

DAFTAR PUSTAKA

[1]	Darmansyah, Darmansyah (2020) "Inovasi dan Peran Teknologi Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Working Paper". FIP UNP. http://repository.unp.ac.id/id/eprint/36898 [Diakses pada 19 November 2022].
[2]	PT Telkom Indonesia, "Tentang Telkomgroup," PT Telkom Indonesia, [Online]. Available: https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22 . [Diakses 05 Desember 2022].
[3]	Ayu, Widya & Kurnia, Malik. (2021), "Scrum Project Management, Apakah Itu?", We Share, [Online]. Available: https://weshare.or.id/scrum-project-management-apakah-itu/ [Diakses pada 12 Mei 2023]
[4]	Pramudita, Rully, <i>et.al.</i> (2021). "Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya". Jurnal Buana Pengabdian, 3 (1), pp. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 4(2), pp. 149-154. Available: https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542 [Diakses pada 12 Mei 2023].
[5]	Mahayoni , N. M. S. (2020). "PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM MEETING PADA PEMBELAJARAN AGAMA HINDU DI MASA PANDEMI". Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu, 3(1), pp. 47-53. Available: https://doi.org/10.36663/wspah.v3i1.67 [Diakses pada 12 Mei 2023].
[6]	Kuswandi, Wandu. (2021). "EFEKTIVITAS APLIKASI ZOOM MEETING TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH MAHASISWA PENDIDIKAN MASYARAKAT IKIP SILIWANGI ANGKATAN 2018". Junal Comm Edu, 4(2), pp. 76-81. Available: http://dx.doi.org/10.22460/comm-edu.v4i2.7201 [Diakses pada 12 Mei 2023].
[7]	Arinata, Bagus & Anggara, Yudi. (2021). "MEMBANGUN FRONT END WEBSITE E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP 4 DAN CODEIGNITER 3". Jurnal Smart Techno, 2(1), pp. 47-54. Available: http://lppm.primakara.ac.id/jurnal/index.php/smart-techno/article/view/67/48 [Diakses pada 12 Mei 2023].
[8]	Amarta, Afrisco Ardytia. (2021). "Implementasi Agile Scrum Dengan Menggunakan Trello Sebagai Manajemen Proyek Di PT Andromedia". Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi, 4(6). pp. 528-534. Availavle: https://ojs.serambimekkah.ac.id/jnkti/article/view/3702 [Diakses pada 12 Mei 2023].
[9]	Wardana, Fadilah Candra. (2022). "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile". Journal of Emerging Information System and Business Intelligence, 3(4). pp. 1-12. Available: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47740/39826 [Diakses pada 12 Mei 2023].
[10]	Abraham (2023). "20 Ekstensi AI Chrome Terbaik", Tech Bytes.com, [Online]. Available: https://techbytes.com/id/ai-chrome-extensions/ [Diakses pada 12 Mei 2023]
[11]	Qamar, Kawwakibul & Riyadi, Slamet. (2018), "Efektivitas Blended Learning Menggunakan Aplikasi Telegram". Jurnal At-Tajdid, 7(1). pp. 1-15. Available:

	https://ejournal.isimupacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/121/37 [Diakses pada 12 Mei 2023]
[12]	Oktriwina, Alifia Seftrin. (2021). "Ingin Membuat Formulir Survei dengan Typeform? Ikuti Langkah Berikut", Glints.com. [Online]. Available: https://glints.com/id/lowongan/cara-membuat-typeform/#.ZF5if3ZBzIU [Diakses pada 12 Mei 2023].
[13]	Suanah, S. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V". Jurnal Proceedings of The ICECRS, 2(1), pp. 243-252. Available: https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2412 [Diakses pada 13 Mei 2023].
[14]	Wijaya, Alvia Shanardi. (2019). "User Centered Design", Binus University. [Online]. Available: https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/ [Diakses pada 14 Mei 2023].