

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, S. P. U., Eviyanti, K., Sari, W., & Haryanti, S. C. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Tuberkulosis Menggunakan Metode Scrum. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 7(1), 83.
<https://doi.org/10.35314/isi.v7i1.2353>
- Laila, N., Helmi, M. L., Kiromah, A., & Prihandono, T. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU REMI FISIKA (KAREKA) PADA POKOK BAHASAN ALAT-ALAT OPTIK DI SMA*.
- Laila, S. N., & Azima, M. F. (n.d.). *Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android*. 14(01).
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). PENGGUNAAN MULTIMEDIA ONLINE DALAM PEMBELAJARAN. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., & Nurdiawan, O. (2022). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2d Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 6(1), 71.
<https://doi.org/10.51211/imbi.v6i1.1684>
- Ramos, S., & Sudarsono, B. G. (2022). *Pelatihan Fitur Mockup Serta Desain Pamflet Dengan Aplikasi Photoshop*. 2(3).

Titus, A. K. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*.