

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta, Prestasi Pustakaraya.
- Aryadhi, I. W. Dkk. (2015). Pengembangan E-Learning Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 3. (No. 1) : halaman 6.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Volume 2. Jakarta, PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta, PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Kedua. Jakarta, Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press Jakarta, Jakarta.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penulisan*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. Cambridge, The MIT Press.
- Daeng, H. J. (2012). *Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungan*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Expro. (2010). *Pengenalan Jenis Games*. <http://forum.indogamers.com>. Tanggal unduh 1 Mei 2018.
- Freeman, J. dan Mundar, U. (2001). *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta, PT. Sun.
- Gerlach, V. S. dan Ely, D. P. (1971). *Teaching dan Media: A Systematic Approach*. Edisi Kedua. Boston, Massachusetts, Allyn and Bacon.
- Green, T. D. dan A. Brown. (2002). *Multimedia Project In The Classroom. United State of America*, Corwin Press, Inc.

Irsan Luthfan Arifin, 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN DAN PERIKANAN DI SMK NEGERI 1 PACET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hadiyati, R. 2013. Pengembangan *Website* Layanan Laboratorium Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. (*Skripsi*). Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Irsan Luthfan Arifin, 2019  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA  
PELAJARAN PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN DAN PERIKANAN DI SMK  
NEGERI 1 PACET**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Hayati S., dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *E-Journal Universitas Negeri Jakarta. Prosiding Seminar Nasional Fisika 2015*. Volume 4 : halaman 3.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Pro U Media, Yogyakarta.
- Isyaratullatifah, 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*. Volume 3 (No. 1). halaman : 3, 7.
- Jasnanto, B. (2007). Belajar Jarak Jauh (Multimedia-Learning) Dengan Mudah Dan Murah, Mungkinkah?. *Jurnal Lokakarya Universitas Pendidikan Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra 21 Maret 2007*.
- Kemertian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. (2017). *Pengguna Smartphone di Indonesia*. <https://www.kominfo.go.id>. Tanggal unduh 5 Mei 2018.
- Kemertian Pendidikan Dan Budaya Republik Indonesia. (2015). *Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan*. <https://www.bse.id> Tanggal unduh 11 Oktober 2018
- Kurniawan, F. (2012). Sistem Penyusunan Jadwal Pelajaran Sekolah Berbasis Web Di SMK Negri 1 Pacitan. (*Skripsi*) Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Negri Yogyakarta. Bandung.
- Leksono, A. (2017). Pengembangan Modul Praktikum Teknologi Pengolahan Pangan Berbasis *Android*. (*Skripsi*) Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Malhotra. (2007). *Marketing Research An Applied Orientation*. International Edition, Pearson.
- Mayer, R. E., (2009). *Multimedia Learning: Prinsip – Prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Miarso, Y. (2004). *Menyamai Benih Tehnologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media, Jakarta.
- Narmada, I. N., dkk. (2015). Pengembangan *Game* Edukasi Tradisional Pupuh Berbasis *Android*. *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha. Kumpulan Jurnal Artikel Mahasiswa Teknik Informatika*. Volume 4. (No. 5) : halaman 6.

- Oktapiani, V. (2018). *Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri. (Skripsi)* Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Premsky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Rachman, H. dan Rusdiansyah, A. (2012). Pengembangan Rancang Bangun *Game* Edukasi Logistik "*Stowagame*" Mengenai Penataan Kontainer Di Bay Kapal. *E-Journal Institut Teknologi Sepuluh November, Jurnal Teknik Industri*. Halaman 2.
- Raphael, J.R. (2018). *History of Android..* <https://www.andriiddotworld.com>. Tanggal unduh 10 Oktober 2018.
- Rosa, S. A. dan Shalahuddin. M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung, Informatika.
- Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Edisi Pertama, Volume 10. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sagita R.A. dan Sugiarto H. (2016) Penerapan Metode *Waterfall* Pada Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web. *E-Journal AMIK BSI Jakarta. Indonesian Journal of Networking and Security*. Volume 5. (No. 4) : halaman 4.
- Sari, L. P, dkk. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Kependidikan*. Volume 42. (No.2) : halaman 2.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode *Waterfall* Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *E-Journal Politeknik Harapan Bangsa Jurusan Teknik Informatika. Jurnal Informatika ; Jurnal Pengembangan (JPIT)*. Volume 2. (No. 1) : halaman 2.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penulisan Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pustaka Insan Madani, Yogyakarta.

- Susilana, R. dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima, Bandung.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. PT. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Syaifullah, dkk. (2016) Pengukuran Kualitas *Website* Menggunakan Metode WEBQUAL 4.0 (Studi Kasus: CV. Zambrud Multimedia Network). *E-Journal Rekayasa Sistem Informasi*. Volume 2. (No. 1).
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha Press, Singaraja.
- Tabrani. M. dan Pudjiarti. E. (2017). Penerapan Metode *Waterfall* Pada Sistem Informasi Inventori PT. Pangan Sehat Sejahtera. *E-Journal STMIK Nusa Mandiri Jakarta, Jurnal Infokar*. Volume 5. (No. 2) : halaman 4.
- Varma, K. dan Linn, M. C. (2011). Using Interactive Technology to Support Students' Understanding of The Greenhouse Effect and Global Warming. *Journal of Science Educational Technology*.
- Vilanata, U.S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta Berbasis *Website*. (Skripsi) Program Studi Matematika, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wirawan, I. M. A. (2011). Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile learning Management System Pada Materi Pengenalan Koponen Jaringan. *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha, Jurnal Penulisan dan Pengembangan Pendidikan*. Volume 5. (No. 3) : halaman 3.
- Yani, N.K.A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Yen, H.C., dkk. 2011. Investigating the influence of Motivation on Students' Conceptual Learning Outcomes In Web-Based. Classroom-Based Science Teaching Contexts. *Research Science Education*. (Volume 41) : halaman 211–224.

