

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, U. Q., Muharrami, L. K., Qomaria, N., & Wulandari, A. Y. R. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i3.13762>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Ananda, F., Sukmayadi, Y., & Riyadi, L. (2024). Perancangan Aplikasi sebagai Media Pemahaman Notasi Musik bagi Anak Usia Dini. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v6i1.146>
- Annail, N. N., & Syani, M. (2024). *Media Pembelajaran Buku Cerita Anak Bahasa Indonesia dan Inggris Berbasis Mobile*. 12(3).
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2020). Development of Animated Video-Based Learning Media with ADDIE Model in Blended Learning Activities. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.PHP/IMBI/article/view/946>
- Armina, Makarau, I., & Mukaromah, L. (2025). *Model Pendidikan Anak Usia Dini Berwawasan Bilingual (Studi Kasus di TK Tunas Zaitun Banyuwangi)*. 6(1), 64–71.
- Aulia, A., Diana, & Setiawan, D. (2022). Pentingnya Pembelajaran Musik untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 160–168. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4693>
- Dhita, R., Faulina, S. T., & Wisnumurti. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis Android Menggunakan *Android Studio*. *Jik, 14Faulina*,(2), 25–35. <https://journal.unmaha.ac.id/index.PHP/jik/article/view/252/214>
- Fadila, R. R., Aprison, W., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP/MySQL Di SMP Nurul Ikhlas. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 11(2), 84. <https://doi.org/10.22303/csrid.11.2.2019.84-95>

- Fathoni, A. N., & Khotimah, K. (2023). Rancang Bangun Smart Home berbasis IoT Menggunakan Telegram Messenger Bot dan NodeMCU ESP 32. *TELKA - Telekomunikasi Elektronika Komputasi Dan Kontrol*, 9(1), 34–43. <https://doi.org/10.15575/telka.v9n1.34-43>
- Fitriani, L., Fatimah, D. D. S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 537–546. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1140>
- Hasanuddin, Asgar, H., & Hartono, B. (2022). Rancang Bangun Rest Api Aplikasi Weshare Sebagai Upaya Mempermudah Pelayanan Donasi Kemanusiaan. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i1.1474>
- Munawar, G., Wisnuadhi, B., & Sibarani Sumanda, N. (2021). Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. *9th Industrial Research Workshop and National Seminar, December*, 319–324. <https://www.researchgate.net/publication/329525878>
- Nurfauziah, H., & Jamaliyah, I. (2022). Perbandingan Metode Testing Antara Blackbox Dengan Whitebox Pada Sebuah Sistem Informasi. *Jurnal Visualika*, 8(2), 105–113. <https://jurnas.saintekmu.ac.id/index.PHP/visualika/article/view/24>
- Nursyahbani, D. F., Ismawan, F., & Wilson, A. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tiga Bahasa Indonesia–Sunda Inggris dilengkapi Kamus Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(01), 1–8. <https://doi.org/10.30998/jrami.v4i01.3895>
- Pratama, Z., & Sismoro, H. (2020). Pembuatan Aplikasi Lagu Anak-Anak Berbahasa Indonesia Berbasis Android. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, 15(3), 59.
- Putra, R. M., & Arlizon, R. (2021). Kepuasan Kerja Guru Berdasarkan Status Kepegawaian Dan Jenis Kelamin. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 79–86. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v2i1.244>
- Putri, R. E., & Efendi, I. (2023). Penerapan Aplikasi Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 69–72. <https://doi.org/10.56724/gendis.v1i2.235>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima:*

Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>

Sa, H., Alfiyah, H. Y., & Ar, Z. T. (2020). *3136-Article Text-8395-1-10-20200915 (1)*. 10.

Sardiarinto, S., Sari, A. B. P., Iswahyuni, D., Andriani, A., Saputro, E., & Rapiyanta, P. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android bagi Guru SDIT Anak Sholeh. *Bianglala Informatika*, 9(2), 90–94. <https://doi.org/10.31294/bi.v9i2.10772>

Sidharta, K., & Wibowo, T. (2020). Studi Efisiensi Sumber Daya Terhadap Efektivitas Penggunaan *Database*: Studi Kasus SQL Server dan MySQL. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 508–515. <https://journal.uib.ac.id/index.PHP/cbssit/article/view/1455>

Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>

Sondang, S., Saputro, M. I., Annan, A., & Yohanes, W. (2022). Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada Pt. Suzuki Finance Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (JITEK)*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i1.185>

Sri, H. (2022). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.

Susandi, D., Karyaningsih, D., & Suryani, S. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Lebak Musik Tradisional Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 10(1), 7–11. <https://doi.org/10.30656/jsii.v10i1.6177>

Syofian, S. (2021). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*”, in *Semnastek Proceedings*. November, 1–8.

Tatilu, T., Sompie, S., & Najoran, X. B. N. (2022). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3), 1–8.

Waoma, E. N., & Kamal, A. (2023). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pemutar Musik Berbasis Android. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 01(02), 51–55. <https://jurnal.itcc.web.id/index.PHP/jibs/article/view/73/74>