

## DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, B., & Sahu, K. (2020). Software Development Life Cycle Models: A Review Paper. *International Journal of Advanced Research in Engineering and Technology*, 11(12), 169–176. <https://doi.org/10.34218/IJARET.11.12.2020.019>
- Andi Suartika, P., Andrew Tri Yoga Yasa, K., Putu Sukra Adnyana, D., Rama Sanjaya, K., Wayan Marti, N., & Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Kejuruan, P. (2024). User Acceptance Test Terhadap Sistem Dil-Miclearn Sebagai E-Learning Pencapaian Ketuntasan Belajar. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 5(1).
- Android Developers. (2019). Automate UI tests. Android Developers. <https://developer.android.com/training/testing/instrumented-tests/ui-tests>
- Arif, M. S. (2019). Implementasi Pola Arsitektur Model-View-ViewModel (MVVM) dalam Rancang Bangun Aplikasi SIAKAD UNIDA Gontor Berbasis Mobile Implementation of Model-View-ViewModel (MVVM) Architecture Pattern in the Development of SIAKAD UNIDA Gontor Mobile Application View project. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34000.05121>
- Asefa, B. (2022). Building Android Component Library Using Jetpack Compose. In Metropolia University of Applied Sciences. Metropolia University of Applied Sciences.
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). User Experience Design of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *SISFOTENIKA*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Bose Student, S., Mukherjee Student, M., & Banerjee Asst, M. (2018). A Comparative Study: Java Vs Kotlin Programming in Android Application Development. *International Journal of Advanced Research in Computer Science*, 9(3). <https://doi.org/10.26483/ijarcs.v9i3.5978>
- Brooke, J. (1995). SUS: A Quick and Dirty Usability Scale. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Dhar, P., & Mirshra, R. (2019). Mobile Application Development Using Android. *CRC Press*.
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas Forum Diskusi Pada E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar. *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 210–216. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Fitriyanto, A., & Agus, B. (2023). Pengukuran Kualitas Aplikasi Custody Berdasarkan ISO 25010 Menggunakan Otomatisasi Pengujian Blackbox. *Media Online*, 4(2), 937–946. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1215>

- Ghalib Nugroho, M., Hendra Brata, A., & Ananta, M. T. (2022). Pengembangan Sistem Pelayanan Mobile Perpustakaan Universitas dengan Memanfaatkan Teknologi QR-Code (Studi Kasus: Universitas Islam Raden Rahmat) (Vol. 6, Issue 12). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Google Developers. (2019). *Android Developer Fundamental Course: Practical Workbook*. Google Developers.
- Hunt, J. (2021). *Beginner's Guide to Kotlin Programming*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-80893-8>
- Iskandar, F., Wisudiawan, G., & Puspitasari, S. (2023). Implementasi dan Evaluasi Pengaruh MVVM Pattern terhadap Reusability pada Aplikasi Berbasis Mobile Android. 10(2).
- Juliangkary, E., & Pujilestari, D. (2021). Hasil Belajar Mahasiswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Pada Matakuliah Matematika Diskrit. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>
- Kaban, Brata, C., & Brata, A. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN) (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Khotimah, N. K., Ashar, M. U., & Nurhidayah, N. (2021). Penerapan Metode Diskusi Berbasis E-Learning dengan Penggunaan Aplikasi Edmodo, Zoom Cloud Meeting dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Materi Sistem Pencernaan pada Program Studi Keperawatan UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(1), 61–71. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.31>
- Kosim, Aji, & Darwis. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Kristen, U., Wacana, S., Ruwah, N., Husnul, I., & Suharyadi, A. (2021). Kelola Jurnal Manajemen Pendidikan Magister Manajemen Pendidikan FKIP Strategi Dosen Dalam Manajemen E-Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 34–48.
- Kristiana, C., Haning Hasbiyati, & Benny Afandi. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media E-Book Berbasis Smartphone Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 71–77. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i1.195>
- Lengetti, E., Kronk, R., & Cantrell, M. A. (2020). A theory analysis of Mastery Learning and Self-Regulation. In *Nurse Education in Practice* (Vol. 49). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2020.102911>

