

DAFTAR LITERATUR

- Ahmad, N., Muhammad, W. B., & Abdul, H.M. 2014. Smart phone application evaluation with usability testing approach. *Journal of Software Engineering and Applications*, 7(11):1045–1054.
- Armalena, A. 2020. Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Padang. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(1), 89–100. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i1.3023>
- Arsyad, A.M. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bachri, N. &. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto Nisfatun Nuroifah , Bachtiar Syaiful Bachri. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1–10.
- Batubara, H. H. 2018. *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moondele Versi 3.4*. Sleman: CV Budi Utama.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Berbasis, P. E., Teaching, C., & Maker, F. 2021. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(1), 1–11.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chotimah, I. 2021. Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin*.
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 9397. http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Firly, N. 2020. *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Media Koputindo.
- Hasan,. dkk 2021, *Media Pembelajaran*, Edidi Pertama. Cetakan Pertam. Tahta Media Group.
- Irm, Hasan, M. & Gani, A. 2019. Penerapan model inkuiri terbimbing berbantuan quick response code untuk meningkatkan ketrampilan proses sains dan hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 3(2):75-87.
- Lestari, N. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Boyolali:

Lakeisha.

- Mas'ud, M. 2020. *Membuat Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyskarta: Skripta Media Kreatif.
- Nazar, M. & Zulfadli, Z. 2018. Usability Testing of chemistry dictionary (chemdic) developed on android studio. (online), (<https://ieeexplore.ieee.org/document/8253265>., diakses 20 Pebruari 2020.
- Nurdyansyah, 2019 *Media Pemnelajaran Inovatif*. UMSIDA Press. Sdoarjo Jawa Timur.
- Octavina, M. T. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya*. 18(2), 142–151.
- Pratiwi, U. R., & Widyaningrum, T. 2021. Analisis kualitas dan efektivitas pemanfaatan buku ajar biologi SMA kelas x semester 1. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 9(2), 164–177. <https://doi.org/10.23971/eds.v9i2.2271>
- Putra. 2013. *Research & Developmen Penelitian dan Pengembangan*. Depok 16956: PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rahmawati, N. D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Laporan Harga Pokok. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(2), 107. <https://doi.org/10.24114/jtp.v13i2.19081>
- Republik Indonesia. Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ; 2, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Riduwan., & Akdon. 2013. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M. Dkk 2017. *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif* Jl. Beo 38-40, Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Rusdi, M. P. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan* Depok: Rajawali Pers.
- Sawitri Elvira, Rhmi,. A. N. & Ilmawati . (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Said, U. (2016). *Guru Pembelajar Modul Paket Keahlian Pemasaran Sekolah Menengah Kejuruan Layout Dan Desiner Grafis*.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach And Development*. Cetakan Ke 4. Alfabeta. Bandung

- Sumaryani, D dan Cahyani 2020. Administrasi transaksi. PT Kuantum Buku Sejahtera. Jalan Pondok Blimbing Indah Selatan X N6 No. 5 Malang - Jawa Timur
- Wahyono, H. N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Watria, G. S. 2023. Desain Dan Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Puri Alam Permai C/12 Pekanbaru: Taman Karya.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, M. 2018. Media Teknologi dan Pembelajaran. In IAIN Antasari Press.