

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. bandung: informatika bandung.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I. A. D., & Dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Datapokok.ditpsmk. (2018). Data Pokok SMK. Retrieved from Direktorat Pembinaan SMK website: <http://datapokok.ditpsmk.net>
- Dewi, T. A. (2015). Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.3997/1873-0604.2016037>
- Firly, N. (2019). *Android Appication Development for Rookies with Database*. jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Firmanda, D. R., & Dkk. (2016). Aplikasi Pemebelajaran Manasik Haji dan Umroh Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(4), 510–517. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.4.2016.510-517>
- Ibrahim, N., & Ishartiwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(1), 81–88. <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Sani, ridwan abdullah. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiyawan, F. D., & Dkk. (2015). Aplikasi Pembelajaran Tatacara Shalat Jumat Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(3), 412–420. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.3.2015.412-420>
- Simanjuntak, P., & Dkk. (2018). Analisis Penggunaan Jaringan Lan Pada Pt Usda Seroja Kota Batam. *Computer Based Information System Journal*, 06(01), 23–28.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. bandung: ALFABET.
- Veri, J., & dkk. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *UPI YPTK Jurnal KomTekInfo*, 5(3), 61–71. <https://doi.org/10.29165/komtekinfo.v5i3.194>
- Wahana komputer. (2015). *Master Web Series: Menguasai HTML* (Maya, Ed.). Semarang: CV. ANDI OFFSET.

- Wibawa, S. C., & Schulte, S. (2015). Beauty Media Learning using Android Mobile Phone. *International Journal of Innovative Research in Advanced Engineering (IJIRAE)*, 2(11), 2355–3456.
- Widada, & Wulansari, B. (2018). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe flash Professional CS6*. yogyakarta: Gava Media.
- Wijaya, A. ma'ruf, & Dkk. (2017). Digital Media Based on Macromedia Flash to Increase the Historical Learning Interest of Senior High School Students. *American International Journal of Social Science*, 6(2), 71–77.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>
- Zaus, M. A., & Dkk. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Listrik Statis dan Dinamis Berbasis Android. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.31539/intecom.v1i1.140>