

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan | Pusdatin. Diakses pada 5 Mei 2023, dari <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>
- [2] Agustusa. (2018). Minimnya Pembelajaran Bisindo Kepada Masyarakat. Diakses pada 5 Mei 2023, dari <https://www.solider.id/baca/4166-minimnya-pembelajaran-bisindo-masyarakat>
- [3] Setyawan, D. I., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2933-2943. Diakses pada 5 Mei 2023, Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1716>
- [4] Hayan Ayu Khrisna Khandi, & Ichsan Ashiddiqi (2020). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Untuk Siswa Tuna Rungu Kelas 1 Sekolah Dasar Di SLB BC Sumberpucung. Tesis, Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang. Diakses pada 5 Mei 2023, dari <http://tugasakhir.jti.polinema.ac.id/v2/upload/94053ad2d5c5f351e4e03e13e8fa02c0.pdf>
- [5] Syarah Zulfarita. (2020). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Bagi Penyandang Tuna Rungu Berbasis Android Dengan Metode Bisindo Di SLBN 1 Kecamatan Harau. Tesis, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi. Diakses pada 5 Mei 2023, dari https://docplayer.info/storage/117/224774478/1708721708/M7Seiva7EcewH_4OFXe9tw/224774478.pdf
- [6] Robby Kamil, Anton, & Widiastuti. (2021). Perancangan Aplikasi Bahasa Isyarat “Isyaratku” Dengan Deep Learning Serta Google Cloud Platform.

Jurnal Sistem Informasi dan Informatika Volume 1 No. 2 Desember 2021.
DOI : <https://doi.org/10.31294/simpatik.v1i2.630>

- [7] Hanny Novitasari Sutanto. (2014). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Untuk Tuna Wicara Dengan Standar American Sign Language. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya* Vol.3 No.1 (2014). Diakses pada 5 Mei 2023, dari <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/1653>
- [8] Kuswarno, E. M. S. (2008). *Etnografi Komunikasi*. Widya: Padjajaran, 157-170. ISBN: 9786028323178
- [9] National Institute on Deafness and Other Communication Disorders. (2021). *American Sign Language*. Diakses pada 8 Maret 2023, dari <https://www.nidcd.nih.gov/health/american-sign-language>
- [10] Nugraheni, A. S., Husain, A. P., & Unayah, H. (2021). Optimalisasi Penggunaan Bahasa Isyarat Dengan SIBI dan BISINDO Pada Mahasiswa Difabel Tunarungu di Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga. *Holistika: Jurnal Ilmiah PgSD*, 5(1). DOI: <https://doi.org/10.24853/holistika.5.1.28-33>
- [11] Mursita, R. A. (2015). Respon tunarungu terhadap penggunaan sistem bahasa isyarat Indonesia (SIBI) dan bahasa isyarat Indonesia (BISINDO) dalam komunikasi. *Inklusi*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.14421/ijds.2202>
- [12] Jackson, L. D. (2009). *Introduction to the internet and web page design*. Southern Utah University. Master of Arts in Professional Communication. Diakses pada 6 Mei 2023, dari <https://www.suu.edu/hss/comm/masters/capstone/project/ljackson.pdf>
- [13] Putra Setia Utama. (2011). *Data Survey Aplikasi Mobile VS Web Mobile*. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <https://teknojurnal.com/data-survey-aplikasi-mobile-vs-web-mobile/>
- [14] Rumahorbo, N. (2020). Media E-learning Berbasis Web Sebagai Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif Revolusi Industri 4.0. Dalam *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020: Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka*

