

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, V. (2019). Refleksi Pelaksanaan Pembelajaran pada Praktik Mengajar Mahasiswa di jenjang SD sederajat Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(3).
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183-191.
- Hambali, I. (2020). Sistem Informasi Jemput Donasi Berbasis Android (*Studi Kasus: Aksi Cepat Tanggap Sumatera Selatan*) (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Hakim, E. P. L. N., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pembangunan Sistem Aplikasi Hanasu: Pembelajaran Bahasa Jepang Android Mobile Memanfaatkan Google Speech Recognition Library. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (studi kasus: kantor digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45-48.
- Koalu, O dan Sompie, S.R.U.A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bahasa Tountemboan Menggunakan Speech Recognition. *Jurnal Teknik Informatika*. 4(2):269-278.
- Kusrini, M., & Kom, M. (2007). Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Andi Offset, Yogyakarta.
- Lui, M., Lau, J. H., & Baldwin, T. (2014). Automatic detection and language identification of multilingual documents. *Transactions of the Association for Computational Linguistics*, 2, 27-40.

- Nazaruddin S. H. (2011). Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. *Informatika. Bandung*.
- Nazruddin, S. H. (2012). ANDROID: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android (Edisi Revisi). *Bandung: Informatika Bandung*.
- Nugraha, W., & Syarif, M. (2018). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(02), 97-105.
- Nugroho, A. (2018). Analisis Sentimen Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Naive Bayes Classifier Dengan Ekstraksi Fitur N-Gram. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 2(2), 200-209.
- Ogedebe, P. M., Dan Jacob, B. P. (2012). Software Prototyping: A Strategy to Use When Users Lack Data Processing Experience. *ARPJN Journal of System and Software*, 2(6), 219-224.
- Pratomo, B. A., Dan Ijtihadie, R. M. (2016). Sistem Deteksi Intrusi Menggunakan N-Gram Dan Cosine Similarity. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 14(1), 108-116.
- Pressman, R. S. (2005). *Software engineering: a practitioner's approach*. Palgrave macmillan.
- Purnomo, Dwi. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP: Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54-61.
- Santoso, A. B., Husain, B. A., Supiandi, G., Sudarso, A. P., & Akbar, I. R. (2021). Knowledge Sharing Melalui Motivasi Belajar Dan Pelatihan Bahasa Inggris Pada Yayasan Domyadhu Pamulang. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(2), 106-109.

Sibarani, N. S., dkk. (2018). Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 9, 319-324.

Sommerville, I. (2016). *Software Engineering*. Pearson Education. Westford.

Suhartono, D., dkk. (2013). Implementation Of Voice Recognition Technology On English Learning Application By Self Learning Based On Android Device. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1):7-14.

Susanto, F. (2018). Sistem informasi pengolahan data pasien pada puskesmas abung pekurun menggunakan metode prototype. *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 65-73.

Wang, K dan Stolfo, S.J. (2004). *Anomalous Payload-Based Network Intrusion Detection*. Lecture Notes In Computer Science, New York.

