

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Z. 2018. *Pembelajaran Bahasa Madura Melalui Media Komik. Makalah Pada Seminar Nasional Seni dan Desain: "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desai Era 4.0"*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. (Belum Dipublikasikan).
- Guntoro. 2021. *Metode Waterfall : Pengertian, Tahapan, Contoh, Kelebihan dan Kekurangan*. (<https://badoystudio.com/metode-waterfall/>. Diakses tanggal 25 Juli 2021).
- Hawkins, P. 2012. *Creating a Coaching Culture*. 1st ed. Open University Press.
- H. Muhammad Bahar Akkase Teng. 2017. *Fislafat Kebudayaan Dan Sastra (Dalam Perspektif Sejarah)*. *Jurnal Ilmu Budaya*,5, 69-75.
- Kendall, J. E. & Kendall, K. E. 2010. "*Analisis dan Perancangan Sistem*". Jakarta : Indeks.
- Kusniati, H dan Sitanggang, N. S. P. 2016. "*Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*". Dalam *Jurnal Teknik Informatika*, 9. 1. Hal. 9-18.
- Muizzah, L. 2017. *Aplikasi Pengenalan Budaya Madura Berbasis Android*. Tugas Akhir pada Seminar Nasional Humaniora & Aplikasi Teknologi Informasi. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Islam Madura. (belum dipublikasikan).
- M. Prawiro.2019. *Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi*.(<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>. diakses tanggal 27 Juli 2021).
- Mahendra Ida Bagus Made. 2016. *Iplementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*. Vol. 9, No. 1, Hal. 1-5, ISSN : 1979-5661.
- Nurholis, Anam, C., & Airlangga, P. 2019. "*Aplikasi Kamus Bahasa Madura Brbasis Website*". Dalam *Jurnal sains dan Teknologi*, Vol. 11, No. 2. Hal. 55-64, ISSN : 2541-1942.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. (Bandung:ALFABETA).
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Diklat. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. (Belum Dipublikasikan).

- Spector, Michael. *“The Foundation of Education Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives.* New York: Routledge. 2012.
- Suhartini. 2017. *Aplikasi Alat BANTU Belajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6 (Studi Kasus: sdit Fathona Baturaja).* Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (Jsk). Vol. 01. No. 01, Hal. 71-80, ISSN : 2579-4477.
- Tomino dan Subinarto. 2018. *Algoritma dan Pemrograman.* Jakarta : Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* (Penyunting Febiharsa, D). Cetakan Pertama. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.