

DAFTAR PUSTAKA

- Adhika Novandya, Ajeng Kartika, Ari Wibowo, & Yudhi Libriadiany. (2018). Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer Dan Sistem Intelijen*.
- Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2019). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology*.
- Andi Rustandi. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilikom*.
- Ariesto H. Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Arin, F. F. S., & Dwanoko, Y. S. (2021). Aplikasi Pengenalan Budaya Sumba Berbasis Android. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi* , 3(1), 2021.
- Budi Riyowati, & Nuzul Imam Fadlilah. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*.
- Chandra Tri Saputra. (2020). *Rancang Bangun Mobile Learning Berbasis Android Untuk Memudahkan Proses Belajar Mengajar Jarak Jauh Di Smkn Sukaresik*. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Christina, S., Oktaviyani, E. D., Ronaldo, D., & Zaini, R. M. (2019). Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Android. *Jurnal Eltikom*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v3i1.115>
- Christina, S., Ronaldo, D., Rosya Zaini, Dan M., Teknik Informatika, J., Palangka Raya Jl Yos Sudarso, U., Raya, P., & Tengah, K. (2019). *Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android*.
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi Augmented Reality Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/Um063v1i102021p1077-1089>
- Diana, F. T. & A. (2016). *Pemasaran Esesi Dan Aplikasi*. Andi Offset.
- Hutabri, E. (2019). Penerapan Metode Rapid Application Development (Rad) Dalam Perancangan Media Pembelajaran Multimedia. *Innovation In Research Of Informatics*, 1(2), 57–62.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak

- Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/Sustainable.V8i2.1575>
- Indra Yatini. (2010). *Flowchart, Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder*. Graha Ilmu. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/22004/flowchart-algoritma-dan-pemrograman-menggunakan-bahasa-c-builder.html>
- Lukman Hakim, Sumasno Hadi, & Edlin Yanuar Nugraheni. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android. *Pelataran Seni*.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Pemikiran Islam*.
- Mutmainnah, Rahmatun Nessa, Bukhari, Nur Farhana Mohd Radzif, & Rizki. (2021). Development Of Learning Media For Acehnese Culture Picture. *Al-Athfal: Jurnal International*.
- Nasrullah, R. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. In *Jurnal Sistem Informasi, J-Sika* (Vol. 03, Issue 01).
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan Uml & Java*. Andi Offset.
- Nur Apriani, Aulia Paramita, & Shinta Dwi Handayani. (2020). Perancangan Aplikasi M-Learning Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas 5 Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*.
- Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha, & Rosarina Giyartini. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Information Communication And Technology (Ict). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31.
- Safaat, N. (2014). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*.
- Samsul Fajri, Fuja Siti Fujiawati, & Alis Triena Permanasari. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Mobile Apps Berbasis Android B'trace Merangkai Gerak Tari Tradisional. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*.
- Setiawan, P. R. (2020). Aplikasi Absensi Online Berbasis Android. *It Journal Research And Development*, 5(1), 63–71. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.Vol5\(1\).5120](https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.Vol5(1).5120)

- Siti Muryoah, & Mega Fajartia. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology Ijcet*, 6(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Siti Nafiah, & Jumino. (2019). Efektifitas Brosur Sebagai Media Pendidikan Pemakai Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perpustakaan Di Sma Negeri 3 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8, 249–259.
- Syastra, A., Steffi, & Muhammad Taufik. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Cbis Journal*.
- Tresnawati, Arif Ridwan Rahman, & Dewi. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*.