

DAFTAR PUSTAKA

Adzan, N.K., Pamungkas, B. and Juwita, et al. (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android’, *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1), pp. 93–102.

Alfian, A.N. (2020) ‘Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Harian Bahasa Arab Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)’, *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, 5(1), p. 95. doi:10.51211/imbi.v5i1.1445.

Anggraini, M., Marthasari, G.I. and Husniah, L. (2020) ‘Aplikasi Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Berbasis Android’, *Jurnal Repositor*, 2(2), pp. 225–238. doi:10.22219/repositor.v2i2.173.

Al Anis, A., Sudrianto, M. and Yaqin, A. (2020) ‘Pembelajaran Cepat English Grammar Tenses Rules dengan penerapan kolaborasi Website dan Android’, *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 2(2).

Apsari, P.N. and Rizki, S. (2018) ‘MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR’, 1(1), pp. 103–107.

Brooke, J. (2013) ‘SUS : A Retrospective’, (January 2013).

Hikmah, A.B., Apriyani, Y. and Purwandhani, S.A. (2020) ‘Aplikasi Pembelajaran Huruf Hangeul Berbasis Android’, *Jurnal Informatika*, 7(1), pp.

24–29. doi:10.31311/ji.v7i1.6390.

Kaban, E., Brata, K.C. and Brata, A.H. (2020) ‘Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus Pt. PLN)’, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*; Vol 4 No 10 (2020), 4(10), pp. 3281–3290. Available at: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7941>.

Lewis, J.R. and Sauro, J. (2018) ‘Item Benchmarks for the System Usability Scale’, *Journal of Usability Studies*, 13(May 2018), pp. 158–167.

Maharani, D., Efendi, R. and Johar, A. (2019) ‘Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Korea (Hangul)’, *Rekursif: Jurnal Informatika*, 7(1), pp. 77–90. Available at: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/view/6320>.

Maita, I., Zarnelly, Z. and Adawiyah, A. (2018) ‘Pembelajaran Interatif Bahasa Arab Berbasis Android’, *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(2), p. 123. doi:10.24014/rmsi.v4i2.6227.

Mirawati and Purnia, D.S. (2015) ‘Pada Sekolah Menengah Pertama’, *Jurnal Informatika*, II(2), pp. 385–394. Available at: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/115>.

Nagaku, M., Salim, M. and Maulana, H. (2023) ‘International Journal of Informatics Information System and Computer Engineering Development of an Educational Training Game for Ear Sensitivity of Intervals’, pp. 89–100.

- Nurrisma, N. *et al.* (2021) 'Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea', *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), p. 34.
doi:10.30872/jim.v16i1.5152.
- Permata, P. and Rahmawati, W.D. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus', *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), pp. 277–286. doi:10.30738/union.v6i3.2985.
- Pradini, R.S., Kriswibowo, R. and Ramdani, F. (2019) 'Usability Evaluation on the SIPR Website Uses the System Usability Scale and Net Promoter Score', *Proceedings of 2019 4th International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology, SIET 2019*, pp. 280–284.
doi:10.1109/SIET48054.2019.8986098.
- Prathasya, Y.A., Widodo, S. and Pudyastuti, Z.E. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Guna Pengenalan Bahasa Korea Bagi Pembelajar Pemula', 1(3), pp. 121–129.
- Puspaningrum, A.S., Suaidah, S. and Laudhana, A.C. (2020) 'Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), pp. 25–35. doi:10.33365/jatika.v1i1.150.
- Rahmawati, A. and Kusuma Hakim, D. (2022) 'Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Angka Berbasis Android Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: Tk Aisyiyah Somagede)', *Jurnal Media Pratama*,

16(1), pp. 57–82.

Rohman, F. and Nurkhasanah, M.A. (2020) ‘Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Untuk Pemula Berbasis Game’, *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 12(4), pp. 1–9.

Saputro, R.E. and Saputra, D.I.S. (2015) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality’, *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), pp. 153–162. doi:10.24002/jbi.v6i2.404.

Septiawan, A.N. and Setiadi, T. (2013) ‘Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif’, *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), pp. 347–357.

Sugiarto, H. (2018) ‘Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka’, *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, Vol.3 No.1(1), pp. 26–31.