

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Retno Utami, & Suhendri, P. D. (2019). *Hubungan Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar Siswa*. Bimbingan dan Konseling Indonesia, 4(2), 1–23.
- Anwari. (1997). *Menggambar Teknik Mesin*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMP, Ditjen Mandikdasmen.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan KTSP*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMP, Ditjen Mandikdasmen.
- Eka Jogaswara. (1995). *Menggambar Teknik Mesin Tingkat I dan II*. Bandung: Armico.
- Faizah, S. N. (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Gide, A. (1967). *Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran*. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.
- Good, G. (2015). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handimuradi. (n.d.). *Proyeksi Amerika Eropa*. Retrieved from <https://handimuradi.wordpress.com/2012/08/11/proyeksi-amerika-eropa/>
- Hidayat, T., & Sulistyowati, D. (2020). *Pemrograman Android dengan Kotlin untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Indy, R. (2019). *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara*. *HOLISTIK: Journal of Social and Culture*, 12(4), 1–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>

- Ii, B. A. B., Sekolah, P., & Kejuruan, M. (2012). *Klasifikasi Magang* (pp. 14–75).
- Kognisi, P. K., et al. (2021). *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845>
<http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Kurniawan, A. (2019). *Pengembangan Aplikasi Kasir Menggunakan Flutter dan Firebase*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Luzadder, Warren J. (1983). *Fundamentals of Engineering Drawing*, dalam Hendarsin, H, *Menggambar Teknik*. Jakarta: Erlangga.
- Majid, Abdul. (2013). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malamo, J., Geografi, P., & Keguruan, F. (2023). *GeoCivic Jurnal*, 6(April), 123–129.
- Muslich, Masnur. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi.
- Nurbiantoro, R., Qudsiyah, K., & Hidayat, T. (2022). *Pengaruh Tingkat Penyesuaian Diri dan Dukungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Era New Normal*. Repository STKIP PGRI Pacitan, 1–8.
- Nurchahyo, E., & Ramdani, F. (2021). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kasir Menggunakan Metode UML*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(2), 115–124.
- Politeknik Mekanik Swiss ITB. (1982). *Menggambar Teknik*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Prasetyo, N. E., & Amalia, R. (n.d.). *Desain Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model* (pp. 42–48).
- Purnomo, A., Kanustamha, M., Fitriyah, M., Guntur, M., & Siregar, R. A. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*.
- Purbo, O. W. (2017). *Teknologi Informasi untuk Pengembangan Sistem Informasi*. Bandung: Informatika.

- Putra, R. A. (2018). *Pemanfaatan QR Code dalam Sistem Pembayaran Modern*. *Jurnal Sistem Informasi*, 14(1), 35–42.
- Rahardjo, B. (2009). *Keamanan Sistem Informasi*. Bandung: Informatika.
- Ramadhan, D. A., & Sari, M. D. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Berbasis Mobile pada UMKM*. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 6(1), 40–47.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Simmons, Colin H. (2004). *Manual of Engineering Drawing to British and International Standards*. Maguire, Denis E. Oxford: Elsevier Newnes.
- Sugiarto. (2023). *Karakteristik Objek Yang Mempunyai Kuantitas Di Kabupaten Tulang Bawang*, 4(1), 1–23.
- Sularso, Kiyokatsu Suga. (1979). *Elemen Mesin*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, & Asep Jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yensy, N. A. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Argamakmur*. *Exacta*, 10(1), 24–35.
<http://repository.unib.ac.id/490/1/04.%20Isi%20vol%20x%202012%20-%20Nurul%20Astuty%20Yensi%20024-035.pdf>
- Yuliana, D. (2021). *Aplikasi Kasir Berbasis Android Menggunakan Firebase*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), 20–29.
- Yusri, A. Z., & D. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.