

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U., & Jaroji, J. (2016). Aplikasi Dongeng Berbasis Text to Speech Untuk Platform Android. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 82–88. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v7i2.599>
- Sari, S. I., Hartati, Y. S., & Satini, R. (2021). Gaya Bahasa Perbandingan Dalam Novel Karya Okky Madasari. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 1467–1472. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.499>
- Wahyudi, N. (2014). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Study Islam Panca Wahana I Edisi 12*, 84–94.
- Azis, N., Putra, P., & Fachri, M. (2021). Rancang Bangun Game Visual Novel Edukasi Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Information System*, 1(1), 29-33.
- Ali Mulyanto & Amdi Abdi Gumbregah (2019). Penerapan metode WaterFall dalam sistem perpustakaan digital menggunakan codeigniter di stmik Cikarang Bekasi. *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.4 No.2 September 2019*.
- Ananda, A. Y., & Haryanto, E. V. (2020). Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 844-856.
- Choirudin, R., & Adil, A. (2019). Implementasi Rest Api Web Service dalam Membangun Aplikasi Multiplatform untuk Usaha Jasa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 284-293
- Hakim, A. R., Harefa, K., & Widodo, B. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Android Menggunakan Flutter Di Politeknik. *Scan: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(3), 27-32.
- Iqbal, M., & Alamin, R. Y. (2019). Perancangan Komik Fotografis Berbasis Website sebagai Media Promosi Pariwisata Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(1), 79-83.
- Nur, H. M., & Oktaviani, U. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Membaca Novel Gratis Berbasis Web. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 1(2), 54-61.
- Rahman, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi-Platform pada Materi Peluang Tingkat SMA Sederajat.
- Muhammad Suhaili, Herly Nurrahmi, Tri Fajar Yurmama, Vikka Isma Liana Putri (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). *Jurnal Multi Media Dan It Vol.06 No.01*, Pp. 23-28.
- Suciati, S., Sumarti, S., & Sunarti, I. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Webtoon Untuk Menafsirkan Pandangan Pengarang Dalam Novel. *J-Symbol*:

Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 6(1 Apr).

Silaban, P. S., Putriku, A. E., & Siahaan, S. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 24-32.

Ahmad Haidar Mirza & Yoga Maulana, (2024). Rancang Bangun Aplikasi Buku Tamu Berbasis Website Menggunakan Laravel Di PT.Kai Divre III Palembang. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, Volume 2, No 1 – Februari 2024 e-ISSN : 29863104.

Siti Nur Kholifah, Nono Heryana, H. Bagja Nugraha (2023). Analisis Usability Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS). *Jurnal mahasiswa teknik informatika*. Vol. 7 No. 2, April 2023

Nani Sarah Hapsari, Yenni Fatman, Isband (2020). Implementasi Metode One Time Password pada Sistem Pemesanan Online. *Jurnal media informatika budidarma*. Volume 4, Nomor 4, Oktober 2020, Page 930-939