

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W., & Kusumadewi, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v1i2.16738>
- Anggit, L., Pamungkas, B., & Imrona, D. M. (2020). Analisa Perbandingan Kinerja Cross Platform Mobile Framework React Native dan Flutter. *E-Proceeding of Engineering*, 7(1), 2195.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arsyad, M. N., Eka, D., & Lestari, G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105.
- Asril, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Tkj Di SMK Negeri 3 Gorontalo. *Journal of Information Technology Education*, 2(2), 66–72. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Chasanah, U. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) di SMA Negeri di Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.
- Fadilah, A. D., Rizki Nurzakiyah, K. D., Atha Kanya, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>

- Hafidz, M., Sukmo Wardhono, W., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Materi Pemrograman Dasar di SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Husein Malahella, A., & Arwani, I. (2020). Pemanfaatan Framework React Native dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Minuman Kopi pada Kedai Bycoffee. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 3178–3184. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ilman, A., Sulthoni, & Wedi, A. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Materi Recount Text Kelas X Bahasa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 32–41. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p032>
- Inanna. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Kapantow, J. P., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Bakudapa Manado. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(3), 155–162. <https://doi.org/10.35793/jtek.v9i3.29655>
- Kurniawan, K., & Yulhendri, Y. (2023). Pemanfaatan Framework React Native dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Merchandise. *NUCLEUS*, 4(2), 84–97. <https://doi.org/10.37010/nuc.v4i2.1369>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (1st ed., Vol. 1). Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>
- Lara Ditha, R., Faulina, T., & Wisnumurti. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK)*, 14(2), 25–35.
- Maulana, B., Feriyansyah, F., & Sari, R. D. (2022). The Design of Web-based Thesis Management Information System to Increase the Quality and Efficiency of Guiding Process and Document Management. *INFOKUM*, 10(2), 1358-1361.

- Maulana, B., Siregar, R., Hutahaean, H. D., & Sinaga, T. (2023). Design of Alumni and Career Development Center Web Based Application Using Agile SDLC Methodology. *Instal: Jurnal Komputer*, 15(02), 134–143.
- Mubarok, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan App Inventor Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Siswa Kelas X Studi Keahlian TGB SMK Negeri 3 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyati, C., Samsudin, A., Siliwangi, I., Terusan, J., & Sudirman, J. (2023). Creative of Learning Students Elementary Education. *Journal of Elementary Education*, 06(4).
- Nirmayani, H., & Prastya Dewi, N. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka Untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Ramdhan, N. A., & Nufriana, D. A. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.75>
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019). Pengembangan Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Organisasi Arsitektur Komputer. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 137–147. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.15068>

Tri Yunandar, R., Kamal, J., 18, R. N., Cengkareng, R. B., Barat, J., Bina, U., & Informatika, S. (2018). Pengujian Usability Sistem Framework React Native dengan Expo untuk Pengembangan Aplikasi android Menggunakan USE QUESTIONNAIRE. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 3(1), 252–259.

Ulfa Dinda, N., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44–62.

Wulandari, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 2828–6863.

