

## DAFTAR PUSTAKA

- Amna, M., Wirasasmita, R. H., Fathoni, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Sistem Operasi di Universitas Hamzanwadi. *Jurnal Pendidikan Informatika*. Vol. 2, No. 1, Hal. 1-7.
- Anggraini, L. 2019. *Aplikasi Panduan Perbankan Syariah Untuk Meningkatkan Pengetahuan Karyawan Yayasan Baitul Yataama Fadlan Tentang Perbankan Syariah Dengan Menggunakan App Thinkable Pada Android*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jakarta: Fakultas Agama Islam. Diakses dari <http://repository.umj.ac.id/id/eprint/4820> pada 18 April 2022.
- Anwari, T., Shodiqin, A., Priyolistiyanto, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pemrograman Dasar Pascal. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 4, No. 1, Hal. 123-134.
- Arifin, W. A., Faudzan, F.A. 2019. *Informatika untuk SMA/MA Kelas X*. Bandung: Grafindo Media Pratama
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Chayadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Laksita Indonesia
- Databoks. (15 september 2020). *Penggunaan Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/penggunaan-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025> pada 14 maret 2022.
- Developer Android. (26 Maret 2022). *Android Release*. Diakses dari <https://developer.android.com/about/versions?hl=id> pada 29 maret 2022.
- Djamaluddin, A. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaaffah Learning Center.
- Hamlik, O. 2019. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafri, M.I., Iqbal, M., & Prasetyo, A.B. 2019. Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol. 9, No. 1, Hal.87-92.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., & Anwari, A.M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Ismayani, A. 2018. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Juraman, S. R. 2014. Pemanfaatan *Smartphone* Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No.1, Hal. 1-17
- Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2019. *Survey Penggunaan TIK Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial, Budaya dan Ekonomi Masyarakat*. Jakarta: Puslitbang Aptika dan IKP
- Kusuma, Y. 2011. *Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Loviana L.C., Budaya, I. K. A., Gede, I. S. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*. Vol.5, No.2, Hal. 12-18.
- MADCOMS. 2018. *Memanfaatkan Aplikasi Pendukung Android Pada Sistem Operasi Windows*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
- Mardi. 2014. *Sistem Informasi Akuntansi*. Ghalia Indonesia
- Meidyanti, W. E., Kantun, S., Hartanto, W., Sutrisno, B. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. Vol. 15, No. 1, Hal. 123-129.
- Mirfani, A.M. (2019). The Challenges of Implementing ICT in The Indonesia National Educaiton System of The Industrial Revolution Era. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(2019) 012118, hal. 1-9
- Mulyadi. 2016. *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat
- Prasetyo E.N, Ratnasari K., Nur K.R., & Laksono B.P. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Politeknik Telkom.
- Presiden Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Sekretaris Negara Republik Indonesia.

- Putri, R. K. P., Pramudita, D.A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi DHCP Server Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMK*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Diakses dari <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/90742> pada 19 Maret 2022.
- Railean, E. A. 2017. *User Interface Design of Digital Textbooks*. Singapore: Springer Nature.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Ridoi, Mokhammad.2018. *membuat game edukasi dengan construct 2*. Malang: SEAMOLEC.
- Sardiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, M. A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment. Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol.19, No.2, Hal.91-98.
- Taupik, O. K., Irfan, M., Nurpianti, A. 2013. Pembuatan Aplikasi Anbiyapedia Ensiklopedi Muslim Anak Berbasis Web. *Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. Volume.7 No. 1. Hal.33-52
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., dan Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thinkable. 2022. *Thinkable Docs*. Diakses dari [https:// docs.thinkable.com](https://docs.thinkable.com) pada 18 April 2022.
- Widoyoko, S. E. P. 2019. *Evaluasi Program Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wulandari, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/62348/1/Agustina%20Wulandari%2014520241019%20A.pdf> pada 14 Maret 2022.