

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Ghufro, M. (2022). *Optimalisasi Pembelajaran bahasa Madura Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Pamekasa* [Elektronik Thesis Institut Agama Islam Negeri Madura]. <http://etheses.iainmadura.ac.id/id/eprint/2240%0A>
- Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS STMIK Amik Riau*, 3(1), 18–25.
- Barbosa, J. J. D. C. (2021). *Aplikasi Pencarian Universitas di Timor-Leste Berbasis Android Menggunakan Lbs (Location Based Service)* [Repository Universitas Teknologi Digital Indonesia]. <http://eprints.akakom.ac.id/id/eprint/9097>
- Bastari, & Fiandarti, Y. I. (2009). *Kosa Kata Bahasa Madura (Lengkap)*. Karya Simpati Mandiri.
- Diyasa, I. G. S. M., Surjohadi, & Kusuma, I. D. (2024). *Problem Based Learning: Bahan Ajar Enterprise Resource Planning (ERP) Berbasis ODOO* (Cetakan ke 1). Penerbit Thalibul Ilmu Publishing & Education.
- Dores, D. (2020). *Perempuan dan Kehormatan bagi Masyarakat Madura* (Cetakan ke 1). CV. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Dwi, A. (2023). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. <https://fkip.umsu.ac.id>
- Enterprise, J. (2024). *Adobe After Effects Komplet (Update Version)* (Cetakan ke 2). Elex Media Komputindo.
- Febrianty, Hadiwijaya, H., & Octafian. (2021). *Pengukuran User Interface (UI) dan User Experience (UX): E-School Filial Lpka Kelas I Palembang* (Cetakan ke 1). PT. Nasya Expanding Managemant.
- Hartiyani, S. D., Prayogo, A., & Erlinawati. (2023). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edusantek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.805>
- Khansa, A. (2021). *Apa itu CMS: Pengertian, Fitur, Fungsi, dan Jenis*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi>
- Kuncoro, A. A. (2022). Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli. *Jurnal Elektronika Dan Komputer*. <https://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id>.

- Lia, H. (2024). *Apa Itu IT Infrastrukture dan Perannya dalam Bisnis Modern*. MSBU Blog. <https://msbu.co.id/blog>
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia* (Series: IB). Academic Press Professional, Inc.,.
- Manuaba, I. B. K., Abdillah, R., Datya, A. L., Zulfa, I., Yuliyanti, S., Widiyasono, N., & Bahana, R. (2023). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Lunak: Panduan Praktis dalam Merancang, Membangun, dan Mengelola Aplikasi* (Cetakan ke 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pradana, H. L., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 797–807. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1127>
- Purnomo, R. F., Purbo, O. W., & Aziz, R. A. (2021). *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android* (Cetakan ke 1). CV. Andi Offset.
- Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, N., Natsir, F., Fitria, F., Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., Somantri, S., & Maniah. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile* (Cetakan ke 1). CV. Haura Utama.
- Rachmad, Y. E., Tampubolon, L. P. D., Siska, Purbaratri, W., Sudipa, I. G. I., Desyanti, Sulistianto, Migunani, Ariana, A. A. G. B., Faried, M. I., Atmojo, D., & Kurniawan, H. (2023). *Rekayasa Perangkat Lunak* (Cetakan ke 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Regita, N. (2023). *Pengertian dan Manfaat Learning Management System (LMS)*. Suteki Teknologi. <https://suteki.co.id/>
- Revoupedia. (2024). *Kosakata*. Revou.Co. <https://revou.co/revoupedia/kosakata>
- Romawati, E. F., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 1(2), 93–100. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v1i2.2185>
- Rukmana, A. Y., Rahman, R., Afriyadi, H., Moeis, D., Setiawan, Z., Subchan, N., Magdalena, L., Singadji, M., Rayeb, A. El, & Kusuma, A. T. A. P. (2023). *Pengantar Sistem Informasi: Panduan Praktis Pengenalan Sistem Informasi & Penerapannya* (Cetakan ke 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setiawan, A. (2020). *Digitalisasi Aksara Nusantara agar Lestari*. Indonesia.Go.Id: Portal Informasi Indonesia. <https://indonesia.go.id/ragam/budaya/kebudayaan>

- Sulaiman, I. (2016). *Penerapan Komputer (Modul Pembelajaran)* (Cetakan ke 1). Syiah Kuala University Press.
- Suryansah, A., Habibi, R., & Awangga, R. M. (2020). *Penggunaan Face Recognition untuk Akses Ruangan* (Cetakan ke 1). Kreatif Industri Nusantara.
- Sutomo, M. (2011). *Ajar Noles ban Maca Carakan Madura* (Cetakan Ke 1). Joni Siswanto.
- Suwanda, R., Siregar, A. M., Kurniawan, H., P, I. S., Andisana, S., Wulansari, T. T., KW, P. P. O. J., Maknunah, J., Wahyuningsih, D., Dewa, W. A., Hartini, H., Adhiatma, N., Hutagalung, C. A., Hidayati, R., Yubarda, E., Sari, K., Mumpuni, I. D., Fitrianto, A., Rizki, S. N., & Petrus, R. (2025). *Analisis dan Perancangan Sistem* (Cetakan ke 1). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Wairooy, I. K. (2020). *Alpha dan Beta Testing*. BINUS Higher Education. <https://socs.binus.ac.id/2020/06/30/alpha-dan-beta-testing/>
- Wijana, I. D. P. (2021). *Pengantar Sociolinguistik* (Cetakan ke 1). Gadjah Mada University Press.
- Wijayanto, A. S. (2021). *Pembangunan Aplikasi Pencarian dan Pencegahan Kehilangan Barang pada Android* [Elibrary UNIKOM]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/4752/>
- Zaini, A., & Fatimah, S. (2023). *Perspektif Guru di Pamekasan terhadap Permuseuman dan Kearifan Lokal Madura* (Cetakan ke 1). IAIN Madura Press.