

## DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Sri Nugraha Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2006 dengan judul Pengembangan dan Implementasi *Mobile Learning* Berbasis J2ME untuk Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.
- Armilia Riza & Handayani. 2014. Pengembangan Handout Pengajaran Writing Ii Berbasis Process GenreBased Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dalam Penulisan Tugas Akhir. STKIP PGRI Sumbar.
- Arsyad, 2014. *Edisi Revisi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- ....., 2013. *Edisi Revisi Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cangara, Hafied. 2006. Pengantar Ilmu Komunikasi. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Daflen, Dian Erata. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Eclipse Pada Android Untuk Mata Pelajaran Produktif Instalasi Jaringan Komputer Untuk Kelas XI TKJ Semester Genap SMKN 1 Sawahlunto Tahun Ajaran 2014/2015.
- Hastuti, dkk. 2015. Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Masalah Dengan Tema Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Inkuri*.
- Heni Noryati. 2014. Efektifitas Media Power Point Pada Pembelajaran Bidang Studi Bahasa Indonesia Di SDNN gelang 02 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun 2014/2015. Pendidikan guru sekolah dasar. STKIP Doktor Nugroho Magetan.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset
- <http://www.android.com/about>. Karakteristik *Android* . diakses pada 9 September 2019
- Made teguh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Maulana, Irman. (2014). *Pemrograman Game Dengan Actionsript 3.0 Pada Adobe Flash CS 6*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Rayanda Asyar. 2012. Kreatifitas Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syaful Bhari Djamarah dan Arswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi
- Tamimuddin H, Muh. 2007. *Mengenal Mobile Learning ( M-Learning)*.  
Artikeldimuat di LIMAS Edisi 18, Juni 2007.
- Thiagarajan, dkk.1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/ Special Education, University of Minnesota.  
(<https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk>.diakses 02/09/2019 pukul 19.44 wib)
- 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.
- Sefriani,&.,Wijaya, I.(2018). Pembuatan Modul Pemebelajaran Multi Media Interaktif Berbasis Adobe Dorector Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan . *INTECOMS: Journal Of Information Technolghy And Computer Sciecse*, 1(1),60-71.
- Wijaya, Indra And Diki Firmansyah, “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJRAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJRAN TEKNOLOGI PERKATORAN (STUDI KASUS KELAS X OTP SMK NEGRI 3 PADANG ).” *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN LMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA” YPTK” PADANG* 5.2 (2018): 9-20.
- S. R. Wijaya Indra,”interaktif Multi Media CD Desingin Chemistry Lessson In Concept Training Material And Amendement For Class X Vocational High school ( MK ),” *J. Dyn.*, vol. 1,2016.
- Indra & S . rini Wijaya ,”INTERACTIVE MOUDLE BASED ADOBE ON COMPUTER ASSEMBLING SUBJECTS FOR VOCATIONAL SECONDARY SCHOOL,” *volt Pendidik. Elektro*, vol. 2, 2017.