

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis *Android*. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Adji, K., & Umbase, L. (n.d.). *Implementasi strategi pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa*. 1–6.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Mnesia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Arwansyah, Y. B., Putro Setiawan, K. E., & Yuda, R. K. (2022). Analisis Butir Soal Penilaian Akhir Tahun (Pat) Bahasa Indonesia Kelas Xi Sma Negeri 1 Polanharjo Klaten. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 25. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6620>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Dzahabiyah, T. F., Basori, B., & Maryono, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pbl Dan Tutor Sebaya Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia Smk Batik 2 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 14(2), 127–131. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v14i2.32090>
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Sma It Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9. <http://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269%0Ahttps://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/download/269/61>
- Hafidz, M., Wardhono, W. S., & Wicaksono, S. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk Materi Pemrograman Dasar di SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10645–10650. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/180927>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *Prisma*, 11(2), 595. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>
- I Made Arya Riananda Putra, Made Windu Antara Kesiman, & I Gede Mahendra Darmawiguna. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 17–25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i1.59063>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Landasan Teori, Kerangka Pemikiran, Penelitian Terdahulu, & Hipotesis* (Issue July).
- Ikbal, A., & Fatoni, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *EDUMATIC : Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 37–44. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1653>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII, 91–96.
- Karyawan, N., Pt, S., & Pd, M. (2022). *Modul Belajar Informatika Penerbit Cv.Eureka Media Aksara*.
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Lubis, M. (2019). PERAN GURU PADA ERA PENDIDIKAN 4.0. *Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2), 68–73.
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 1(28), 245–259. <https://jurnaledu.com/index.php/je>
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis *Android*. *Jnteti*, 6(1), 1–6. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/11/13>
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman, S. (2023). Kurikulum Merdeka Sebagai Kurikulum Masa Kini. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1), 80–90.

<https://doi.org/10.62870/jtpm.v10i1.21407>

Pressman, R. S. (2010). Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach. In *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach* (Vol. 9781118592). Raghothaman Srinivasan. <https://doi.org/10.1002/9781118830208>

Ramadhani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar untuk Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 7(1), 21–31.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.

Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.

Saputra, W. A. (2020). *Pemrograman Berbasis Objek (PBO): Interface* (F. A. Irawan (ed.)). POLIBAN PRESS.

Sommerville, I. (2016). *Software Engineering Tenth Edition*. Pearson Education.

Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif*. 1, 1–14. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/47347/>

Sudijono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Pt. Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alfabeta. CV*.

https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono

Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian Teori Dalam Penelitian. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p049>

Susanto, H., Rinaldi, A., & Novalia. (2015). Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 203–217.

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 1(1), 1–5. <https://www.researchgate.net/publication/346397070>