

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Putri, A., & Sucipto, A. (2020). APLIKASI M-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN CONVERSATION PADA HOMEY ENGLISH. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493-509.
- Aliya, H. (2022, January 7). Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/#.YrljbhVBzrc>
- Andysa, S. (2022, February 7). Mengenal System Usability Scale – School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Aithken, Ashley. (2013). *A Comparative Analysis of Traditional Software Engineering and Agile Software Development*
- Anindyaputri, I. (2021, October 17). Mengenal UX Research: Definisi, Penerapan, dan Metode Riset. <https://glints.com/id/lowongan/ux-research/#.YtpIObZBzrc>
- Artikel IT, 2018 <https://surabaya.proxsisgroup.com/pengertian-sejarah-sertaperkembangan-android/>
- Badan Pusat Statistik. (2022). Info keadaan ketenagakerjaan Indonesia Februari 2022. No.36/05/Th.XXV, 9 Mei 2022.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). "The Unified Modeling Language User Guide" (Edisi ke-2). Addison-Wesley.
- Dicoding Intern. (2020, July 22). Apa Itu Kotlin? Kenapa Kita Harus Mempelajari Kotlin? - Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-kotlin-kenapa-kita-harasmempelajari-kotlin/>
- Dicoding Intern. (2021a). Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen - Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- Dicoding Intern. (2021b, May 12). Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya - Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

- Dicoding Intern. (2021c, May 19). Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya - Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>
- Enamul Karim, Mohammed Hossain, dan Md. Anisur Rahman (2020). Applying Model-View-Presenter (MVP) and Model-View-ViewModel (MVVM) Architectural Patterns in Android Development. *Journal of Engineering Science and Technology Review (JESTR)*, Volume 13, Issue 1, hlm. 24-29.
- Gil Afonso (2017). Model-View-Presenter: A Formal Approach for GUI Automation. *IEEE International Conference on Software Testing, Verification and Validation Workshops (ICSTW)*, hlm. 411-412
- Harahap, N. S., & Putri, F. A. (2017) Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Platform Android (Studi Kasus: Sekolah Menengah Atas). *Jurnal CoreIT*, 3(1), 41-46.
- Hidayati, K. F. (2021). User Persona: Pengertian, Manfaat, dan Cirinya yang Baik - Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/user-persona-adalah/#.YtpJDrZBzrc>
- Iwan. (2020). Analisis Tugas Dalam Interaksi Manusia dan Komputer - Izenet. <https://www.izenet.net/2020/03/analisis-tugas-dalam-imk.html>
- Janitra, M. (2021). Pengertian Brainstorming dan Cara Melakukan Brainstorming Efektif. <https://www.quipper.com/id/blog/quipper-campus/campus-life/n-brainstorming-adalahteknik-mengumpulkan-gagasan/>
- Juliarto, Rendi, 2020 <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-kotlin-kenapa-kitaharus-mempelajari-kotlin/>
- Karyaningsih, D., Susandi, D., & Juwita, E. (2020). Android Trainer Wawancara Pekerjaan Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Audio Visual Dengan Metode Prototype. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, 10(1), 93-98.
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Crown Business.

- Kim Youngjae, Lee Seokchan, Lee Cheonghee, dan Lee Euihwang (2016), A Study on the Application of MVP Pattern for Android Development, *International Journal of Applied Engineering Research (IJAER)*, Volume 11, Issue 7, hlm. 5095-5100.
- Kotler, P. (2008). *Principles of Marketing*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip, 2008 *Principles of Marketing*, Jakarta, Penerbit Erlangga
- Kouprie, M., & Sleeswijk Visser, F. (2009). A framework for empathy in design: stepping into and out of the user's life. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437-448.
- Kurniawan, N. (2020). POSTMAN. Postman adalah sebuah aplikasi yang... | by NovanKurniawan | Medium. <https://medium.com/@novancimol12/postman-4f181d625fe1>
- Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking tool kit for managers*. Columbia University Press.
- Ling, J. 2011. Company profile. *Circuit World*. <https://doi.org/10.1108/cw.2011.21737dab.013>
- M, Edi, 2021 <https://www.enigmacamp.com/belajar-bahasa-pemrograman-kotlinditahun2021/#:~:text=Kotlin%20pertama%20kali%20rilis%20pada,selain%20Java%20dan%20C%2B%2B.>
- Matthias Lachenmayr, Johannes Bürdek, dan Jürgen Münch (2019). An Empirical Study on the Effectiveness of the Model-View-Presenter Pattern in GUI Code Comprehension. *Empirical Software Engineering journal*, Volume 24, Issue 6, hlm. 3943-3982.
- McLeod, R. dan Schell, G.P. 2007, *Management Information System* (edisi ke10), Pearson Prentice Hall, New Jersey.
- Monica., Nikujuluw, R. C. G. V., & Rijoly, H. M. (2022). PELATIHAN DAN SIMULASI TES KOMPETENSI BAHASA INGGRIS (TOEFL) BAGI GURU, MAHASISWA, DAN UMUM DI AMBON, ARU DAN MBD. *GABA-GABA: Jurnal Pengabdian Masyarakat dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Seni*, 2(1), 159-166.
- Mulyani, S. 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. In *Abdi Sistematika*.

