

BIBLIOGRAPHY

- Amien, M. (2023). *SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TEKNIK NATURAL LANGUAGE PROCESSING (NLP) BAHASA INDONESIA: TINJAUAN TENTANG SEJARAH, PERKEMBANGAN TEKNOLOGI, DAN APLIKASI NLP DALAM BAHASA INDONESIA*. Malang.
- Amoros, J. L. (2022, May 31). *The Agile Development Process for Mobile Apps*. Retrieved from krasamo: <https://www.krasamo.com/agile-development-process/>
- Basalama, N., Tanipu, Z., Salam, Kadir, H., Mahading, I. H., & Kufri, M. R. (2024). TRANSFORMASI DIGITAL WARISAN BUDAYA LOKAL: PEMERTAHANAN DAN PELESTARIAN NILAI KEARIFAN LOKAL DI KAWASAN TELUK TOMINI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 8, 54-60.
- Camp, J., Kenter, T., Finkelstein, L., & Clark, R. (2023). MOS vs. AB: Evaluating Text-to-Speech Systems Reliably Using Clustered. *INTERSPEECH*.
- Dilla S, R. A., & Putri, S. F. (2024). Penerapan Media Aplikasi Berbasis Game Kit Sebagai Tes Pembelajaran PPH 25 dan PPH 26 Di Era Digital. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 2024, Vol. 4 No. 1, 4, 80-93.
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2023). *Artificial Intelligence*. Purbalingga : EUREKA MEDIA AKSARA.
- Fadli, H., & Putra, F. P. (2024, Oktober). Penerapan Text-To-Speech pada Aplikasi Novel Berbasis Multiplatform. *Saber: Jurnal Teknik Informatika, Sains dan Ilmu Komunikasi*, 2, 154-170.
- Fahrurrozhi, A., & Kurnia, H. (2024). Memahami Kekayaan Budaya dan Tradisi Suku Bali di Pulau Dewata yang Menakjubkan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 2, 39-50.
- Handoko, D., Nizamiyati, Saryoko, A., Aghata, F., Wulandari, Fahrullah, . . . Farizy, S. (2024). *Artificial Intelligence Revolusi Kecerdasan Buatan*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hasanabadi, M. R. (2023). An Overview of Text-to-Speech Systems and Media Applications. *TECHNICAL REVIEW*, 7-13.
- International Telecommunication Union (ITU). (2013). *Mean opinion score interpretation and reporting*. ITU.
- Jayanti, I. N., Rupa, I., Satyananda, I., Putra, I. S., Rema, I., Sumarja, I., & Sumerta, I. (2022). NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM UPAYA PELESTARIAN. *Dharmasmrti*, 22, 127-135.

- Jurafsky, D., & Martin, J. H. (2023). *Speech and Language Processing (3rd ed.)*. Menlo Park, California : Pearson.
- Khasanah, L. A., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan. *BASICEDU*, 7, 760-770.
- Kovalskiy, V. (2024, Agustus 26). *Agile development methodology: basic rules and features*. Retrieved from Bitrix24: <https://www.bitrix24.com/articles/agile-development-methodology-basic-rules-and-features.php>
- Kresnanto, M. A., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada RedDoorz dan Airy). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.4, 3637-3646.
- Kurniadi, D., Nuraeni, F., Raharja, I. T., & Mulyani, A. (2022, Desember). PERANCANGAN APLIKASI TEXT TO SPEECH DALAM BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN FIREBASE MACHINE LEARNING KIT BERBASIS ANDROID. *Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, pp. 1281-1288.
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI)*, 29-35.
- Mayoni, K., Widhiyaningsih, I. H., Dharnendri, L. Y., Semaranatha, I., & Wiryasanjaya, M. T. (2023). Implementasi Ajaran Tri Hita Karana Dalam Pembangunan Masyarakat Bali. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1, 90-95.
- Nyunando, W., & Nasien, D. (2020). Implementasi Agile Dynamic System Development Method Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 2, 2685-6565.
- P, A. S., & Rismayadi, A. A. (2022, November). Game Edukasi Mengenal Budaya Tarian Indonesia Berbasis Android. *E-PROSIDING TEKNIK INFORMATIKA*, pp. 135-143.
- Prasetyo, V. R., Benarkah, N., & Chrisintha, V. J. (2021). *Implementasi Natural Language Processing Dalam Pembuatan Chatbot Pada Program Information Technology Universitas Surabaya*. Surabaya: Universitas Surabaya.
- Schrepp, D. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. Weyhe: UEQ Team.

- Septian, B. D. (2020). *PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF TIMUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN UNITY*. Semarang: Universitas Semarang.
- Simanjuntak, A., Lumbantoruan, R., Sianipar, K., Gultom, R., Simaremare, M., Situmeang, S., & Panggabean, E. (2024). Studi dan Analisis Hyperparameter Tuning IndoBERT Dalam Pendeteksian Berita Palsu. *JURNAL NASIONAL TEKNIK ELEKTRO DAN TEKNOLOGI INFORMASI*, 60-67.
- Siregar, A., Yanti, D. D., Valicia, D. S., Adani, M. I., Rianti, N. P., & Purnamasari, I. (2024). PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP IDENTITAS BUDAYA LOKAL. *Vol : 1 No: 8, Oktober 2024, 15*, 4142-4151.
- Soyusiawaty, D., & Jones, A. H. (2020). PEMANFAATAN BAHASA ALAMI DALAM PENELUSURAN INFORMASI SKRIPSI MELALUI DIGITAL LIBRARY. *Mobile and Forensics*, 2, 22-31.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D. *Alfabeta*, 326-329.
- Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., . . . Polosukhin, I. (2017). Attention Is All You Need. *Advances in Neural Information Processing Systems (NeurIPS)* (pp. 1-11). Long Beach, California, USA: Curran Associates, Inc.
- Weiss, R., Skerry-Ryan, R., Battenberg, E., Mariooryad, S., & Kingma, D. (2021). *WAVE-TACOTRON: SPECTROGRAM-FREE END-TO-END TEXT-TO-SPEECH SYNTHESIS*.