- Mardhotillah, R., Unik, M., & Hafid, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Fasilikom*, 8(1), 349–357.
- Marti. (2023). Pengembangan Sistem Dynamic Intellectual Learning Berbasis Microlearning Untuk Pencapaian Mastery Learning Pada Mata Kuliah Basis Data Di Program Studi S1 Ilmu Komputer.
- Marti, Suharta, Agustini, Sudarma, Wijaya, S., & Ariani, T. (2024). Development Of The Proposed Microlearning-Based Dynamic Intellectual Learning System To Actualize An Effective Learning Process In Online Environment. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(1).
- Maulana, F., Afyenni, R., & Erianda, A. (2022). Aplikasi Manajemen Laboratorium Menggunakan Metode MVVM Berbasis Android. In *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* (Vol. 3, Issue 3). <http://jurnal-itsi.org>
- Noori, Z., & Eriksson, C. (2023). UI Performance Comparison of Jetpack Compose and XML in Native Android Applications.
- Nurhayati, Yunisca, Sutrisno, D., Bercah, & Hidayat, R. (2022). Optimalisasi Media Pembelajaran V-Class Universitas Lampung: Aplikasi Metode Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 22(1), 125–131. <https://doi.org/10.21009/jimd.v22i1.26017>
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*.
- Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 571–578. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021834368>
- Putra, & Tolle, H. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali berbasis Android menggunakan MVVM Architecture dan Jetpack Compose (Vol. 7, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rachman, N., & Irfan, P. (2020). Aplikasi Kurir Mobil Pick Up Berbasis mutli Platform (Multiplatform Pickup Car Courier Application). 2(3), 166–173.
- Rahman Fajri, A., & Rani, S. (2022). Penerapan Design Pattern MVVM dan Clean Architecture pada Pengembangan Aplikasi Android (Studi Kasus: Aplikasi Agree Partner).
- Rilo Findastuti, B. (2021). Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website (E-Learning) Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Untuk Siswa SMK. <https://www.researchgate.net>
- Riyadhi, I. M., Intan Purnamasari, & Kamal Prihandani. (2023). Penerapan Pola Arsitektur Mvvm Pada Perancangan Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis



- Android. *INFOTECH Journal*, 9(1), 147–158. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.5246>
- Rizki, B., Surya, P., Putra Kharisma, A., & Yudistira, N. (2020). Perbandingan Kinerja Pola Perancangan MVC, MVP, dan MVVM Pada Aplikasi Berbasis Android (Studi kasus : Aplikasi Laporan Hasil Belajar Siswa SMA BSS) (Vol. 4, Issue 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rizky, A. K. (2023). Pengembangan Aplikasi Akademik Mahasiswa UIN Jakarta Berbasis Android Pada Penerapan Absensi Berbasis QR Code Dengan Implementasi REST API dan Arsitektur MVVM (Studi Kasus: Program Studi Teknik Informatika)
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *BIODIK*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Salamah, I., Fitri Handayani, H., Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya, P., & Srijaya Negara Bukit Besar Palembang Sumatera Selatan, J. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Perkuliahan Berbasis Android. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 4, 1–11. <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>
- Sary, F., Prasetyo, A., & Moslem, M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Kesuksesan E-Learning dalam Meningkatkan Proses Belajar Mengajar Di Universitas Telkom. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 194–206. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22021p194>
- Sattarov A. R., & Khaitova N. F. (2019). Mobile Learning as New Forms And Methods Of Increasing The Effectiveness Of Education. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 7. [www.idpublications.org](http://www.idpublications.org)
- Supiana, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Geolocation Untuk Monitoring Lokasi Mahasiswa Selama Pandemi Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Stmik Insan Pembangunan). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. <https://stmik.ipem.ac.id/>
- Tias Dewantoro, F., & Fira Waluyo, A. (2023). Penerapan Rest Api Dalam Perancangan Aplikasi Reservasi Perawatan dan Penitipan Hewan Berbasis Android. *Media Online*, 4(2), 1011–1020. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1262>
- Tommy, L., Wahyuningsih, D., & Romadiana, P. (2020). Pengembangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android dengan Push Notification di STMIK Atma Luhur. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(1), 108–121. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i1.813>

- Umar, R. H., Bolarin-Akinwande, O. O., & Bichi, S. S. (2022). Impacts of Mastery-Learning Approach on Performance in Threshold Concepts in Chemistry Among Secondary School Students in Kano Municipal, Nigeria. *AJSTME*, 8(5), 397–403. <https://www.ajstme.com.ng>
- Utama, H., Safuan, & Alhabsy, M. (2022). Implementasi Aplikasi Penerimaan Mahasiswai Baru Berbasis Android Dengan Fitur Push Notifikasi Program Pascasarjana Universitas Jayabaya. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*.
- Utami, F. P., Zahra Alifa, H., Muhammad, D., & Yaqin, A. (2024). Implementasi Black Box Testing Pada Game Ular Untuk Mendeteksi Bug. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 76–87. <https://doi.org/10.47134/jacis>
- Verdin, D., Rez, C. L. P., Verdi'n, D., & Verdi'n, V. (2023). A Systematic Literature Review for Mastery Learning in Undergraduate Engineering Courses a Systematic Literature Review for Mastery Learning in Undergraduate Engineering Courses. <https://www.researchgate.net/publication/377776147>
- Wahyuningsih, E. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa.
- Zulfa, I., & Cs, M. (2019). Aplikasi E-Learning Untuk Proses Belajar Mengajar Dengan Mobile Berbasis Android (Studi Kasus: Fakultas Teknik Universitas Gajah Putih).