- Nastain, M. 2017. BRANDING DAN EKSISTENSI PRODUK (KAJIAN TEORITIK KONSEP BRANDING DAN TANTANGAN EKSISTENSI PRODUK). CHANNEL: Jurnal Komunikasi. <https://doi.org/10.12928/channel.v5i1.6351>
- Novia, B. K., Wijayanti, S. H., Utami, N., & Mantiri, S. M. (2021). Penilaian diri kompetensi komunikasi pencari kerja dalam memasuki dunia kerja. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(2), 128–143
- Novia, B. K., Wijayanti, S. H., Utami, N., & Mantiri, S. M. (2021). Penilaian diri kompetensi komunikasi pencari kerja dalam memasuki dunia kerja. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(2), 128–143. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i2.3414>
- Pranata, D., Hamdani, H., & Khairina, D. M. 2015. Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus: Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman). *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.187>
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2011). *Design Thinking: Understand-Improve-Apply*. Springer Science & Business Media.
- Plattner, H., Meinel, C., & Weinberg, U. (Eds.). (2020). *Design Thinking Research: Measuring Performance in Context*. Springer.
- Santoso, A. B. (2021, November 15). Penggunaan Retrofit sebagai Konektor Aplikasi Android Studio dengan Database|S1 Sistem Informasi S.Kom. <http://sistem-informasis1.stekom.ac.id/informasi/baca/Penggunaan-Retrofit-sebagai-Konektor-Aplikasi-AndroidStudio-dengan-Database/af1335dbf4b385abbc89fa77b818700ccccaace9>
- Setiawan, R. (2021a, November 17). Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak - Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>
- Setiawan, R. (2021b, December 4). Apa Itu XML? Developer Wajib Mengetahuinya - Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-xml/>
- Singh, E., Jit, H., & Sidhu, S. (2018). *Issue 6 www.jetir.org (ISSN-2349-5162)*. Retrieved from www.jetir.org

Sugiharto, T. (2016). RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA. *JEJARING: Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 1(1), 22-30.

Susilo, M. 2018. RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>

UIN Surabaya, Repository, <http://digilib.uinsby.ac.id/9698/6/bab%202.pdf>

Universitas
Sebelas
Maret,
Repository,
<https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/C41A/2014/C.411.14.0020/C.411.14.0020-05-BAB-II-20180515104404-ANALISA-OPTIMASIKUALITAS-SINYAL-3G-JALAN-KEBUMEN-PURWOREJO--CLUSTER-PURWOREJO-.pdf>

Vidiapangestika, G., Wikusna, W., & Hermansyah, A. (n.d.). *APLIKASI APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MURID SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID ENGLISH LEARNING APPLICATION FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS BASED ON ANDROID.*

Waziana, W., Anggraeni, L., & Laela Sari, N. (2016). *PENERAPAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS MULTIMEDIA.* Retrieved from www.stmikpringsewu.ac.id

Zakwan, Hibrizi. (2020). Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Offline Cepat di PlayStore. <https://apkpure.com/id/belajar-bahasa-inggris-offline-cepat/belajarbahasainggris.mahirberbahasainggris.com.aplikasikursusbahasainggris>