

## DAFTAR PUSTAKA

- Alti, Rahma Mudia dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Aorinka Anendya. (2024). Apa itu Flutter? Ini Pengertian, Fungsi, dan Cara Kerjanya. *Dewaweb*, <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-flutter/>, (diakses pada 27 Februari 2024).
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmoro, W. K., & Izzah, A. (2018). Rancang Bangun “Asitorik” Sebagai Media Pembelajaran Praktek Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 3(1), 211-219.
- Kartiko, C., Wardhana, A. C., & Rakhmadani, D. P. (2022). Pengembangan Mobile Learning Management System Dengan User Centered Design (UCD) Menggunakan Flutter Framework. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(2), 960-968.
- Kurniawan, H. (2017). Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan Android (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya). *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 8(1).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Miftah, M (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsanaddie*
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Pratama, A. P., & Kamisutara, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Di Universitas Narotama Surabaya. *Jurnal Ilmiah NERO*, 6(2), 145-160.
- Pressman. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Sadeli, Muhammad. (2014). *Toko Buku Online dengan Android*. Palembang: Maxikom.

- Safitri, L., & Basuki, S. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(2).
- Sanjaya, W. (2017). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur (Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. N., & Huda, Y. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1228-1237.
- Shalikhah, Norma Dewi. Ardhin Primadewi dan Muis Sad Iman (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Warta LPM. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Sriadhi. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Edisi Juli, pp. 1-14
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutjipto, B., & Kustandi, C. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wahyudi, R., & Aristantia, A. D. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Pelanggaran Siswa Pada SMK Yayasan Pendidikan Teknologi 1 Purbalingga Terintegrasi Dengan Sms Gateway. *Jurnal Telematika Vol*, 10(2).
- Widiarta, I. M., Julkarnain, M., & Imanulloh, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi UTS IN ME Berbasis Android Menggunakan Flutter dengan Metode Rapid Application Development. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 3(4), 447-452.
- Yanto, Doni Tri Putra (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. Padang: Universitas Negeri Padang