

DAFTAR PUSTAKA

- Hendini, A. (2017). Implementasi Metode Rational Unified Process Pada Website PT. Cinta Kasih Pribadina. *Jurnal khatulistiwa Informatika BSI Pontianak*, 12.
- Lestari, Y. P., & Mas'udah . (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KEAKSARAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA KARTU HURUF DI TK KUSUMA PUTRA SURABAYA. *PAUD TERATAI* , 7.
- , Maimuna; Sedyati, Retna Ngesti. (2015). PENGGUNAAN MEDIA CD (COMPACT DISC) INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pendidikan Ekonomi*, 1-14.
- A. A. (2012). Hakikat Media Pembelajaran. *PT Remaja Rosdakarya*, 23.
- AULIA , FERISA DESI. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA COMPACT DISK (CD) INTERAKTIF BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI UNTUK MEMBERDAYAKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN SELF REGULATION*. Lampung: (UIN) RADEN INTAN LAMPUNG.
- Basith, G. H., & Kurniadi, D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Garut Berbasis Geografic Information System dan Android. *algoritma*, 7.
- Binarso, Y. A., Sarwoko, E. A., & Bahtiar, N. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro. *Journal of Informatics and Technology*, 72-84.
- Binarso, Y. A., Sarwoko, E. A., & Bahtiar, N. (2012). Pembangunan sistem informasi alumni berbasis web pada program studi teknik inofrmatika universitas diponegoro. *Jurnal Informasi Dan Teknologi Universitas Diponegoro*, 13.
- Budi Nastiti. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak. *FKIP UMP*, 18.
- Cahyana, R. (2018). *Panduan Penelitian Mahasiswa dan Penyusunan Skripsi*. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). *Jurnal SISFOKOM STMIK Prabumulih*, 6.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). *Jurnal SISFOKOM*, 22-26.
- Daryanto. (2010). *MEDIA PEMBELAJARAN*. BANDUNG: Satu Nusa.
- Dawson, C. W. (2005). *Project on computing and information system : a student's guide*. England: Pearson Education Limited.
- Deddy, A., & Setiawan, B. (2015). PENGEMBANGAN APLIKASI PENGELOLAAN DATA DI LINGKUNGAN OBJEK WISATA SITU BAGENDIT. *Jurnal Algoritma*, 6.

- Emilia, E. (2009). *Menulis Tesis dan Disertasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ferdiansyah, M. (2017). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Klinik Bersalin Berbasis Web Gis (Studi Kasus: Kab. Pesawaran). *Jurnal Cendikia Vol. 14 No. 2 Cendikia 2017*.
- Firmansyah, & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Load Balancing Web Server menggunakan Haproxy dan Sinkronisasi File pada Sistem Informasi Akademik Universitas Siliwangi. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 8.
- Fitriani, L. (2016). *Jurnal Algoritma Pusat Karir STT-Garut*.
- Fitriani, L., & Faturrochman, T. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Pariwisata Dan Industri Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 1.
- Gunawan, D., Hastuti, D. P., Andriani, R., & Susafa'ati. (2018). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RESTORAN CAKI CAKE KARAWANG. *akrab juara*, 17.
- Hakim , M. N., & Cahyana , R. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Memudahkan Pencarian Informasi Fasilitas Sosial Dan Lokasi . *Jurnal Algoritma* .
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Kajian Keislaman*, 1-22.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus : Distro Zhezha Pontianak). *Khatulistiwa Informatika*, 107-116.
- Hermawan, E. (2016). Perancangan Sistem Informasi PT. Amsa Berbasis WEB Menggunakan Wordpress. *Jurnal Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 21.
- I. D. (2017). TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM EFEKTIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 11.
- I. F. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyaaiswara*, 14.
- Isra, D. K. (2017). PENGARUH MEDIA POHON KARTU TERHADAP KEMAMPUAN MERANGKAI KATA PADA MURID KELAS II SD NEGERI MONGISIDI III MAKASSAR. *digilibadmin.unismuh*, 100.
- Jelantik Suryaningrat, I. N. (2016). sistem informasi wisata kuliner berbasis web dengan menggunakan ajax dan code igniter . *Informatika*, 8.
- JUANG, Z. (2012). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Solo dan Sekitarnya Berbasis Web. *elektro*, 8.
- Jubaedah, A., & Rahayu, S. (2017). Pengembangan Aplikais Katalog Online Di Perpustakaan SMAN 26 Garut. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 7.

Kadir, A. (2003). *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: ANDI.

Kruchten, p. (2003). *Rational Unified Process, The : An Introduction, Third Edition*. Addison Wesley.

Kruchten, P. (2003). *Rational Unified Process, The : An Introduction, Third Edition*. Addison Wesley.

lamaccaweb.com. (2021, Agustus 11). *Hakikat Media Pembelajaran*. Retrieved from <https://www.lamaccaweb.com/2021/08/11/hakikat-media-pembelajaran/>

Listriani, A., Hapidin, & Tjipto, S. (2021). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8.

M. Miftah. (2017). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *BPMPMendikbud*, 11.

M.Pd.I, Uswatun Khasanah. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV TAHTA MEDIA GROUP.

Maulana, K. R., & Bunyamin. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Dan Stok Barang Di Toko Widari Garut. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 6.

Muhammad Yaumi. (2017). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 21.

