

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). *Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang)*. 3(9), 8647–8655.
- Akbar, R. F., & Nita, S. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android Pada SDN 1 Manisrejo Madiun. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2023*, 529–538.
- Ardian, A. (2021). Perancangan Aplikasi Pengolah Data Siswa Berbasis Android (Studi Kasus : Mis Nurul Huda Labuhan Batu Selatan). *Journal of Computer Science and Information Systems (JCoInS)*, 2(2), 113–123. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInS/article/view/2950/2327>
- Army Trilidia Devega,S.Kom., M. P. . (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Aplikasi_Media_Pembelajaran/CpSbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=SL9-PA1&printsec=frontcover
- Asmaidi, Junanda, S. F., & Safitri, D. (2019). Sistem Informasi Penjadwalan Laboratorium Berbasis Web (Studi Kasus : Laboratorium Multimedia Politeknik Aceh Selatan). *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(2), 132–139.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dwi Mustika Kusumawardani, S. Kom., M. K., Darmansah, S. Kom., M. K., Sarah Astiti, S. Kom., M. M., M. Yoka Fathoni, S.Kom., M. K., Dandi Sunardi, S.Sos.l., M. K., & Sandhy Fernandez, S.Kom., M. K. (2023). *Web Dasar Menggunakan HTML, CSS, JS, PHP dan Studi Kasus*. https://www.google.co.id/books/edition/WEB_DASAR_Menggunakan_HTML_CSS_JS_PHP_da/o8a1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=website merupakan&pg=PR1&printsec=frontcover
- Elgamar, S.Kom., M. K. (2020). *Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP*. https://www.google.co.id/books/edition/buku_ajar_konsep_dasar_pemrograman_webSI/sgLyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=website

adalah&pg=PA13&printsec=frontcover

- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hisham, A., Ahmed, A., Khaled, M., Abdullatif, N., & Kassem, S. (2021). Modelling of Crime Record Management System Using Unified Modeling Language. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 26(4), 365–373. <https://doi.org/10.18280/ISI.260404>
- Husniyah, R., Widiatsih, A., Fajarisman, F., Kunrozazi, K., & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan website menggunakan google sites materi produksi pada tumbuhan dan hewan untuk smp/mts pada masa pademi covid 19. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1), 47–58. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.616>
- Ismail, B., Geris, M., Abdullatif, N., & Kassem, S. (2022). Modelling of 3rd Party Logistics Provider Using Unified Modelling Language. *International Journal of Computing and Digital Systems*, 13(1), 507–517. <https://doi.org/10.12785/IJCDS/130142>
- Jantce TJ Sitinjak, D. D., Maman, ., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1). <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v8i1.164>
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Khuwarismi Ijtaba Robbuhu, A., & Surya Editya, A. (2023). Game Edukasi Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Nusantara Computer and Design Review*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.55732/ncdr.v1i1.1055>
- Mamuriyah, N., & Jacky, J. (2021). Perancangan dan Pembuatan Alat untuk

Mendeteksi Teks Hangul dan Inggris pada Menu Makanan Menggunakan metode OCR (Optical Character Recognition). *Telcomatics*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.37253/telcomatics.v6i1.5054>

Maria Sinta, S. F. L. (2020). Sistem informasi layanan peserta keluarga berencana klinik bidan roslaini berbasis website. *Jurnal Intra*. <https://www.scribd.com/document/674790402/83-Article-Text-425-1-10-20201026>

Mariski. (2023). Kosakata dan Istilah Dalam Bahasa Korea Untuk Studi Akademis. In *Bahasa Korea*.

Martha, A., & Erlansyah, D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Berbasis Multimedia. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 499–508.

Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>

Nita, S., & Kartikawati, S. (2020). Analysis of the Impact Narrative Algorithm Method, Pseudocode and Flowchart Towards Students Understanding of the Programming Algorithm Courses. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 835(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/835/1/012044>

Novaldy, T., & Mahpudin, A. (2021). Penerapan Aplikasi dengan Menggunakan Barcode dan Aplikasi untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua. *ICT Learning*, 5(1), 1–9.

Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 179–184. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2025>

Purnomo, D. R., Kurniawati, I. D., & Sofyana STT, L. (2023). Design and Build a Quality Assurance Document Archiving Application Using the Rapid Application Development. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 5(2), 544–551. <https://doi.org/10.47709/cnahpc.v5i2.2521>

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa

- Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
<http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Ritonga, A., Nasution, K., & Siambaton, M. Z. (2021). Perancangan aplikasi administrasi desa berbasis website menggunakan metode Booyer Moore. *Jurnal Minfo Polgan*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.33395/jmp.v10i1.10937>
- Salkiawati, R., Lubis, H., & Putra, M. A. (2022). Penerapan Virtual Reality Menggunakan Metode Rapid Application Development Pada Media Pembelajaran Pengenalan Satwa Endemik Taman Nasional Ujung Kulon. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 11(2).
<https://ejournal.istn.ac.id/index.php/rekayasainformasi/article/view/1411%0>
[Ahttps://ejournal.istn.ac.id/index.php/rekayasainformasi/article/download/1411/933](https://ejournal.istn.ac.id/index.php/rekayasainformasi/article/download/1411/933)
- Shafira Bayugiri Ramadhiani. (2012). *Korea chingu* (Githa Eka (ed.); Tina Leoni). PT. Tangga Pustaka.
https://www.google.co.id/books/edition/Korean_Chingu/qJOdE8qmXCoC?hl=id&gbpv=1&dq=hangeul+adalah&pg=PP1&printsec=frontcover
- Sirumapea, A., Panchadria, P. A., & Rosmiati, A. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Learning Huruf Hangeul korea. *Academic Journal of Computer Science Research*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v2i2.282>
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Suradi, Rosmiati, El Fazza, F., & Hamzah, I. R. (2022). Pengembangan Cerita Interaktif dan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Fena Laisela Di Pulau Buru Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Komputer (JTEK)*, 2(02), 157–163. <https://doi.org/10.56923/jtek.v2i02.92>
- Syarifuddin, Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 55.
<https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Tabrani, M., Priyandaru, H., & -, S. (2021). Application of the Rapid Application Development Method To the Baznas Zakat Receipt Information System in Karawang. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 4(1), 78–84.
<https://doi.org/10.36378/jtos.v4i1.1365>
- Tania, V. R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Cv. Tri Multi Jaya Yogyakarta. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1). <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.669>
- Tarigan, A., Tongam E Panggabean, & Allwine. (2023). Animasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis Android (Studi Kasus : SDN 175740 Aeksiansimun). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*,

17(1), 68–77. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2834>

Tumini, M. F. (2020). Penerapan metode scrum pada e-learning stmik cikarang menggunakan php dan mysql

. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(1), 79–83. <https://doi.org/10.29408/jit.v3i1.1793>

Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>

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>

Zalukhu, D. J., Karo-karo, P., & Faizah, N. M. (2023). *Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Nias Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Menggunakan Android Studio*. 1(1), 9–14.