme Programming Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Di Kampus Politeknik Ganesha Guru. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *13*(2). https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6283

Rahmah, D. L., & Juhriah, E. (2021). Aplikasi Mengenal Bahasa Sunda Berbasis Android Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Educatio*, *7*(4), 2136–2145. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1605

Rahmat Musfikar, Ichsanul Akbar, Sarini Vita Dewi, & Aulia Syarif Aziz. (2023). E-Module Bahasa Pemrograman Java Berbasis Exe-Learning. *Jurnal PROCESSOR*, *18*(1), 1–7. https://doi.org/10.33998/processor.2023.18.1.704

Ramadhan, A. M. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi "English Job Talk" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Algoritma Rabin Karp*. 1–31. https://rama.uniku.ac.id/id/eprint/1462

Raswaty, H. S., & Nuryuliani, N. (2021). Implementation of Optical Character Recognition and Voice Recognition of House of Words (How) Dictionary Application on Android Platform. *Engineering, MAthematics and Computer*

*Science (EMACS) Journal*, *3*(3), 93–101. https://doi.org/10.21512/emacsjournal.v3i3.7418

Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *7*(2), 326–339. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689

Rupa, J. S., Abimanyu, A., Camelia, I. A., Studi, P., Seni, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Seni, P., & Surabaya, U. N. (2026). *PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL PENGEMBANGAN MOTIF BATIK*. *14*(1), 35–47.

Rusyana, E., & Rohmah, R. U. N. (2024). Interferensi bahasa Indonesia terhadap bahasa Sunda dalam karangan berbahasa Sunda siswa SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *7*(2), 237–246. https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i2.954

S, N. I. P., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelqajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 579–593. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1332

Salsabila, Nurfadhillah, S., Rachmadani, Annisa, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 280–296. https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1359

Septiana, T. D., & Maulany, R. (2021). Pengembangan Manajemen Data Dan Informasi Menggunakan Analisis Soft System Methodology Di Universitas Advent Indonesia. *Teika*, *11*(1), 1–13. https://doi.org/10.36342/teika.v11i1.2473

Shabrina, M. M., Aranta, A., & Irmawati, B. (2024). Rancang Bangun Algoritma Konversi Suara Berbahasa Indonesia Menjadi Teks Latin Berbahasa Sasak Menggunakan Metode Dictionary Based. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTIKA )*, *6*(1), 364–375. https://doi.org/10.29303/jtika.v6i1.371

Shadiq, J., Safei, A., & Loly, R. W. R. (2021). Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan Blackbox Testing. *Information Management For Educators And Professionals : Journal Of Information Management*, *5*(2), 97. https://doi.org/10.51211/imbi.v5i2.1561

Siswanto, E., & Ceng Giap, Y. (2021). Dan Cosine Similarity Untuk Pendeteksi Plagiarisme Pada Dokumen. *Jurnal Algor*, *1*(2), 16–22. https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/algor/index

Sukariada, I. K., Juliana Eka Putra, I. G., & Purnama, I. N. (2024). Pengembangan

Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(1), 910–917. https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8896

Susanto, T. T. D., Lusiana, L., Trimiltin, R., & Runiasih, M. (2025). Penerapan Soft Systems Methodology (SSM) dalam Penyelesaian Masalah Kompleks di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *10*(2), 462–475.

Tamrin, F., Sudin, S., & Mandar, G. (2023). Analisis Sentimen Menggunakan Speech Recognition Dengan Algoritma Naive Bayes Classifier Sentiment Analysis Using Speech Recognition With The Naive Bayes Classifier Algorithm. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, *6*(1), 60–64. https://doi.org/https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.5416

Uzayr, S. Bin. (2022). Kotlin: The Ultimate Guide. In *Kotlin: The Ultimate Guide*. https://doi.org/10.1201/9781003308447

YJ Solissa, F Putra, AN Putri, & SRC Nursari. (2023). 32_Pengujian+White+Box+Berbasis+Path+Pada+Form+Daftar+Jobstreet.Co .Id- (1). *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, *Vol.3 No.2*(2), 353–362.

Zainy, A., Lubis, A. A., Mariana, D., Hardianto, H., Ramadiah, I., Nabilah, S., Irnanda, T., & Pakpahan, Z. H. (2022). Pengenalan Media Pembelajaran Pemrograman Membuat Website Pada Html Smk Swasta Harapan Padangsidimpuan. *Jurnal ADAM : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 335–338. https://doi.org/10.37081/adam.v1i2.1178

Zuraidah, D. N., Apriyadi, M. F., Fatoni, A. R., Al Fatih, M., & Amrozi, Y. (2021). Menelisik Platform Digital Dalam Teknologi Bahasa Pemrograman. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, *11*(2), 1–6. https://doi.org/10.36350/jbs.v11i2.107