Mulyana, R., & Mulyani, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Katalog Makanan Lokal Berbasis Android. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 8.

Muntahanah, Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan teknologi augmented reality pada katalog rumah berbasis android. *Jurnal Informatika Universitas Muhamadiyah Bengkulu*, 9.

Nadhifah. (2018). PENERAPAN MEDIA POHON KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA DALAM MEMBACA PADA ANAK TK DI KELOMPOK B TK AR-ROHMAN PLOSOKANDANG KEDUNGWARU TULUNGAGUNG. *Uinsatu*, 5.

Noegroho, A. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Object dengan metode USDP*. Yogyakarta: Andi Offset.

Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: ANDI.

Nugroho, B. (2005). *Database Relasional dengan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.

Nugroho, B. (2005). *Database Relasional dengan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.

Nursahid, R. (2014). PROGRAM PEMBELAJARAN TILAWAH AL-QURAN PADA PONDOK PESANTREN AL-QURAN AL. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 12.

olim. (2010). Pendidikan Keaksaraan untuk Anak Usia Dini. *Jurnak Akrab*, 8.

Palit, R., Rindengan, Y., & Lumenta, A. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *Jurusan Teknik Elektro UNSRAT*, 7.

Peraire, C., Edwards, M., Fernandes, A., Mancin, E., & Carroll, K. (2007). *The IBM Rational Unified Process for System z*. New York: IBM Cooperation.

Pressman, R. S. (2012). *Rakayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: ANDI.

Putra, A. D., Cahyana, R., & Kurniadi, D. (2014). Pengembangan aplikasi peta wisata garut Berbasis android menggunakan metode rapid application development. *algoritma*, 7.

Putra, A. D., Cahyana, R., & Partono. (2014). Pengembangan Aplikasi Wisata Garut Berbasis Android menggunakan Metode Rapid Application Development. *Jurnal Algoritma*, 1.

Rahayu, I. D. (2017). *Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*. Nusa Tenggara Barat: Kemdikbud.

Rahayu, S., & Argien, M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Jaket Oscar Di Toko Glacier Jacket Garut Berbasis Web. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 341-347.

Rahayu, S., & Firmansyah, M. (2017). Sistem Informasi Katalog Online Hotel Harmony Di Pameungpeuk Garut. *Jurnal Algoritma*, 1.

Rahayu, Sri; Firmansyah, Meri. (2017). Sistem Informasi Katalog Online Hotel Harmony Di Pameungpeuk Garut. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 7.

Rama. (2020). Hakikatt Media Pembelajaran. *unpkediri.ac.id*, 22.

Rani, D. P. (2014). Pengembangan Potensi Pariwisata Kabupaten Sumenep, Madura, Jawa Timur (Studi Kasus: Pantai Lombang). *Jurnal Ilmu Politik FISIP Universitas Airlangga*, 10.

Rizal, S., Retnadi, E., & Ikhwana, A. (2013). PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI OBJEK WISATA TERDEKAT DI KABUPATEN GARUT BERBASIS ANDROID. *algoritma*, 14.

Rofiani, F. (2018). KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA POHON KATA PADA ANAK TK B. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-11.

S. L. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak. *FKIP UMP*, 21.

S. W. (2023, Juli 17). *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. Retrieved from badanbahasa.kemdikbud.go.id: <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3963/keterampilan-berbahasa-anak-usia-dini>

Sari, Annisa Medina;. (2023, Juni 2023). *Pengertian Teknologi Informasi Adalah*. Retrieved from Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi: <https://fikti.umsu.ac.id/pengertian-teknologi-informasi-adalah/>

Setiawan Nugraha;. (2005). PENGOLAHAN DAN ANALISI DATA. *Diklat Metodologi Penelitian Sosial*, 1-9.

Setiawan, A., Nining, S., & Laksana, T. G. (2017). Persebaran Lokasi Praktek Bidan Melalui Penerapan Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Clustering . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia* .

Sidik, B. (2004). *Pemrograman WEB dengan PHP*. Bandung: Informatika Bandung.

Sidik, B. (2004). *Pemrograman WEB dengan PHP*. Bandung: Informatika Bandung.

Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.

Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.

Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.

Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Supriatna, A. D., & Ardiana, T. K. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Sukucadang Pada Perseroan Terbatas Primajasa Perdana Raya Utama Dengan Metode Berorientasi Objek. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 7.

SYUKUR, R. M. (2018, APRIL). Retrieved from https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2207/8/UNIKOM_RILO%20MUZANI%20SYUKUR_10.BAB%20II.pdf

Teni, N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 1-17.

U. A. (2017). PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI. *Badan Statistik Pusat*, 32.

Umaroh, F. L. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN POLA SUKU KATA DI RA AL-BAROKAH BARATAN, PATRANG, JEMBER. *IAIN JEMBER*, 117.

Utama, Y. (2011). SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA. *jurnal sistem informasi*, 12.

Utami, A. S. (2013). PERAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK MELALUI METODE BERCAKAP-CAKAP PADA KELUARGA ANAK USIA DINI DI WILAYAH KELURAHAN BOJONGHERANG RW 10 CIANJUR. p. 48.

Warkintin . (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 34.

Wikipedia. (2022, Januari 12). *Teknologi Informasi*. Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi

Yuliani, O., & Prasojo, J. (2015). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATABERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *Jurnal Elektro*, 16.