

DAFTAR PUSTAKA

- Alimiah, U. S., Marianti, A., & Linuwih, S. (2022). *Journal of Innovative Science Education The Use of Android Based M-Learning toward Understanding Concept on Motion System Subject*. 11(37), 229–234.
- Alkurdi, A. A. H., & Bahzad Ahmed, H. (2022). Applications of Mixed Reality with Unity and Arduino. *Academic Journal of Nawroz University*, 11(3), 38–42. <https://doi.org/10.25007/ajnu.v11n3a1388>
- Budiyati, E., & Yanti, N. (2021). Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Objek Bahan Makanan Pendukung Pedoman Gizi Seimbang. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(2), 181–188. <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.2.2717>
- Dwipayana, K., Wirawan, I. M. A., & Sindu, I. G. P. (2019). Go-Byar Based on Virtual Reality for the Learning Media of Gamelan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 25(2), 229–236. <https://doi.org/10.21831/jptk.v25i2.26182>
- Ezza, I., Mulyana, D., & Maulana, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Unity Pada Pembelajaran Animasi 3D. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i2.41952>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jazuli Yusup, A. F. D., Fauziah, H. N., Anwar, M. K., & Sayekti, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Outdoor Learning terhadap Kemampuan Menyelesaikan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 305–313. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.191>
- Lesmono, I. D. (2019). Animasi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Berupa Pengenalan Moda Transportasi Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Swabumi*, 7(1), 20–30. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v7i1.5572>
- Liu, P., Li, L., Liu, K., McIntosh, S., & Grundy, J. (2023). Understanding the quality and evolution of Android app build systems. *Journal of Software: Evolution and Process*, July 2023, 1–20. <https://doi.org/10.1002/smr.2602>
- Maulana, R., Firmansyah, Y., & Hairil. (2019). Sistem Informasi Pelayanan Donatur Pada Komunitas 1000 Guru Kalimantan Barat. *Jurnal Informatika, Manajemen Dan Komputer*, 11(2), 24–30.
- Nana Sutrisna, G. (2022). Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi IPA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2859–2868.
- Nasution, S., Nasution, A. H., & Hakim, A. L. (2019). Pembuatan Plugin Tile-Based Game Pada Unity 3D. *It Journal Research and Development*, 4(1), 46–

60. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol4\(1\).3517](https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol4(1).3517)
- Nizar, C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31326/sistek.v3i1.852>
- Nuzulia, A. (2023). Bahan Ajar Ipa Terpadu Kelas 7 Jilid 2. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Oktrilani, R., Delianti, V. I., Fajri, B. R., & Samala, A. D. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pernapasan Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tingkat SMA. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 79–86. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.156>
- Omer, M. A., Zeebaree, S. R. M., Sadeeq, M. A. M., Salim, B. W., Mohsin, S. x, Rashid, Z. N., & Haji, L. M. (2021). Efficiency of Malware Detection in Android System: A Survey. *Asian Journal of Research in Computer Science*, 7(4), 59–69. <https://doi.org/10.9734/ajrcos/2021/v7i430189>
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2020). Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android. In *Angewandte Chemie International Edition*. https://eprints.sinus.ac.id/762/1/Buku_Ajar-Pemrograman_Android.pdf
- Pradibta, H., Nurhasan, U., Pratitis, E., & Krisiananda, K. (2021). Utilization of the Cube as a Medium for the Introduction of the English Alphabet for Preschoolers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1908(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1908/1/012033>
- Prasetya, A. F., Sintia, & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.
- Puspita, W. S., Listiadi, A., & Kunci, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Construct 3 Pada Mata Pelajaran Praktikum Myob Accounting*. 4(1), 35–47.
- Putra, Y. M. D. (2022). Pengembangan Game Edukasi “Super Mathrio Bros” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 261–269. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.760>
- Raharjo, B. (2022). *Pemrograman Bahasa C#*. Universitas STEKOM.
- Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, & Lysa Nopitasari. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>

- Ramlawati, Hamka, H., Saenab, S., & Yunus, S. R. (2017). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran IPA BAB XIV: Sistem Tata Surya. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*.
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. *Https://Www.Nesabamedia.Com*, 2, 2. [https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/](https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/)
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2).
- Syamsiah. (2019). Perancangan flowchart dan pseudocode pembelajaran mengenal angka dengan animasi untuk anak paud rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86–93.
- Tarsini, I., & Anggraeni, R. (2024). Explore flowchart and pseudocode concepts in algorithms and programming. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 3(5). <https://doi.org/10.55324/ijoms.v3i5.807>
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*, 7(1).
- Yahya, Muhamad Sadali, M. (2019). *Tingkat Ketepatan Hasil Perhitungan Integrasi Numerik Menggunakan Bahasa Pemrograman C# Pada Metode Reimann dan Trapesium*. 2284(1), 1–6.