

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Vol.2. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aryadhi, I. W., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2015). Pengembangan *E-Learning* Dengan Model *Waterfall* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 3(1).
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hayati S., dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *E-Journal SNF 2015 Volume 4* Universitas Negeri Jakarta.
- Hujair, A. H. S. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara.
- Istiyanto, J. E. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Isyarotullatifah, dkk. (2015) Pengembangan E-Learning Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Singaraja. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Teknologi Pendidikan* 3(1)
- Jasnanto, B. (2007). Belajar Jarak Jauh (Multimedia-Learning) Dengan Mudah dan Murah, Mungkinkah?. *Jurnal Lokakarya. Universitas Pendidikan Indonesia: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Lee, M. (2011). *Begining Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Malhotra. (2007). *Marketing Research An Applied Orientation*. Internation Edition: Pearson.
- 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*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Mulyawan, S., & Budiman, A. (2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tentang Tindak Pidana Korupsi Berbasis Mobile. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Nariswari. (2016). Strategic Analysis Worldwide Smartphone. *Tabloid Pulsa*.
- Oemar, H. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oktiana. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Purbasari, R. J., Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013). Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 1(4).
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sagita, R., Sugiarto, H. (2016). Basis Data atau *Database*. Bandung: Alfabeta.
- Sambodo, R. A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk SMA Kelas XI SMA/MA*. (Skripsi). Universitas Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Sarwono, J., Arikunto, M. (2006). Metode Penelitian. *Kuantitatif Kualitatif*.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penulisan Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman: PT Pustaka Insan Madani.
- Tegeh, I. M., Kirna I. M. (2010). Metode Penulisan Pengembangan Pendidikan. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tim Litbang Wahana Komputer. (2014). *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe Air*. Semarang: Penerbit Andi.
- Vilanata, U.S. (2014) *Perancangan Sistem Informasi Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta Berbasis Website. Yogyakarta. Program Studi Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Wirawan, I. (2011). Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile learning Management System Pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Undiksha*.
- Winandra, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Beda Tinggi Menggunakan App Inventor pada Mata Kuliah Geomatika I*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.