

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, J.R. (2020) 'Algoritma dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah', *J. Tek. Inform*, 3(2), p. 12.
- Malius, H. and Dani, A.A.H. (2021) 'Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti', *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 1(3), pp. 156–168.
- Muslimin, D.B. *et al.* (2020) 'Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Informasi Akademik Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning', *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), pp. 19–25.
- Noge, M.D., Wau, M.P. and Lado, R.R.R. (2020) 'Pelaksanaan program bimbingan belajar bahasa Inggris "English is Fun" sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak dalam menguasai bahasa Inggris di SD', *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), pp. 120–127.
- Priyatna, B., Hananto, A.L. and Nova, M. (2020) 'Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development', *Systematics*, 2(3), pp. 110–117.
- Purwanti, E. (2024) 'MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI LITERASI DIGITAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN', *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), pp. 79–93.
- Ramdany, S.W. *et al.* (2024) 'Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web', *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1), pp. 30–41.
- Wahyudi, I. *et al.* (2023) 'Analisis Blackbox Testing Dan User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Solusimedsosku', *Jurnal Teknosains Kodepena*, 4(1), pp. 1–9.
- Wu, Y. *et al.* (2024) 'Dragging but not tapping promotes preschoolers' numerical estimating with touchscreens', *Journal of Experimental Child Psychology*, 246, p. 105989. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.105989>.
- Andrianto, R., & Munandar, M. H. (2021). Aplikasi E-Commerce Penjualan Pakaian Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database. *Journal Computer Science and Information Technology (JCoInT)*, 4(2), 20–29.
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 19–25.
- Aslamiah, S. (2020). Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Dalam Perspektif Pendidikan. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini (Journal of Primary and Early Childhood Education Studies)*, 3(2), 134–146.

- farta Wijaya, R., Tasril, V., & Utomo, R. B. (2020). Penerapan metode drag and drop pada game edukasi. *Device: Journal Of Information System, Computer Science And Information Technology*, 1(1), 18–21.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Gusti Pangestu, F., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 517–528. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.688>
- Hidayat, A. T., Rio, R., & Santosa, I. G. O. (2023). Membershiplication Berbasis Android Dengan Penerapan Kotlin Programming Language Di Wijaya Fitness Center (Wfc). *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 8(1), 8–15.
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif platform android pada mata pelajaran ppkn smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 557–566.
- Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8.
- Irawan, B., & Rosyani, P. (2022). Perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata kabupaten cianjur berbasis android. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(8), 521–526.
- Khesya, N. (2021). *Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman*.
- Kurniawan, T., Samsudin, S., & Triase, T. (2021). Implementasi Layanan Firebase pada Pengembangan Aplikasi Sewa Sarana Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(1), 13–18.
- Limantoro, R. R., & Kristiadi, D. P. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Green Folder Menggunakan Metode Berorientasi Objek Dan Uml Berbasis Web Pada Tk Harvest Christian School. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi (SINTEK)*, 1(1), 7–14.
- Mardian, A., Budiman, T., Haroen, R., & Yasin, V. (2021). Perancangan Aplikasi Pemantauan Kinerja Karyawan Berbasis Android di PT. Salestrade Corp. Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(3), 169–185.
- Nabila, S., Putri, A. R., Hafizhah, A., Rahmah, F. H., & Muslikhah, R. (2021). Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi

- Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopel). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 12(2), 130–139.
- Permana, P. T. H., & Putri, N. L. P. N. S. (2020). Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687–692.
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, K., & Harti, T. D. M. (2020). Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing. *Jurnal Bina Komputer*, 2(1), 74–78.
- Putra, Z. W., & Sujatmiko, B. (2020). Studi literatur pengaruh pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 489–496.
- Rahman, A. K., Mardiyati, S., & Nugraha, Y. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan barang Berupa Alat Music Di Toko Martmusic. *Jurnal Inovasi Informatika*, 7(1), 86–95.
- Ridwan, R., Kustian, N., & Ambarsari, E. W. (2022). Peran Data Store dalam Mempresentasikan Hubungan Data Flow Diagram Ssadm dengan Entity Relationship Diagram. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 2(2), 83–90.
- Risald, R. (2021). Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Usaha Ukm Ike Suti Menggunakan Metode Waterfall. *Journal of Information and Technology*, 1(1), 37–42.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175.
- Setiawan, D. M., & Wiguna, W. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN UNITY DI TK RYADLOL HASANAH* (Vol. 1, Issue 1). <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346–351.
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Ar (Augmented Reality). *Jurnal Mnemonic*, 5(1), 64–71.
- Sutrisno, J., & Karnadi, V. (2021). Aplikasi pendukung pembelajaran bahasa inggris menggunakan media lagu berbasis android. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(6), 31–41.
- Syarif, M., & Pratama, E. B. (2021). Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary

Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall. *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 5(2), 253–258.

Toisuta, M. E., Sapulete, S. T., & Pakniany, Y. (2022). Game Edukatif Drag and Drop sebagai Media Pembelajaran pada Sekolah Minggu. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 8(2), 89–109.

Usnaini, M., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021a). Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1), 36–55.

Warniati, D., & Hanum, U. L. (2020). Sosialisasi pentingnya belajar bahasa inggris sejak dini di sd inpres workwana, distrik arso, kabupaten keerom. *Jurnal Abdimas Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 78–85.

Wijaya, R. F., Tasril, V., & Utomo, R. B. (2020). PENERAPAN METODE DRAG AND DROP PADA GAME EDUKASI. *DEVICE: JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY*, 1(1), 18–21. <https://doi.org/10.46576/device.v1i1.697>