

## DAFTAR RUJUKAN

- Ramadhani Anis 2013. Pembelajaran Berbasis Android. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Arsyad Azhar, 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Casofa, 2016. Desain Grafis. Bandung: Informatika
- Chomaidi dan Salamah. 2018. *Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Deni Dermawan. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hafizil Ziko S 2012, *Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Pada Perangkat Mobile Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Atas Pgri 2 Padang Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Hamzah dkk 2011, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hermawan 2016, *Pemograman Android dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kumputerdia.com. *Versi Android Terbaru (di akses 02 Oktober 2019)*  
<http://www.komputerdia.com/2019/04/urutan-versi-android-terlengkap-dan-penjasannya.html>
- Made teguh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Miarso, 2004. *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Mudjijo. 1995. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nyoman, Ni Purwati. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo
- Purwanto. 2010. *Pengertian Efektifitas* (diakses 31 Oktober 2019).  
<http://id.shyoong.com/businnes-management/humanresources/pengertian-efektifitas/>
- Radyuli, P., & Khairani, N. (2019). *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan*

- Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMK-SMAK Padang). *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia" YPTK" Padang*, 6(1), 55-65.
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Rosset, 2002. *Pembelajaran E-learning*. Bandung: Alfabeta
- Rusman dkk. 2003. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Guru abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Saidah.2016. *Pentingnya Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sukmadinata.2003. *Pendidikan dalam dunia sekolah*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.2014. *Metoda Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tamimuddin H. Muh, 2007, *E-Learning* . Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wijaya, I., & Firmansyah, D. (2018). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran (Studi Kasus Kelas X Otps Mk Negeri 3 Padang). *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk" Padang*, 5(2), 9-20.
- Yanti DKK. 2014. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Yuniar Supardi. 2014. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputido.