

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. S. Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam), Jakarta: Kencana, 2017.
- [2] G. Tambunsaribu and Y. Galingging, "Masalah Yang Dihadapai Pelajar Bahasa Inggris Dalam Memahami Pelajaran Bahasa Inggris," *DIALEKTIKA*, vol. 8, no. 1, pp. 30-41, 2021.
- [3] S. Nazruddin, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan PC Berbasis Android, Bandung: Penerbit Informatika, 2012.
- [4] M. Syani and N. Werstantia, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Penggunaan Perangkat Mobile," *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, vol. 1, no. 2, pp. 86-95, 2018.
- [5] I. Dinata and W. Sunanda, "Penerapan Perangkat Wireless Monitoring Energi Listrik Berbasis Arduino dan Internet," *Jurnal Amplifier*, vol. 4, no. 2, pp. 21-23, 2014.
- [6] J. English, "English-EFL," English-EFL, 19 Desember 2019. [Online]. Available: <https://www.english-efl.com/methodology/four-core-skills-english-language-learning/>.
- [7] J. A. Devito, *The Interpersonal Communication Book*, ed. 13., United States: Pearson Education, 2013.
- [8] A. Setyonegoro, "Hakikat, alasan dan tujuan berbicara (dasar pembangun kemampuan berbicara Mahasiswa)," *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, vol. 2, no. 2, pp. 90-100, 2013.
- [9] Nurhadi, *Teknik Membaca*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- [10] H. G. Tarigan, *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2013.
- [11] D. Larsen-Freeman and J. DeCarrico, *An Introduction to Applied Linguistics*, London: Routledge, 2019.
- [12] V. I. Delianti, "Perancangan Dan Implementasi Multimedia Interaktif dengan Metode Exploratory Tutorial Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, vol. 1, no. 11, pp. 69-80, 2018.
- [13] D. Darmawan, P. Setiawati and D. Supriadie, "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 15, pp. 110-123, 2017.
- [14] AndroidDev, "Codenames, Tags, and Build Numbers," Android Source, 14 Oktober 2022. [Online]. Available: <https://source.android.com/docs/setup/about/build-numbers>.

- [15] G. Gurung, R. Shah and D. P. Jaiswal, "Software Development Life Cycle Models-A Comparative Study," *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, vol. 6, no. 4, pp. 30-37, 2020.
- [16] Philip, "Software Engineering: Software Development Lifecycle (SDLC)," ZENTAO, 3 Desember 2020. [Online]. Available: <https://www.zentao.pm/blog/SDLC-software-engineering-software-development-lifecycle-811.html>.
- [17] R. Sukanto and M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Bandung: Penerbit Informatika, 2014.
- [18] G. A. Dipayana, *PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN IT BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SMP YKPP KOTA JAMBI)*, Jambi: Universitas Dinamika Bangsa, 2021.
- [19] S. Blackman, *Beginning 3D Game Development with Unity 4: All-in-one, multi-platform game development (Technology in Action)*, Toledo, Ohio: Apress, 2013.
- [20] A. R. Ruli, "IMPLEMENTASI APLIKASI PENDAFTARAN DAN PEMBAYARAN KONTRAKAN AHMAD RAIS BERBASIS DESKTOP VB .NET DAN MICROSOFT ACCESS," *Jurnal Paradigma*, vol. 19, no. 1, 2017.
- [21] Samsudin and R. Y. Putra, "Perancangan Aplikasi Text to Speech Pengenalan Kalimat dalam Bahasa Inggris Menggunakan Metode Linear Predictive Coding," in *Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Medan, 2014.
- [22] Y. M. Puluhulawa, I. W. Saud and M. I. Abas, "PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS WEBSITE BAGI SISWA MENENGAH ATAS DI KABUPATEN GORONTALO (SUATU ANALISIS KEBUTUHAN)," *ORBITH*, vol. 15, no. 3, pp. 103-119, 2019.
- [23] S. Nurohimah, Wahyudin and Partono, "PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK SMP KELAS VII BERBASIS ANDROID," *Jurnal ALGORITMA*, vol. 11, no. 1, pp. 75-84, 2014.
- [24] R. Wardan and D. Kurniadi, "APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS BERBASIS ANDROID," *Jurnal ALGORITMA*, vol. 14, no. 2, pp. 125-132, 2017.
- [25] T. Listyorini, "PERANCANGAN MOBILE LEARNING MATA KULIAH SISTEM OPERASI BERBASIS ANDROID," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 3, no. 1, pp. 25-30, 2013.