- Belajar pada Era Revolusi Industri 4.0 dan Society. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <http://digilib.unimed.ac.id/41220/>
- [15] Saragih, R. R. (2018). Pemrograman dan Bahasa Pemrograman. Tesis, Praktek Otomasi Perkantoran, STMIK-STIE Mikroskil. Diakses pada 6 Mei 2023, dari <https://www.studocu.com/id/document/universitas-gunadarma/ilmu-budaya-dasar/pemrograman-dan-bahasa-pemrograman/46994460>
- [16] Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(8), 2655-2663. Diakses pada 6 Mei 2023, dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7738>
- [17] Fitzgerald, A. (2022). Tailwind CSS: What It Is, Why Use It & Examples. Diakses pada 6 Mei 2023, dari <https://blog.hubspot.com/website/what-is-tailwind-css>
- [18] Mwaura, W. (2022). Making HTTP requests with Axios. Diakses pada 17, 2024, dari <https://circleci.com/blog/making-http-requests-with-axios/>
- [19] MDN Web Docs. (2022). JavaScript. Diakses pada 16 April 2023, dari <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- [20] Nguyen, N. (2022). Development & deployment of a web server as an executable with Node.js, Express.js and Vercel/pkg. *Metropolia University of Applied Sciences. Bachelor of Engineering, Software Engineering. Bachelor's Thesis.*
- [21] Kumar, A., & Singh, R. K. (2016). Comparative analysis of AngularJS and ReactJS. *International Journal of Latest Trends in Engineering and Technology*, Volume(7), Issue(4), 225-227. <https://doi.org/10.21172/1.74.030>
- [22] Joyent, Inc. (2010). About Node.js. Diakses pada 25 April 2023, dari <https://nodejs.org/en/about/>
- [23] Chang, X., Dou, W., Gao, Y., Wang, J., Wei, J., & Huang, T. (2019). Detecting atomicity violations for event-driven Node.js applications. In

Proceedings of the 41st International Conference on Software Engineering (ICSE '19) (pp. 631–642). IEEE Press.
<https://doi.org/10.1109/ICSE.2019.00073>

- [24] Karlsson, O. (2021). A Performance comparison Between ASP.NET Core and Express.js for creating Web APIs. Computer Science. Jonkoping, Sweden: Jonkoping University. Diakses pada 16 Februari 2024, dari <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-54286>
- [25] Dalbard, A., & Isacson, J. (2021). Comparative study on performance between ASP.NET and Node.js Express for web-based calculation tools. Main Subject area: Computer Engineering. Jönköping, Sweden: Jönköping University. Diakses pada 16 Februari 2024, dari <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-53664>
- [26] MySQL(2023). What is MySQL?. Diakses pada 25 April 2023, dari <https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/what-is-mysql.html>
- [27] Xiaojie, Y. (2011). Analysis of DBMS: MySQL Vs PostgreSQL (Bachelor's Thesis, Information Technology program). KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES. Diakses pada 16 Februari 2024, dari https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/27471/Final_Thesis_Xiaojie_Yang.pdf
- [28] Microsoft. (2022). What is Visual Studio Code? Diakses pada 17 April 2023, dari <https://code.visualstudio.com/docs/introvideos/basics>
- [29] Maydianto dan Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale dengan Framework CodeIgniter pada CV Powershop. Jurnal Comasie, 3(1), 57-64. DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/comasie.v3i1.8976>
- [30] IBM. (2021). What is a REST API?. Diakses pada 26 April 2023, dari <https://www.ibm.com/id-en/topics/rest-apis>
- [31] Freeman, C. (2023). What Is the Duolingo Teaching Method? Diakses pada 17 April 2023, dari <https://blog.duolingo.com/duolingo-teaching-method/>
- [32] Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1-5. Diakses pada 22 Juni

2023, dari
<https://www.semanticscholar.org/paper/dac4c0074b6d0d86977313664a7da98e577a898a>

- [33] Anggun, L. N. (2019). Pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi perbandingan untuk peserta didik SMP/MTs. Tesis, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <http://repository.radenintan.ac.id/8507/>
- [34] Palka, K. (2023). What Are the Different Types of Gamification?. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <https://www.easypromosapp.com/blog/en/gamification-types/>
- [35] Darmansyah, N. Apriani, & D. Apdian. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Dengan Menggunakan Metode Scrum : Systematic Review. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, VI(2), 2442-2436. doi: 10.31294/jtk.v4i2
- [36] Al-Saqqa, S. (2020). Agile Software Development: Methodologies and Trends. International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM), 14(11), 1-10. DOI: 10.3991/ijim.v14i11.13269.
- [37] Mahalakshmi, M., & Sundararajan, M. (2013). Traditional SDLC Vs Scrum Methodology – A Comparative Study. International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering, 3(6). Diakses pada 22 Juni 2023, dari <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=7740829e70c028a75780d3b7bd034345beb940c4>
- [38] Carlos Rebelo, Joao N. Brito, & Miguel A. Brito. (2020). Scrum Solo Application in a Project with a Strong Integration Component. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <https://ibima.org/accepted-paper/scrum-solo-application-in-a-project-with-a-strong-integration-component/>
- [39] AWS. (2023). Apa itu Diagram Arsitektur? - Penjelasan Diagram Arsitektur Sistem & Perangkat Lunak. Diakses pada 29 Maret 2023, dari <https://aws.amazon.com/id/what-is/architecture-diagramming/>

