

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. N. 20 2003 tentang S. P. Nasional, “Republik Indonesia.”
- [2] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1st ed. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [3] M. A. Hamid, *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [4] R. Nur and M. A. Suyuti, *Perancangan Mesin-mesin Industri*. Deepublish, 2018.
- [5] D. Ackbar, S. Assegaf, and E. Fernando, “Lokasi Minimarket Di Kota Jambi,” *Peranc. Apl. Sist. Inf. Geogr. Lokasi Minimarket Di Kota Jambi Berbas. Android*, vol. 9, no. 2, pp. 295–304, 2015.
- [6] M. Taufik Nur Kurohman, “Perancangan Aplikasi Peramalan Penjualan Motor Honda Menggunakan Metode Triple Exponential Smoothing (Brown),” Universitas Muhammadiyah, Gresik, 2019.
- [7] Fendi Nurcahyono, “Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan,” *Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 3, pp. 15–19, 2012.
- [8] S. Sembiring, “MENYISIPKAN PESAN TEKS PADA GAMBAR DENGAN METODE END OF FILE,” *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. IV, pp. 45–51, 2013.
- [9] R. Sumiharsono and H. Hasanah, *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi, 2017.
- [10] M. Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media, 2018.
- [11] M. Sadeli, *Toko Buku Online Dengan Android*. Palembang: Maxikom, 2014.
- [12] S. S. Gunawan Gunawan, Sri Muliani Damanik, Freshtiya Beby Larasati, Azhar Fadilah Zuhri, *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [13] KBBI, “Matematika.” <https://kbbi.web.id/matematika> (accessed Nov. 11, 2021).
- [14] C. D. T. Utaminingsih and Wasitohadi, “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik dalam Materi Pecahan untuk Kelas 5 SD,” *E-Jurnal Mitra Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 408–419, 2017.

- [15] Lidia, S. Halidjah, and K. . Margiati, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan media realita di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, no. 3, pp. 274–282, 2021.
- [16] Y. S. Achir, B. Usodo, and R. Retiawan, “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Ditinjau Dari Gaya Kognitif,” *Paedagogia*, vol. 20, no. 1, p. 78, 2017, doi: 10.20961/paedagogia.v20i1.16600.
- [17] Giyarti, *MODUL PENGAYAAN MATEMATIKA*. CV.Graha Pustaka, 2021.
- [18] H. Sutrisno, “Pengertian SPLDV,” 2013. <https://www.scribd.com/doc/127964686/Pengertian-spldv>.
- [19] H. Purnomo, *Pemodelan dan Simulasi untuk Pengelolaan Adaptif Sumber Daya Alam dan Lingkungan*. PT Penerbit IPB Press, 2019.
- [20] R. A.S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung, 2016.
- [21] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Bandung: Abdi Sistematika, 2017.
- [22] Yu. Sugiarti, *Dasar-dasar Pemrograman Java Netbeans Database, UML, dan Interface*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- [23] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>.
- [24] M Teguh Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [25] I. Akil, *Referensi dan Panduan UML 2.4 Singkat Tepat Jelas*. Surabaya: CV.Garuda Mas Sejahtera, 2018.
- [26] Y. Setiyaningsih, “Pengertian Adobe Animate CC | Sejarah, versi, kelebihan, fitur utama,” *Januari 10, 2021*. <https://dianisa.com/pengertian-adobe-animate/> (accessed Nov. 12, 2021).
- [27] Y. Maulana, *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android Solusi Cepat Belajar Membuat Aplikasi Multimedia Android*. Mobidu, 2018.
- [28] A. P. Adi, *CorelDraw untuk segala Desain*. Elex Media Komputindo, 2017.

- [29] A. Hartoko, *Paket Lengkap CorelDraw*. Elex Media Komputindo, 2020.
- [30] G. D. Oktiana, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI MAN 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015,” Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015.
- [31] H. H. Batubara, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI INFORMASI,” vol. 3, no. 1, pp. 12–27, 2017.
- [32] A. Ramdani, A. W. Jufri, and J. Jamaluddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik,” *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 3, p. 433, 2020, doi: 10.33394/jk.v6i3.2924.
- [33] I. N. Tri, A. Putra, K. S. Kartini, and N. N. Widiyaningsih, “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MOBILE PADA MATERI HIDROKARBON,” vol. 4, no. 2, pp. 43–52, 2020.
- [34] A. G. Cikal, “APLIKASI PEMBELAJARAN AL-QUR’AN BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: TK Pertiwi 2 Kunden).” 2019.
- [35] M. Jayanti and Y. Wiratomo, “Perancangan Media Siap UN Matematika SMP Berbasis Android,” *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 2, no. 1, pp. 22–32, 2017, doi: 10.30998/sap.v2i1.1722.