

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bromantya, Dian Maherandra. 2013. *Pengembangan Buku Digital Interaktif (BUDIN) Berbasis Adobe Creative Suite Pada Materik Genetika SMK*.
- Dewa, Ketut Agus Alit Sanjaya. 2018. *Pengembangan Trainer Panel Kontrol Motor Listrik Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI TIPTL Di SMK Negeri 3 Singaraja*. Fakultas Teknik Dan Kejuruan: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewi, Ni Luh Paramita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Autoplay Untuk Materi Pengenalan Komponen Elektronika Pada Siswa Kelas X TAV di SMK Negeri 3 Singaraja*. Fakultas Teknik dan Kejuruan; Universitas Pendidikan Ganesha.
- HM. Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.
- Sanuaka, I Wayan Adi Ambhara. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Electronik Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3d Dan Teknik Animasi 2d Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja*. Fakultas Teknik dan Kejuruan: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Shubhi, Moh. Latif Risyda, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan kelas X di SMK NASIONAL Malang*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wikipedia. 2019. Sistem Operasi. Tersedia pada [https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem\\_operasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_operasi) (Diakses pada tanggal 8 Juni 2019)
- Wikipedia.2019. Android. Tersedia pada [https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) (Diakses pada tanggal 9 Juni 2019)