

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yuliani, "Pandai Memanfaatkan Teknologi Digital," *Kominfo*, Jan. 09, 2018. https://www.kominfo.go.id/content/detail/12360/pandai-memanfaatkan-teknologi-digital/0/sorotan_media (accessed Jan. 11, 2023).
- [2] B. Sudjatmiko, "Pandemi Buat Pengguna Komputer di Indonesia Menin Pandemi Buat Pengguna Komputer di Indonesia Meningkatkan 2 Kali Lipat," *cnnindonesia.com*, May 27, 2022. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220525170218-185-801194/pandemi-buat-pengguna-komputer-di-indonesia-meningkat-2-kali-lipat> (accessed Jul. 25, 2023).
- [3] N. Hidayat and H. Khotimah, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 10–15, 2019.
- [4] D. Surani, "Studi Literatur : Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, vol. 2, no. 1, pp. 456–469, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5797>
- [5] N. L. Chusna, "Pembelajaran E-Learning," 2019. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.36>.
- [6] M. R. Maulani, Supriady, and N. Riza, "Implementasi E-Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sehingga Lebih Interaktif Dan Menyenangkan," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 7, no. 1, pp. 28–35, 2020.
- [7] W. Nugraha and M. Syarif, "Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website," *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, vol. 3, no. 2, pp. 94–101, Dec. 2018, doi: 10.32767/jusim.v3i2.331.
- [8] W. Andriyan, S. Septiawan, and A. Aulya, "Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tanggerang," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 6, pp. 79–88, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.289.
- [9] T. Pricillia and Zulfachmi, "Survey Paper : Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 10, no. 1, pp. 6–12, 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.15
- [10] D. Murdiani and H. Hermawan, "Perbandingan Metode Waterfall dan RAD (Rapid Application Development) Pada Pengembangan Sistem Informasi,"

JTI (Jurnal Teknologi Informasi), vol. 6, no. 1, pp. 14–23, 2022, doi: 10.36294/jurti.v6i1.2544.

- [11] J. Sabtu *et al.*, “Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Rancangan Sistem Informasi Pelayanan Administrasi,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 16, no. 2, pp. 277–290, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i2.1889.
- [12] Z. A. Arham, S. Palelleng, G. Aryo, and N. Pongdatu, “Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMKN 3 Tana Toraja Dengan Metode Rapid Application Development (RAD),” *INFINITY*, vol. 2, no. 1, pp. 19–28, 2022, doi: 10.47178/infinity.v2i1.1687.
- [13] L. Farokhah, F. Almu’iini Ahda, L. Hakim, I. Teknologi, D. Bisnis, and A. Malang, “Implementasi SCRUM dalam Perancangan Aplikasi Emergency Button PMI Kota Malang Implementasi SCRUM dalam Perancangan Aplikasi Emergency Button PMI Kota Malang,” *DIGITAL ZONE: JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*, vol. 11, no. 1, pp. 59–70, 2020, doi: 10.31849/digitalzone.v11i1.3869ICCS.
- [14] Herryansyah, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Atlas ASEAN Berbasis Desktop ,” *Jurnal Teknik Informatika Stmik Antar Bangsa*, vol. 7, no. 2, pp. 49–56, 2021.
- [15] M. Yanti and M. Dewi, “Rancang Bangun Aplikasi Simulasi 3D Pembelajaran Fisika Berbasis Fisika Berbasis Desktop Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Bukit Batu),” *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 7, no. 1, pp. 133–142, 2021.
- [16] A. Adesti and S. Nurkholimah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi,” *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 27–38, 2020, doi: 10.35438/e.v8i1.221.
- [17] Y. Bakhtiar, A. Izzah, and D. Yanuarmawan, “Budgeting in App: Sebuah aplikasi pengembangan media ajar berbasis desktop pada mata kuliah penganggaran,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 123–135, 2022.
- [18] G. F. Nama, A. D. Pamungkas, Mardiana, and H. D. Septama, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Koleksi Permainan Aksara Lampung (Koper Apung) Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Kompute*, vol. 6, no. 4, pp. 421–430, 2019, doi: 10.25126/jtiik.201961096.

- [19] M. Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android," *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 27–34, 2020, doi: 10.26618/jk.v7i2.4556.
- [20] E. S. Honggara, D. D. Purwanto, and H. Junaedi, "Membangun Sistem POS Supermarket dengan Tim tanpa Pengalaman dalam Metodologi SCRUM," *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 64–69, 2021.
- [21] S. M. M. Hisyam, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan PHP Dan MySQL Pada Kiki Rias," *Jurnal Teknik*, vol. 7, no. 2, pp. 29–35, 2018, doi: 10.26618/jk.v7i2.4556.
- [22] A. K. Syahputra and E. Kurniawan, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan Ud. Azka Gemilang Menggunakan Metode Prototype," in *Seminar Nasional Royal*, Kisaran, Asahan, Sumut: STMIK Royal Kisaran, 2018.
- [23] S. Ahdan, A. Sucipto, and Y. Agus Nurhuda, *Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android*. 2020. [Online]. Available: <https://senter.ee.uinsgd.ac.id/repositori/index.php/prosiding/article/view/senter2019p60>
- [24] N. Rafianto, Dimas, and Saifulloh, "Penerapan Metode Scrum Pada Pembuatan User Experience Landing Page Sistem Informasi Lentera," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 3, no. 2, pp. 1–14, 2021, doi: 10.31326/sistek.v3i2.979.
- [25] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap," *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, vol. 3, no. 2, pp. 206–210, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [26] S. W. Octaviani, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar," *Educational Technology Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 66–77, 2021.
- [27] M. Sulistiya, Z. Mu'fi, S. R. Natasia, Herlina, and M. Yusuf, "Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO," *Jurnal Telematika*, vol. 16, no. 1, 2021.