

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, S., & Akhriana, A. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 82(2), 100–110. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v8i2.611>
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). “PowPow” interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students. *Procedia Computer Science*, 157, 473–478. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.005>
- 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>
- Franciska, M. B., Setyawan, M. B., & Zulkarnain, I. A. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus Mi Ma’Arif Patihan Kidul). *Komputek*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.24269/jkt.v2i2.140>
- Gunadi, G. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Nama Hewan Dalam Dua Bahasa Berbasis Android Menggunakan Thunkable. *Infotech: Journal of Technology Information*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.37365/jti.v6i1.77>
- Hasnine, M. N., & Wu, J. (2021). Wordhyve: A context-aware language learning app for vocabulary enhancement through images and learning contexts. *Procedia Computer Science*, 192, 3432–3439. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.116>
- Kusuma, C. S. D. (2018). Integrasi Bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran (Chusnu Syarifa Diah Kusuma). *Jurnal*

*Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi Edisi Agustus, XV(2),*  
43–50.

- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama, 14(1)*.  
<https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Llema, C. F., & Vilela-Malabanan, C. M. (2019). Design and development of MLERWS: A user-centered mobile application for English reading and writing skills. *Procedia Computer Science, 161*, 1002–1010.  
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.210>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 5(3)*, 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi Pembelajaran Audit Sistem Informasi Dan Tata Kelola Teknologi Informasi Berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak, 14(2)*, 62. <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.723>
- Rahmat, H., & Jannatin, M. (2018). Hubungan Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Jurusan PGMI, 10(2)*, 98–111.
- Sobarudin, ., & Ary, M. (2021). Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus SDN 2 Kutanagara). *Infomatek, 32(2)*, 107–114.  
<https://doi.org/10.23969/infomatek.v23i2.4581>
- Solihat, S., Suhendi, H., Studi, P., Informatika, T., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., Masalah, M., Rencana, P., Banding, S., & Inggris, P. B. (2022). *Animasi Interaktif Pelafalan Huruf*

*Dan Angka Bahasa Inggris Menggunakan Android Di SD  
YPWKS 1 Cilegon.* 3(1), 121–132.

Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1), 70 halaman.  
<http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>

Yunus, Y. (2019). Pendidikan Bahasa. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 1(01). <https://doi.org/10.36709/jb.v1i01.7599>