

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kurniyanti, V., & Murdiani, D. (2022). Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website. *Jurnal Syntax Fusion*, vol.2, no.8, 669–675.
<https://doi.org/10.54543/fusion.v2i08.210>
- Arafat, F. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Jurnal Pseudocode*, Vol. 7, No. 2.
- Ariandi, R., Putra, Y., & Wulandari, A. (2021). Evaluasi Penerimaan Sistem Menggunakan Metode *User Acceptance Testing* (UAT). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol.6, No.1, 45–52.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Vol.2, No.1, 586–595.
- Azimah, N., & Hakim, R. (2020). Eksplorasi Pembelajaran M-learning Fiqh pada Masa Pandemi di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, Vol.5, No.2, 255–269.
<https://doi.org/10.15575/ath.v5i2.9349>
- Cambridge International. (2018). Indonesian students among the world's highest users of technology. Retrieved August 5, 2025, from Indonesian students among the world's highest users of technology cambridgeinternational.org
- Dicoding. (2021, May 19). *Contoh Use Case Diagram Lengkap Dengan Penjelasannya*. Dicoding.Com.
- Dicoding. (2024, December). *Waterfall Model: Pahami 5 Tahap Dasarnya untuk Sukseskan Proyek IT*. Dicoding Blog.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/Hum.V21i1>
- Ferrell, R. (2022). *The SQLite Handbook: A Start-to-Finish Resource for Learning and Using SQLite*. SQL Docs. <https://sqldocs.org/sqlite-database/introduction/>



Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi revolusi industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi
ISSN: 2654-8607.

Friadi, J., Yani, Dodi. P., Zaid, M., & Sikumbang, A. (2023). Perancangan Pemodelan *Unified Modeling Language* Sistem Antrian Online Kunjungan Pasien Rawat Jalan pada Puskesmas. *Jurnal Ilmu Siber dan Teknologi Digital*, Vol.1, No.2, 125–133. <https://doi.org/10.35912/jisted.v1i2.2298>

Garrison, D. R. (1997). *Self-directed learning: Toward a comprehensive model. Adult Education Quarterly*, 48(1), 18–33. <https://doi.org/10.1177/074171369704800103>

Gee, J. P. (2005). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning and Digital Media*, Vol.2, No.1, 5–16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>

Google. (2007, November 5). *Industry leaders announce open platform for mobile devices. Open Handset Alliance. Retrieved from Open Handset Alliance website*

Google. (2014, December 8). *Android Studio 1.0 released, Android Studio is now the official IDE for Android development [Blog post]. Android Developers Blog. Retrieved from Google Developer site.*

Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SMP/MTs dan SMA/MA. Dalam *Journal for Research in Mathematics Learning* p (Vol. 4, Nomor 4).

Hermawan, L. C., Mubarak, Moh. R., Mairudin, H., Mahdiyan, A., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box Pada Aplikasi Verifikasi Data Nasabah Dengan Menggunakan Metode *Boundary Value Analysis*. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3), 119. <https://doi.org/10.32493/Jtsi.V3i3.5331>

Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design Science In Information Systems Research. *Mis Quarterly*, 28(1), 75–105.

Junita, W. (2020). Penggunaan mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 602–609. ISBN: 978-623-92913-0-3.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Laporan hasil Asesmen Nasional 2022 jenjang SMP. Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Retrieved from bud.go.id



User Acceptance Testing dalam Pengembangan Sistem knologi Informasi dan Komunikasi, Vol.7, No.2, 123-130

- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Association Press.
- Lay, M. E. (2017). E-commerce Gitar Akustik Dan Sparepart Kota Malang Menggunakan Metode Customer to Customer. Dalam Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (Vol. 1, Nomor 2).
- Mapacpac, G. W. (2023). *Effectiveness of Interactive Learning Strategies in Teaching World History*. www.techniumscience.com
- Mayer, & Richard E. (2009). *Multi-media Learning (Second Edition)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mei, L. Y. (2020). Evaluasi Pengujian Perangkat Lunak dengan Metode Alpha dan Beta Testing pada Sistem Informasi. Jurnal Sistem Informasi dan Komputer, Vol.9, No.1, 37–43.
- Montolalu, M. S., & Langi, J. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-guru SMP di Kota Manado. Jurnal Descartes, Vol.3, No.8.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/decartesian/article/view/25971>
- Muyaroah, S. (2017). Efektifitas Mobile Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran. Karang Sari.Oku.Sum-Sel, Vol.46, No.1, 326122.
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK>
- Nagara, B. S., Oetari, D., Apriliani, Z., & Sutabri, T. (2023). Penerapan Metode SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall Pada Perancangan Aplikasi Belanja Online Berbasis Android Pada CV WIDI AGRO Application of Waterfall SDLC (System Development Life Cycle) Method In Designing Android-Based Online Shopping Applications on CV WIDI AGRO. Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS), Vol.6, No.2.
- Nugraheni, A., Wulandari, S., Hajar, R. R., Sejati, P., & Suhendar, A. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Rancang Bangun Aplikasi E- Learning Berbasis Mobile Untuk Mengimplementasikan *Menu Quiz dengan Metode User Centered Design*. Media Online, Vol.4, No.5, 2451–2463.
<https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1792>



