

DAFTAR PUSTAKA

- Agusty, S., & Delianty, V. I. (2019). Pengembangan Aplikasi Modul Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Android Seventina Agusty 1* , Vera Irma Delianti 2 1, 7(3).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Hakim, M. K. Y. (2020). Manfaat Pembelajaran Sistem Komputer SMK TKJ dalam Mikrocontroller. Diambil 27 Maret 2022, dari <https://www.kompasiana.com/mkholyuniahakim7330/5e3b8a38097f36232a0b4e62/manfaat-pembelajaran-sistem-komputer-smk-tkj-dalam-pembuatan-mikrocontroller>
- K13, P. P. (2018). Silabus sistem komputer kelas 10 smk. Diambil 28 Maret 2022, dari <http://smkindonesia1.blogspot.com/2018/07/silabus-sistem-komputer-kelas-10-smk.html#gsc.tab=0>
- Kadir, A. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kurniawana, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication.
- Milfayetty, S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Medan: PPs Unimed.
- Munir. (2013). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putra, A. P. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi Accurate Accounting V5 untuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan ...*, 5(2), 250–256. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/36500>
- Ramadhani, I. A., & Yudiono, H. (2020). Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar 3D. *Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5, 136–144.

- Risdianto, E. (2021). Flip PDF Corporate Edition. Diambil 27 Maret 2022, dari <https://1001tutorial.com/product/flip-pdf-corporate-edition/>
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Wikipedia. (2021). Android. Diambil 27 Maret 2022, dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))
- Wirawan, P. W. (2012). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2(4), 21–26. <https://doi.org/10.14710/jmasif.2.4.21-26>
- Zinnurain. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Kuliah Manajemen Diklat. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132–139.