

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. Pranata, "Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Kenampakan Alam Dalam Pembelajaran Ips," 2016.
- [2] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran*, vol. III, p. 171, juni 2018.
- [3] Setiawan Assegaf, Erick Fernando, Deddy Ackbar Rianto, "Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Lokasi Minimarket Di Kota Jambi Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 9, no. 2, pp. 295-304, October 2015.
- [4] Agus Nugroho, Abdul Harris, Mirnawati, "Perancangan Augmented Reality Desain Interior Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 2, no. 3, pp. 199-208, September 2020.
- [5] Helmi Fauzi Siregar, Yustria Handika Siregar, Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," vol. 2, 2018.
- [6] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, "Aplikasi Peminjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti," vol. 8, pp. 61-69, 2014.
- [7] T.D Berlianty, "Aplikasi Pembelajaran Mari Mengenal Waktu sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Anak Kelas Satu Sekolah Dasar," pp. 1-24, 2015.
- [8] Yustria Handika Siregar, Melani, Helmi Fauzi Siregar, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 113-121, Desember 2018.

- [9] M. A. Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran.: Uwais Inspirasi Indonesia*, 2017.
- [10] A. Majid, "Mobile Learning," vol. 8, pp. 92-95, 2016.
- [11] Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, S. Purba A. Karim, Ed.: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [12] Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Yogyakarta, 2013.
- [13] Susilawati Y.N. Hasanah, "Astronomical Recreation Park," Teknologi National, Bandung, TA 2020.
- [14] Ade Randi, "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sistem Tata Surya Berbasis Android," Thesis 2017.
- [15] Nicky Saputra, H. Kusniyati, "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, April 2016.
- [16] M., Andriyani, Sulihati, "Aplikasi akademik online berbasis mobile android pada Universitas Tama Jagakarsa," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 1, pp. 15-26, 2016.
- [17] Ade Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)," *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. IV, no. 2, pp. 107-116, Desember 2016.
- [18] Tito Sugiharto, "RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 1, no. 1, Mei 1016.
- [19] Rosa Ariani Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2013.

- [20] Yustria Handika Siregar, Melani, Helmi Fauzi Siregar, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, Desember 2018.
- [21] Chris Bradfield, *Godot Engine Game Development Projects*. Milwaukee, 2018.
- [22] Efmi Maiyana, "PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA," *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA*, vol. II, no. 4, pp. 54-67, April 2018.
- [23] R. Anisa, "Aplikasi Belajar Tata Surya Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendukung Kurikulum 2013 Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Politeknik Sekayu*, pp. 26-23, 2019.
- [24] Asmah Akhriana, Sitti Aisa, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android," *Jurnal SI dan TI*, pp. 100-110, 2019.
- [25] Joko Kuswanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI," *Jurnal of Business Intellegence*, pp. 65-70, 2019.
- [26] Eka Pramono, dan Saida Ulfa, Pratama, "Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya," *JKTP*, vol. 4, no. 2, pp. 119-232, Mei 2021.
- [27] Atep Sujana, Dety Amelia, Siti Deti, "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa," *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 4, pp. 1318-1329, Oktober 2022.
- [28] Murfiah Dewi Wulandari, Riris Apriliana, "The Development of Science Learning Media Using Android Applications in Solar System Subject," *JURNAL BASICEDU*, vol. 6, no. 3, pp. 5744-5753, 2022.

- [29] B. R. Maxim R. S. Pressman, *Software, Engineering, A Practitioner's Approach Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill Education, 2015.
- [30] Wahono, Rachmadiarti, Fida, Widodo, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2017.