

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto Teguh. (2011). Perancangan Sistem Absensi Online Menggunakan Android Guna Mempercepat Proses Kehadiran Karyawan Pada PT. Sintech Berkah Abadi. *Technomedia Journal*, 2 105-116.
- Arikunto. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Mengenal Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Arikunto. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Mengenal Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Air Conditioner Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif-S1*, 13(2).
- Daryanto. (2010). *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Olahraga Latihan Beban (Fitness Doctoral Dissertation)*. Universitas Teknologi Digital Indonesia).
- Djuredje, R. A. H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII. *GERAM*, 10(2), 32-41.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android pada materi plantae untuk siswa SMA menggunakan Eclipse Galileo*. Biodik, 2(1), 1-6.
- Hamdani. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51-60.
- Hermawan. (2011). Remastering Sistem Operasi Android Untuk Peningkatan Performa Pada Lenovo A6000 Plus. *Jurnal Positif*, 4(1), 12-16.
- Kadir. (2018). Penerapan Mahasiswa Berbasis Android Menggunakan Teknologi Qr Code Dan Geofence. *Skripsi*, xvi + 117 Halaman.

- Kusnadi. (2008). *Penggunaan Harware Komputer Dalam Membangun Jaringan LAN Dengan Menggunakan PC station serieGX100 (studi kasus pada Warnet NET-Woking petukangan utara.*
- Kustandi & Sutjipto. (2016). Pembelajaran Interaktif Mobile Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(1), 127-136.
- Kustiono. (2010). *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Olahraga Latihan Beban (fitness)* (Doctoral dissertation, Universitas Teknologi Digital Indonesia).
- Munadhi Yudhi. (2013). Pengembangan media pembelajaran trainer kit sistem pengendali elektromagnetik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(4).
- Novianti, V. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Nurseto Tejo. (2011). *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tegalsari 01* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Pujawan. (2012). Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif dengan buku teks dalam pembelajaran biologi di SMA. *Jurnal Mangifera Edu*, 4(1), 62-70.
- Purwono Edi. (2004). Literature Review Determinasi Infrastruktur Ti: Telekomunikasi, Internet Dan Brainware. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 561-572.
- Putri & Sibeua. (2014). Pembelajaran Interaktif Mobile Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(1), 127-136.
- Rachmad Pamungkas, A & Thamrin Husni, S. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular Pada Materi Percabangan Dan Perulangan Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education. Journal*, 2(2), 169-182.

- Safaat. (2012). *Perancangan Aplikasi Lokasi Donor Darah Dengan Metode Pencarian Jarak Terdekat Floyd Warshall Berbasis Android (Studi Kasus: Pmi Tangerang Selatan)* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Saluky. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate*. Universitas Siliwangi
- Saluky. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate*. Universitas Siliwangi
- Selwyn. (2011). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Sudjana & Rivai. (2011). Pengembangan media pembelajaran matematika pokok bahasan segitiga menggunakan macromedia flash untuk siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62-72.
- Sudjana & Rivai. (2011). Pengembangan media pembelajaran matematika pokok bahasan segitiga menggunakan macromedia flash untuk siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62-72.
- Sugiyono. (2013). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 34-41.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224.
- Sugiyono. (2017). *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Dalam Pengembangan Pembelajaran Sentra Seni Kelompok A di PAUD Terpadu Al Furqan Jember* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan).
- Sugiyono. (2018). Penggunaan Bahasa Gaul Singkatan Pada Siswa Aliyah. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 168-172.
- Sugiyono. (2018). Penggunaan Bahasa Gaul Singkatan Pada Siswa Aliyah. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 168-172.

- Sugiyono. (2019). *Pengaruh Literasi Ekonomi Dan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Hedonis Serta Implikasinya Terhadap Perilaku Konsumtif (Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Siliwangi)* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi)., 41–65
- Sukiman. (2012). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Warsita. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB Dengan Model Pembelajaran Resource Based Learning (Studi Kasus: SMKN 1 Jombang). *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 49-56.