vanto, P. (2024). Dampak Penggunaan Perangkat Mobile Kegiatan Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas IX di SMP Uranus : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains dan Jo.4, 165–174. <https://doi.org/10.61132/uranus.v2i4.491>

Putra, R. B. D., Budi, E. S., & Kadafi, A. R. (2020). Perbandingan Antara *SQLite*, *Room*, dan *RBDLite* Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, Vol.7, No.3, 376.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i3.2161>

Putri, N. I. W., Rizal, M. R., & Indah, N. C. (2025). Evaluasi pengujian penerimaan pengguna (*User Acceptance Testing*) pada sistem informasi akademik Universitas Teknologi AKBA Makassar. *Inventor: Jurnal Inovasi dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol.3, No.2, 84–100.
<https://doi.org/10.37630/inventor.v3i2.2525>

Ramadan, F. A., (2019). Pengembangan Mobile Learning Rensi Relasi dan Fungsi. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, Vol.1 No.1.

Rengganis, A. A., Sarkum, S., Munthe, I. R., & Purnama, I. (2018). Android based Minang language using UCD method (User Centered Design): Tour Guide application. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 7(2).
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i2.554>.

Revou. (N.D.). Activity Diagram. Revou.Co.

Sari L, S. G. (2021). Perancangan Aplikasi Pendataan Data Kepegawaian Negeri Sipil Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, Vol. 1, No. 1.

Santrock, J. W. (2011). *Adolescence* (14th ed.). McGraw-Hill. ISBN10: 1265919178. ISBN13: 9781265919177.

Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs DARUL ULUM MUHAMMADIYAH GALUR. *Jurnal*, Vol.5, No.2.

Sihotang, R., Saputro, H., Novari, S., Asia, M., Jenderal Ahmad Yani No, J., Baru, T., Baturaja Timur, K., Ogan Komerling Ulu, K., & Selatan, S. (2021). Hal. 28-36 Roida Sihotang 1 , Haris Saputro 2 , Satria Novari 3 *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*. Dalam JTIM) JTIM (Vol. 4, Nomor 1).

Siskanti, M Sampetoding, E. A., & Hasbi, M. (2024). Penyusunan Aspek Digital Village Index Desa Damai Kabupaten Maros Dengan Metode Design Science. *al : Community Proffesional Service Journal*, 2(1), 75–84.
[10.30865/Compromisejournal.V2i1.185](https://doi.org/10.30865/Compromisejournal.V2i1.185)



manfaat UML (*Unified Modeling Language*) Dalam Informasi *E-Commerce* Jenis Customer-To- Customer.

Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika, Vol. 8, No.1, 22.
<https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>

SQLite Documentation. (n.d.). *SQLite is a software library that implements a self-contained, serverless, zero-configuration, transactional SQL database engine.* SQLite.

Sudipa, I. G. I., Yulastuti, A., & Saputra, D. A. (2023). Analisis *User Acceptance Testing* dalam Pengujian Sistem Informasi Akademik. Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, Vol.8, No.2, 123–130.

Suryanda, A., Azrai, E. P., & Setyorini, D. (2020). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru IPA. Jurnal SOLMA, Vol.9, No.1, 121–130.
<https://doi.org/10.29405/solma.v9i1.4406>

Sutanti, A., Komaruddin, M., Damayanti, P., & Studi Sistem Informasi Metro, P. U. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), Vol.9, No.1.

Tewari, A., & Singh, P. (2021). *Android App Development: A Review.* Journal of Management and Service Science (JMSS), Vol.1, No.2, 1–6.
<https://doi.org/10.54060/JMSS/001.02.006>

Trivaika, E., Andri Senubekti, M., & Manajemen Informatika Dan Komputer Hass, A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. Vol.16, No.1. <https://Journal.Uniku.Ac.Id/Index.Php/Iikom>

Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula Info Artikel Abstrak. Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>

Wahid, A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.
<https://www.researchgate.net/publication/346397070/publication/346397070>

Wiiava, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Iryawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. logi Informasi, 4(1), 22–26.

