

DAFTAR PUSTAKA

- Abel, B. R., Rostianingsih, S., & Gunadi, K. (2016). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Vocabulary dan Grammar untuk Anak SMP Berbasis Web. *Jurnal Infra*, 4(1).
- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada a Magical Augmented Reality Book Berbasis Android. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32.
<https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171.
<https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Alibasya, A. A., Aditya, S. F., Putri, L. F., & Dwi Farisandy, E. (2024). Long Term Mnemonic: Keefektifan Teknik Keyword Mnemonic untuk Meningkatkan Memori Jangka Panjang Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi: JPPP*, 13(1), 7–16.
<https://doi.org/10.21009/jppp.131.02>
- Assidiq, M. R., Arianti, & Bahri, S. (2022). Analisis Usability Fitur Rating Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jtriste*, 9(2), 12–21. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.374>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Bhosale, S. T., Patil, M. T., & Patil, M. P. (2015). SQLite: Light Database System. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 4(July), 882–885. www.ijcsmc.com
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Fauzan Febriansyah, M., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, 3(2), 61–68. <https://doi.org/10.36423/index.v3i2.838>
- Fitrianto, W., Nita, S., Resty, E., & Sari, N. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Senatik*, 6(1), 495–504.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/4432/3994>
- Fortuna, S., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Game Edukasi

- Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 61–65. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.70>
- Hartati, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code. *Siskomti*, 2(2), 37–48.
- Ikmal, M. ikmal. (2024). Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.58794/santi.v4i1.801>
- Lafleur, L., & Kanazawa, Y. (2024). The Effects of Interleaved Spaced Repetition Learning on Vocabulary Knowledge. *Call-Ej*, 25(3), 172–194.
- Mediana, D., & Nurhidayat, A. I. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus Di PDAM Surya Sembada Kota Surabaya. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 75–81. <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1495/1617>
- Mulia, Y. (2024). 濟無No Title No Title No Title. 4(4), 1–23.
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ajeng Ananingtyas, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109. <https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22>
- Nur, A. (2018). *A Case for the Use of Spaced Repetition Systems for Vocabulary Acquisition and Review*. 1–4.
- Pramesti, D. Y., & Arifin, R. W. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 1(2), 109–122. <https://doi.org/10.31599/jsrscs.v1i2.400>
- Pu, C. (2022). Design and Application of English Online Learning Platform. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/9693192>
- Putri, D. R. D., Fahlevi, M. R., & Putri, F. A. (2023). Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 8(1), 70–81. <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>
- Rifandi, F., Tri Viqi Adriansyah, & Rina Kurniawati. (2022). Website Gallery Development Using Tailwind CSS Framework. *Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik)*, 6(2), 205–214. <https://doi.org/10.37339/e-komtek.v6i2.937>

- Rizqi, F. R., & Baihaqi, W. M. (2020). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. 01(April), 661–665.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *ResearchGate*, February, 1–6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>
- Yuanda, R., Lubis, M. A., Devyanti, K. N., Rudansah, C., & Lestari, H. R. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Lingodeer Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(2), 46–52. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i2.1730>

