

Daftar Pustaka

- Achmad Muslichun, "Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Asean Go Berbasis Adobe Animate CC Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 41 Semarang." Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, Ade Surahman (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR)
- Ahmadi Alfian Khuswaidinsyah, "Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI IPS I MAN 1 Lamongan", Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2018.
- Al. Molenda Et dan Pakpahan, Andrew Fernando. (2020:7). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persaja.
- Arief S. Sadiman. (2010). Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers. 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 Adzkia Padang). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bists, 1(2), 111- 119.
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis. Anugrah Sandy dkk. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media
- Anonim (2003). Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jakarta Sinar Grafika
- Eko Prasetya (2017). Skripsi dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Perangkat Komputer Berbasis Android Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 6 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017
- Hamdani. 2011. Strategi belajar mengajar. Bandung: pustaka setia (2017, September 9). Karakteristik Android.<http://www.android.com/about>.
- Pratama Fiki. 2019. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Komputer Berbasis Android Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK ADZKIA Padang Tahun Ajaran 2018/2019. Padang:

Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

Putri Harmi Maidwi. 2018. Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2017/2018. Padang: Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung Alfabeta.

Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.

Salman Alfarisi Salimu. 2018. perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas X SMK negeri 1 padang tahun ajaran 2017/2018. Padang: Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Wulandari Adetajautri Bekusumadewi (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya.

Yola Metria (2016). Perancangan Dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) KPI) Kelas X Broadcasting SMKN 7 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/2016