

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Abdurahman, Hasan dan Asep Ririh Riswaya. (2014), *Aplikasi Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bahakti*, Jurnal Computech & Bisnis, 8 (2), 61-69.
- Abdurahman, Hasan, dan Asep Ririh Riswaya. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Jurnal Computech & Bisnis.
- AH Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Alif, M. (1989). *Teori dan Praktik Las*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). *Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash*. Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 11(1), 72.
- Arief, Rifiana dan Naeli Umniati. (2012). *Pengembangan Virtual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 21.
- Arief, Rifiana, dan Naeli Umniati. (2012). *Pengembangan Virtual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
- Ariesto H. Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Artawiguna, Kadek Bayu. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan App Inventor pada mata kuliah Menggambar Mesin*. Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.

- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ciu Bun Seng. (2011). *Android Dasar Pengoperasian, Optimasi Sampai Modifikasi*. Jakarta: Jasakom.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamiko, R. D. (2008). *Teori Pengelasan Logam*. Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 1–16.
- Dwinaputri, K. (2017). *Pengenalan App Inventor*.
- Fitri, F., Lamada, M. S., & Zulhajji, Z. (2021). *Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan MIT App Inventor di SMKN 2 Wajo*. Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
- Fredyan, C. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Untuk Kelas X Smk Negeri 3 Buduran - Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA.
- Grasindo. Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Guna, I. K. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Berbasis Flash Untuk Siswa XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) SMK Negeri 3 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Habib Ratu Perwira Negara tahun 2019 yaitu Meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis *android* menggunakan *MIT App Inventor*.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011, cet, 2.

- Hasan, M. A. Nasution, N. & Setiawan, D. (2017). *Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor*. Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 8(2), 160–169.
- Istiyanto, J. E. (2013). *Evaluasi Pengajaran Berbasis Komputer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Jazi Eko Istiyanto. (2013) *Pemograman SamrtPhone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Junaedi, G. T., Dantes, K. R., & Dewi, L. J. E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Pengelasan Posisi (3G) Sambungan Vertical Untuk Kelas Xi Di Smk N 3 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.23887/jjtm.v6i1.11683>
- Kustandi, Cecep, & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mudhofir. (1999). *Teknologi Instruksional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Mustholiq, Imam dkk. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik*. Yogyakarta: Jurnal vol. 16, no. 1. Retrieved from
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers. Rusman, 2012: 63
- Sadiman, Arief S., dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safaat, Nazruddin H. (2012). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika. Safaat, 2012: 3.

- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.,
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutopo, A. H. (2012). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, Hamzah B., dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