- [40] Setiawan, R. (2021). Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya - Dicoding Blog. Dicoding Blog. Diakses pada 19 April 2023, dari <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>
- [41] Williams, L. (2006) Testing Overview and Black-Box Testing Technique, 34-59. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <http://agile.csc.ncsu.edu/SEMaterials/BlackBox.pdf>
- [42] Okeke, N. (2021). Agile Methodology: Meaning, advantages, disadvantages & more. Diakses pada 8 Mei 2023, dari <https://targettrend.com/agile-methodology-meaning-advantages-disadvantages-more/>
- [43] Paknaw. (2021). SPEED ACTION dengan METODE SCRUM. Diakses pada 8 Mei 2023, dari <https://www.katapaknaw.com/2021/08/speed-action-dengan-metode-scrum.html>
- [44] Alghamdi, A., Al-Badi, A., Alroobaea, R. & Mayhew P. (2013). A comparative study of synchronous and asynchronous remote usability testing methods. *International Review of Basic and Applied Sciences* 11(3). ISSN: 2308-7056. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <https://www.semanticscholar.org/paper/acdffcb871cb91b4c8bf47f171565d641c39b17b>
- [45] Vasilijević, V., Kojić, N., & Vugdelija, N. (2020). A New Approach In Quantifying User Experience In Weboriented Applications. doi: [https://doi.org/10.31410/ITEMA.2020.9]
- [46] Wismoyohadi, D. (2018). Sistem Informasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Web (Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Diakses pada 16 Februari 2024, dari <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/28214>
- [47] Lubis, M. I. (2013). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Tunarungu Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Sekolah Luar Biasa Bagian B Sana Dharma) (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). Diakses pada 11 Agustus 2023, dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56547/1/MUHAMMAD%20IMANUDDIN%20LUBIS-FST.pdf>

- [48] Khan, Z. (2018). Unmoderated Remote Usability Testing by Expert Reviewers: An Assessment of a Web-Application for Sample Donors (Tesis master, Johns Hopkins University). Diakses pada 16 Februari 2024, dari <http://jhir.library.jhu.edu/handle/1774.2/60157>
- [49] Arthana, I. K. R., Pradnyana, I. M. A., & Dantes, G. R. (2019). Usability testing on website wadaya based on ISO 9241-11. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165, 012012. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012012>
- [50] Imanibillah, S., Setiawan, I. R., & Apriandari, W. (2021). Model Aplikasi Animasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Isyarat Bagi Penyandang Tunarungu. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 557-566. e-ISSN: 2685-0893; p-ISSN: 2089-3787. DOI : 10.35889/jutisi.v10i3.725
- [51] Lazar, J., Feng, J. H., & Hochheiser, H. (2017). *Research Methods in Human-Computer Interaction*. Cambridge: Morgan Kaufmann Publishers
- [52] Vesselinov, R., & Grego, J. (2012). Duolingo Effectiveness Study: Final Report. Research Team. Diakses pada 16 Februari 2024, dari https://theowlapp.health/wp-content/uploads/2022/04/DuolingoReport_Final-1.pdf
- [53] Fadlilah, U., Wismoyohadi, D., Mahamad, A. K., & Handaga, B. (2019). Bisindo information system as potential daily sign language learning. *AIP Conference Proceedings*, 2114, 060021. <https://doi.org/10.1063/1.5112492>
- [54] Nita, S., & Cahyanti, A. D. (2019). Penggunaan aplikasi i-Chat sebagai sarana teknologi pembelajaran bahasa isyarat bagi masyarakat awam. Dalam *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNIPMA*. Diakses pada 23 Februari 2024, dari <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/view/785>