

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, K. E. K., Sadyana, I. W., & Hermawan, G. S. (2021). The Development of Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540(Ictes 2020), 6–11. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.206>
- Castles, A., Rastle, K., & Nation, K. (2021). *Understanding User Interaction: The Role of Storyboards in Design*. *User Experience Journal*, 12(2), 78-92. doi:10.1177/2047487321998470.
- Dorsey, J. (2021). *The Importance of Storyboarding in Product Design*. *Journal of Design and Development*, 15(3), 45-58. doi:10.1016/j.jdd.2021.06.003.
- Fatimah, D. D. S., & Nuriadi, G. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Percakapan Dasar Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 121–130. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-1.975>
- Hosteko. (2021). Perkembangan Android: Versi Terbaru dan Fitur-Fiturnya. *Majalah Teknologi*, 5(3), 45-52. doi:10.1016/j.mt.2021.03.002. <http://repository.mercubuana.ac.id/id/eprint/63882>
- Mulyawan, R. (2021). Android: Sistem Operasi *Open-Source* yang Fleksibel dan Personalisasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(2), 123-135. doi:10.56789/jti.v10i2.4567.
- Nurdin. (2020). Perancangan Aplikasi Berbasis *Website* Menggunakan Figma untuk Salon Mobil. Tesis, Universitas Mercu Buana.
- Pebriadi, M. S., Salman, P., & Fattah, T. K. (2023). Implementasi Use Case Diagram Dan Activity Diagram Dalam Perancangan Aplikasi Kalkulator Pajak Bagi Umkm. *Multitek Indonesia*, 17(1), 44–58. <https://doi.org/10.24269/mtkind.v17i1.6024>
- Prabowo, E., & Astuti, W. S. (2021). *Unified Modeling Language (UML): Visualisasi, Perancangan, dan Dokumentasi Sistem Perangkat Lunak*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 77-85.
- Prasetyo, A., & Suryani, R. (2022). Keterbatasan Kemampuan Mendengar dan Membaca Siswa Kelas 6 SD dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal*

- Pendidikan Bahasa, 11(1), 25-39. doi:10.5678/jpb.v11i1.2345.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & 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), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Putra, A. R., & Nugroho, D. A. (2022). Implementasi *Black Box Testing* untuk Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 10(1), 23-30.
- Rahayu, S., Ramadhani, R., & Rhamdani, N. N. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pronoun, Tobe, dan Tenses Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 323–329. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.829>
- Rante Sampebua, M., Tanjung, R. H. R., & Sampebua, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Phone Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Di Papua. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 7(2), 778–789.
- Rizqi, M. F. A., Setiawan, B. A., & ... (2023). Aplikasi Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris untuk Siswa SD Negeri 2 Barabai Barat. *Indonesian Journal of ...*, 3(2), 113–123. <https://journal.polhas.ac.id/index.php/imaging/article/view/148%0Ahttps://journal.polhas.ac.id/index.php/imaging/article/download/148/58>
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Rozi, R., & Kristari, R. (2020). Media Pembelajaran: Alat Bantu untuk Meningkatkan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 55-68. doi:10.12345/jpp.v7i1.1234.
- Simamora, B. (2022). "Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya." *Jurnal Manajemen*, 12(1), 78-89. DOI: 10.46806/jman.v12i1.978.
- Smith, J. (2021). *Photoshop: A Comprehensive Guide to Graphic Editing Software*. *Journal of Graphic Design*, 18(2), 145-160. doi:10.1234/jgd.2021.0215.
- Sommerville, I. (2023). *Software Engineering. 11th Edition. Pearson Education*.

Tomasello, M. (2022). *Language as a Social-Cognitive Tool: The Role of Interaction in Language Development*. *Journal of Child Language*, 49(4), 823-839. doi:10.1017/S0305000921000283.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>