

## DAFTAR RUJUKAN

- Anonim. (2003). Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. : Rajawali Pers.
- Armilia Riza & Handayani. 2014. Pengembangan Handout Pengajaran Writing Ii Berbasis Process Genre Based Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dalam Penulisan Tugas Akhir. STKIP PGRI Sumbar.
- Aryansyah, I. (2022). Program Aplikasi Pembelajaran Pemograman Java Yang Atraktif Berbasis Android Pada Sistem Informasi Manajemen.
- Alfabeta. (2014) *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar pesertadidik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Arsyah, R. H., Ramadhanu, A., & Pratama, F. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzka Padang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 111-119.
- Eko Prasetya (2017). Skripsi dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis *Android* Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 6 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.
- El Syam, R. S., & Haryanto, S. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(6), 804-822.
- Eko Prasetya (2017). Skripsi dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis *Android* Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 6 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.
- Gurning, L., Malabay, M., Simorangkir, H., & Yulhendri, Y. (2022). Aplikasi Kasir Katering Mama Suci Berbasis Android. *ikraith-informatika*, 6(3), 1-10.
- Menrisal, M., & Wijaya, I. (2022). Pengembangan aplikasi media pembelajaran perangkat komputer berbasis augmented reality

(AR).

- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Polii, M. M. L. (2022). *Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Pemberian Kredit dengan Metode Topsis* (Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi).
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung.
- Sibuea, M. F. L., & Sembiring, M. A. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Di SMK Tamansiswa Sukadamai. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 111-115.
- Saputra, S. A. (2022). Perancangan Sistem Aplikasi Trayek Angkutan Umum Di Kota Bandar Lampung Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(6).
- Thiagarajan, dkk.1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Veri, J., Sefriani, R., & Aulia, L. (2018). Pengembangan mobile learning berbasis client server pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal KomtekInfo*, 5(3), 61-71.
- Wicaksono, R. S., Putra, B. J. M., & Hikmahwan, B. (2022). Rancangan dan Implementasi Aplikasi Kepramukaan “Strong Scout” Berbasis Android. *EEMISAS*, 1(1), 18-25.
- Wulandari Adi Putri Kusumadewi (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri3 Surabaya.
- Yola Metria (2016). Perancangan Dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X

Broadcasting SMKN 7 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran  
2015/2016.