

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F. 2013. *Peran Guru dalam Kurikulum 2013*. Ekspresi. Vol.4. No.1. Hal. 65-74.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif, Akbarul Huda. 2013. *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Andrew. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (A. K. Purba, Ed.) Yayasan Kita Menulis.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- A. S., Lukman, H. S., & Elnawati. (2022, Oktober 4). *Pengembangan Aplikasi Kopi D'lima Untuk Pembelajaran Merdeka*. 1584. Dipetik April 7, 2023.
- Bachyar Bakri, dkk., 2018. *Sistem Penyelenggaraan Makanan Institusi*. Buku Ajar Gizi Edisi 2018.
- Budiman, R. D. A., & Nurbani, N. (2019). *Pengembangan media pembelajaran pengenalan sistem operasi berbasis android*. Edukasi: Jurnal Pendidikan, 17(2), 183-197.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *pengembangan media pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 1.
- C. K., & D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dr. Rusman, M.Pd. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Drs. Lamhot Sitorus, M.Kom. (2015). *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Andi.

- Dona, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMP SANTO BENEDIKTUS PAHAUMAN (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK)*.
- KEBUDAYAAN, R., & PERBUKUAN, P. K. Musthofa, dkk.
- Konsep Dasar Memahami Electronic Bussines. (n.d.). (n.p.): Penerbit Adab.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi*. EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika, 2(1), 24-33.
- Ismail, M., Masran, S., Rahim, M., Faizal, A., & Marian, M. (2017). Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, Volume 23, Number 4
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur : *Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan*.
- Mardi, S. M. (2020). *Cara Mudah Membuat Animasi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020), 59
- Muna, I., & Fathurrahman, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 99-107.
- Nurbani, & Puspitasari, H. (2022, Februari 6). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Limit Fungsi Aljabar*. VIII(4). doi:10.31949/educatio.v8i4.4004
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., & Setiawati, M. (2022, Desember). *Pengaruh Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Motivasi Siswa Kelas X di SMAN 1 Payung Sekaki*. 708.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (M. S. Sofia Yustiani Suryandri, S.E (ed.)). cv.ALFABETA.
- Purwanto, N. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

- Purwantoro, Sugeng, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*. Politeknik Caltex Riau. Vol 1. hlm 177.
- Riska, P., Sugiartawan, P., & Wiratama, I. (2018). *Sistem Keamanan Jaringan Komputer Dan Data Dengan Menggunakan Metode Port Knocking*. Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI), 1(2), 53-64.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Bandung, 2017
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Satyaputra, Alfa dan Aritonang, Eva Maulina. (2014), *Beginning Android Programming with ADT Bundle*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Siprianus Hondro, ST. (2022). *ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN. SUMATERA UTARA*.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanjayanti, R. (2021). *INFORMATIKA JADI MATA PELAJARAN WAJIB? APA UNTUNGNYA?* [Online] Tersedia: <https://informatics.uii.ac.id/2021/04/18/informatika-jadi-mata-pelajaranwajib-apa-untungnya>
- Syafrizal, M. (2020). *Pengantar Jaringan Komputer*. Penerbit Andi.
- Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Belajar Bahasa Indonesia Berlandas Teknologi Informasi dan Komunikasi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 87–94. <https://doi.org/10.33654/sti.v1i1.343>