

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Ulfa, M. (2021). Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(3), 2746–1335.
- Ambriani, D., Nurhidayat, A. I. (2020). Rancang Bangun Repository Publikasi Ilmiah Dosen Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(01), 58–66.
- Ananda, I. K. N., Dewi, N. P. N. P., Marti, N. W., & Dewi, L. J. E. (2024). Klasifikasi Multilabel Pada Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Algoritma Machine Learning. *Journal of Applied Computer Science and Technology (JACOST)*, 5(2), 144–154.
- Assegaf, S. M. U. F., Siva, F. Pahlevi, S. A., Yaqin, M. A. (2023). Survei Metode-Metode Software Development Life Cycle dengan Metode Systematic Literature Review. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 5(2), 36–52. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v5i2.447>
- Aulia, D. N., Zulkarnaen, Hidayati, N. (2022). Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) Peserta Didik Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 5 Samarinda. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, c*, 16–19.
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Breiman, L., Friedman, J. H., Olshen, R. A., & Stone, C. J. (1984). *Classification And Regression Trees*. Chapman & Hall/CRC.
- Brooke, J. (1986). SUS - A quick and dirty usability scale. *Psychology and Marketing*, 27(10), 1–8.
- Budi, S. S. and Suhaili, N. and Irdamurni, I. (2021). Konsep gaya belajar dan implementasinya pada proses pembelajaran. *Journal of Educational and Learning Studies*, 4(2), 232–236.
- Darma, E. P. T, Harefa, A. R. (2024). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 691–697.
- Darmawan, A. C., Iswari, L. (2022). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan Python Flask untuk Klasifikasi Data Menggunakan Metode Decision Tree C4.5. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 5351–5362.
- Dewi, P. T. L., Dewanta, F., Nugroho, M. A. (2022). Implementasi Machine Learning Model Deployment Pada Website Pemantauan Kondisi Sungai Citarum Menggunakan Platform-As-A-Service. *E-Proceeding of Engineering*,

8(6), 3064–3074.

- Erviana, V. Y., Sukirno, S. (2020). *Data Set of Learning Style Preference*. Mendeley Data. <https://data.mendeley.com/datasets/mtvfdwm3dt/2>
- Fadlillah, M. Z. K., Purnamasari, R., Eliskar, Y. (2024). Perancangan Sistem Deploy Untuk Menghubungkan Machine learning Ke Website. *E-Proceeding of Engineering*, 11(6), 6394–6396.
- Firmansyah, M. A., Ramsari, N., Rachmanto, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Buku Kita Tasikmalaya Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel 8. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(1). <https://doi.org/10.56244/fiki.v12i1.498>
- Insan-Q. (2020). *Mengenal Gaya Belajar dan Tips Belajar di Kehidupan Sehari-hari*. Insan-Q. <https://insanq.co.id/info-media/artikel/mengenal-gaya-belajar-dan-tips-belajar-di-kehidupan-sehari-hari>
- Kustanto, P., Ramadhan, B. K., Noe, A. (2025). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 5(1), 83–94.
- Maryani, I., et al. (2018). *Model Intervensi Gangguan Kesulitan Belajar*. Penerbit K-Media.
- Maulana, N. R., Djitalov, R. (2022). Implementasi Metode SDLC Untuk Pembuatan Sistem Penguncian Pintu Menggunakan Fingerprint Dengan Modul NodeMCU Esp8266 Berbasis Internet Of Things. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 40–49. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Ningrum, A. A., I. (2023). Penerapan Framework Flask Pada Machine Learning Dalam Memprediksi Umur Transformer. *Konvergensi*, 19(2), 51–59.
- Pratiwi, B. (2024). Penerapan Model Machine Learning dalam Pengembangan Web App “ CRACKSAFE ” untuk Deteksi Keretakan pada Dinding Bangunan. *Inisiatif: Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 59–68.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Rahmawati, L., Gumiandari, S. (2021). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial Dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 54–61. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.1876>
- Ramadani, D. P. Firdaus, R. (2024). Evolusi Sistem Informasi Manajemen Dari Manual ke Otomatis. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4131–4141. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>

- Ramadhon, R. N., Ogi, A., Agung, A. P., Febrihartina, S. S., Firdaus, U. (2024). Implementasi Algoritma Decision Tree untuk Klasifikasi Pelanggan Aktif atau Tidak Aktif pada Data Bank. *Karimah Tauhid*, 3, 1860–1874.
- Setiawan, R., Romadhon, Z., Hakim, A. R. (2025). Penerapan Metode Prototype dalam Pengembangan Sistem Informasi Kuesioner untuk Layanan Survei Terintegrasi Implementation of the Prototype Method in Developing a Questionnaire Information System for Integrated Survey Services. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14, 835–844.
- Supit, D, Melianti, Lasut, E. M. M., Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijayanto, C., Susetyo, Y. A. (2022). Implementasi Flask Framework Pada Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Helpdesk (SIH). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 858–868. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3161>
- Zahra, A., Nasution, Y. R., Lubis, A. H. (2023). Pengembangan Aplikasi Web Berbasis Algoritma C5.0 Memprediksi Prestasi Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 8(2), 432. <https://doi.org/10.30829/jipi.v8i2.18072>