

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G., 2014. *Belajar komputer dari nol*. 1 penyunting. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Andoko, W., 2018. *Proses Penjualan Di Slara Komputer* [Wawancara] (21 8 2018).
- Andry, 2011. *Android A sampai Z*. Jakarta: PCplus.
- Anonim, 2017. *Definisi Panduan*. [Online] Available at: <https://www.apaarti.com/panduan.html> [Diakses 15 12 2017].
- Bakhtiar, N., 2018. *Sekilas Tentang Slara Komputer Bandar Lampung* [Wawancara] (21 8 2018).
- Bastian, H. B., Lumenta, A. S. & Sugiarto, B. A., 2016. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(3), pp. 71-79.
- Binanto, I., 2015. Tinjauan metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang sesuai untuk mahasiswa tugas akhir. *Seminar nasional rekayasa perangkat komputer dan aplikasinya*, pp. 148-155.
- Chua, B. B. & Dyson, L. E., 2004. *Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an e-learning system*. [Online] Available at: <https://www.ascilite.org/conferences/perth04/procs/chua.html> [Diakses 1 10 2018].
- Daily, B., 1994. Multimedia and its impact on training engineers. *International journal of human computer interaction*, 6(2), pp. 191-204.
- David, A. B., 2011. Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Volume 3, p. 98.
- Erwin, 2017. *Angka pengguna android*. [Online] Available at: <https://tekno.tempo.co/read/news/2017/07/18/072892462/idc-android-kuasai-85-persen-pasar-ponsel-di-kuartal-i-2017> [Diakses 5 Agustus 2017].
- Havili, F. F., Maharani, R. S. M. & Latubessy, A., 2015. Game Edukasi Perakitan Amplifier Berbasis Android Untuk User Umum. *SIMETRIS*, Volume 6, pp. 151-156.
- Jatmika, B., 2010. *RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X*. Sukabumi: Yudhistira.
- Jogiyanto, 2015. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Kadir, A., 2013. *From Zero To A Pro Pemograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Kurniawan, A. W. & Sofyan, A. F., 2012. Perancangan Buku Pengenalan Hardware Komputer Dengan Augmented Reality. *JURNAL DASI*, 13(4), pp. 5-10.
- Lee, W. M., 2011. *Beginning Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Luther, A., 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Massachusettes: Academic Press.
- Nasir, M., 2017. *data pengguna android di indonesia 2017*. [Online] Available at: <http://www.dikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/> [Diakses 25 Agustus 2017].
- Neo, T. K. et al., 2012. Designing multimedia content to foster active learning in a Malaysian classroom. *Australasian Journal of Malaysian classroom*, 5(28), pp. 857-880.
- Oneto, E., 2008. *30 Menit Merakit Sendiri*. Pertama penyunt. Jakarta Selatan: PT Trans Media.
- Pratama, A. P. & Buditjahjanto, I. G. P. A., 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Web Based Learning) Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Pada Siswa Kelas Xii Tei, Di Smk Negeri 1 Sukorejo, Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(2), pp. 567-574.
- Purwanto, N., 2010. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, N. E., Marwan, S. & Hariyono, T., 2016. Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer. *Jurnal Edik Informatika*, Volume 1, pp. 70-81.
- Rizal, S., Retnadi, E. & Ikhwana, A., 2013. Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat Di Kabupaten Garut Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 10(1), pp. 1-14.
- Safaat, N., 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. 1 penyunt. Bandung: Informatika.
- Sukamto, R. A. & Shalahuddin, M., 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. 2 penyunt. Bandung: Informatika Bandung.
- Sunarya, I. M. G. & Darmawiguna, I. G. M., 2014. Pengembangan ANIME (Animation Learning Media) Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Dasar Sistem Komputer Bahasan Instalasi Hardware. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 3(2), pp. 378-391.
- Tian, J., 2005. *Software Quality Engineering*. Auflage penyunt. Chichester: John Wiley and Sons Ltd.
- Vaughan, T., 2004. *Multimedia: Making It Work*. Sixth Edition penyunt. New York: McGraw-Hill Companies.

Widya, E., Somantri, M. & Christyono, Y., 2017. Aplikasi Edukatif Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Simbol Komponen Elektronika Berbasis Android. *Transient*, 6(2), pp. 236-239.