

DAFTAR PUSTAKA

1. Widad HMZW, Jumiati IE, Rosyada DRA, Septiani M, Fahrezi R, Gulantir RS, Gabe YWB, Umam K, Sajidah A (2022) Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Desa Batukuwung. *Bantenese J Pengabdian Masyarakat* 4:20–34. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v4i1.4484>
2. Nilayani SAP (2022) Metode Membaca Tanpa Mengeja sebagai Metode Pembelajaran Bahasa bagi Anak Berkebutuhan Khusus Disleksia. *J Lampuhyang* 13:1–23
3. Güler M, Bütüner SÖ, Danişman Ş, Gürsoy K (2022) A meta-analysis of the impact of mobile learning on mathematics achievement. *Educ Inf Technol* 27:1725–1745. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10640-x>
4. Zubaidi A, Akbar A, Husodo AY (2019) Implementasi Google Speech API Pada Aplikasi Koreksi Hapalan Al-Qur'an Berbasis Android. *J Teknol Informasi, Komputer, dan Apl (JTIKA)* 1:1–8. <https://doi.org/10.29303/jtika.v1i1.8>
5. Putra DA, Sujaini H (2015) Implementasi Algoritma *Rabin Karp* untuk Membantu Pendeteksian Plagiat pada Karya Ilmiah. *J Sist dan Teknol Inf* 4:66–74
6. Google No Title. <https://cloud.google.com/speech-to-text?hl=en>. Accessed 16 Sep 2023
7. Perwitasari R, Afawani R, Anjarwani SE (2020) Penerapan Metode Rational Unified Process (RUP) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Medical Check Up Pada Citra Medical Centre. *J Teknol Informasi, Komputer, dan Apl (JTIKA)* 2:76–88. <https://doi.org/10.29303/jtika.v2i1.85>
8. Prima Putra N, Sularno S (2019) Penerapan Algoritma *Rabin Karp* Dengan Pendekatan Synonym Recognition Sebagai Antisipasi Plagiarisme Pada Penulisan Skripsi. *J Teknol Dan Sist Inf Bisnis* 1:48–58. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i2.52>
9. Rudihastuti (2019) Implementasi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidik* 2:1–10

10. Sukaryati, Siminto (2022) Analisis Kebutuhan Implementasi Kurikulum Sekolah Penggerak di SDIT Al-Amin Kapuas. *J Ilmu Pendidik dan Kearifan Lokal* 2:150–167
11. Sukma D (2016) Aplikasi Pembelajaran Tiga Bahasa (Indonesian-English- German) Berbasis Android. *Bina Insa Ict J* 3:384–397
12. Nurjaman AS, Yasin V (2020) KONSEP DESAIN APLIKASI SISTEM MANAJEMEN KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB PADA PT. BINTANG KOMUNIKASI UTAMA (Application design concept of web-based staffing management system at PT Bintang Komunikasi Utama). *J Inf Syst Informatics Comput* 4:143.
<https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.363>
13. Aprinawati I (2018) Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *J Basicedu* 2:140–147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.35>
14. Saputra P (2018) Smart Home Dengan Speech Recognition Melalui Bluetooth Berbasis Android. *J Elektron Pendidik Tek Elektron* 7:38–55
15. Supriyanta dkk (2014) Aplikasi Konversi Suara Ke Teks Berbasis Android Menggunakan Google Speech Api. *Biaglala Inform* 2:11–19
16. Wiguna AA, Rizqa I (2015) Pemanfaatan algoritma *Rabin Karp* untuk mengetahui tingkat kemiripan dari source code pada pemrograman LISP. Skripsi FIK Udinus
17. Alamsyah N (2017) Deteksi Plagiarisme Tingkat Kemiripan Judul Skripsi Dengan Algoritma Winnowing. *Technol J Ilm* 8:205.
<https://doi.org/10.31602/tji.v8i4.1119>
18. Mardiansyah, Sunardi A (2022) Dasar Komputer dan Pemograman
19. Widodo AP (2003) Transformasi Dokumen XML. *J Mat dan Komput* 6:128–136
20. Sonata F- (2019) Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *J Komunika J Komunikasi, Media dan Inform* 8:22.
<https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
21. Sondang Sibuea, Mohammad Ikhsan Saputro, Agie Annan, Yohanes Bowo

- Widodo (2022) Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada Pt. Suzuki Finance Indonesia. *J Inform Dan Tekonologi Komput* 2:31–42. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i1.185>
22. Eko S (2022) Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad. *J Ilmu Komput JIK* 5:30–39
 23. Suparman M, Rosada M, Lutpi M, Kamaliya P, Sabaniah F, Alfian RH, Ramadhan F, Alfaro I, Rosdiana M (2023) Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0. *Abdi J Publ* 1:552–555
 24. Arfinda D, Selo S, Lukito L (2019) Studi Literatur Pengujian Perangkat Lunak. 15–21
 25. Chamida MA, Susanto A, Latubessy A (2021) Analisa *User Acceptance Testing* Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indones J Technol Informatics Sci* 3:36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
 26. Wahyudi I, Alameka F (2023) Analisis Blackbox Testing Dan *User Acceptance Testing* Terhadap Sistem Informasi Solusimedsosku. *J Teknosains Kodepena* | 04:1–9