

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Brutschin, V., Kogej, M., Schacher, S., Berger, M., & Gräff, I. (2021). The presentational flow chart “unwell adult” of the Manchester Triage System—Curse or blessing? *PLoS ONE*, 16(6 June). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0252730>
- Chhabra, Y., & Weeraratna, A. T. (2023). Fibroblasts in cancer: Unity in heterogeneity. In *Cell* (Vol. 186, Issue 8, pp. 1580–1609). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2023.03.016>
- Christian, H., Mikhael, ;, Agus, P., & Suhartono, ; Derwin, 2019. (n.d.). *SINGLE DOCUMENT AUTOMATIC TEXT SUMMARIZATION USING TERM FREQUENCY-INVERSE DOCUMENT FREQUENCY (TF-IDF)*.
- Dewi, R., & Verina, W. (2021). Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha Graphic Design Training Using Photoshop Software as a Business Opportunity. In *Muhammad Barkah Akbar implie* (Vol. 2, Issue 1).
- Lin, J., Ma, X., Lin, S. C., Yang, J. H., Pradeep, R., & Nogueira, R. (2021). Pyserini: A Python Toolkit for Reproducible Information Retrieval Research with Sparse and Dense Representations. *SIGIR 2021 - Proceedings of the 44th International ACM SIGIR Conference on Research and Development in Information Retrieval*, 2356–2362. <https://doi.org/10.1145/3404835.3463238>
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATAKULIAH PEMROGRAMAN VISUAL DENGAN METODE PENGEMBANGAN ADDIE. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.67>

- Poerna Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Prastowo, W. D., Danianti, D., & Pramuntadi, A. (2023). ANALISIS RISIKO PADA PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN METODE AGILE DAN RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT). *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 3(3), 169–174. <https://doi.org/10.53866/jimi.v3i3.388>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Rosandy, T., Yasin Marala, M., Sari, Y. P., Fauzan Azima, M., Pagar, J. Z., No, A., 93, G., Meneng, K., Rajabasa, K. B., & Lampung, L. (2024). APLIKASI PEMBELAJARAN MAKHARIJUL HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN METODE INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5).
- Teknik Informatika, M., Hang Tuah Pekanbaru, S., Kunci, K., & Pembelajaran, A. (n.d.). *APLIKASI PENGENALAN KOMPETENSI DASAR TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA (STUDI KASUS SMKN 1 PANGAKALAN KERINCI)*.
- Toresa, D., Putra, P. P., Febriadi, B., & Handayani, S. (2023). PELATIHAN DASAR JARINGAN KOMPUTER UNTUK SISWA TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN (TKJ) SMK MIGAS INOVASI RIAU. *Journal of Computer Science Community Service*, 3(1), 27–32. Wachid Nugroho, 2019. (n.d.).