

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, M., Sumardi, & Septiana, R. (2022). Perancangan Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i1.34573>
- Allen, M., & Sites, R. (2012). Leaving ADDIE for SAM: An Agile Model for Developing the Best Learning Experiences.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansyah, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnisa, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(8), 1408–1419.
- Apriani, N., Paramita, A., & Handayani, S. D. (2020). Perancangan Aplikasi M-Learning Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas 5 Berbasis Android. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, 01, 81–86.
- Azizi, R., Juwita, A. I., & Arsyah, R. H. (2023). Praktikalitas E-Learning Berbasis Web di SMK Dhuafa Padang Tahun Ajaran 2022-2023. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 202–209. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1524>
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Debiyanti, D., Sutrisna, S., Budrio, B., Kamal, A. K., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Perangkat Lunak Sistem Penilaian Mahasiswa Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 162. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5446>
- Hakim, L., Hadi, S., & Nugraheni, Y. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android. *Pelataran Seni*, 6(2), 122–134.
- Irmania, E., Trisiana, A., & Salsabila, C. (2021). Upaya Mengatasi Pengaruh Negatif Budaya Asing Terhadap Generasi Muda Di Indonesia. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 148–160. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>

- Jung, H., Kim, Y., & Lee, H. (2019). Advanced Instructional Design for Successive E-Learning: Based on the Successive Approximation Model (SAM). *International JI.*, 18(2), 191–204. <https://www.researchgate.net/publication/331829482>
- Krisnoanto, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6495–6501. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Maryono, & Budiono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca dan Menulis Berbasis Mobile Learning Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4281–4291. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1502>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., & Yulianti, D. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 2622–4615. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>
- Prakasa, N. T., Anggarini, A., & Pratama, Y. P. (2023). Perancangan Identitas Visual Toko Roti Dari Dari. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 8(2), 167–184. <https://doi.org/10.25105/jdd.v8i2.18395>
- Pratomo, A., & Mantala, R. (2016). Pengembangan Aplikasi Uian Berbasis Komputer Beserta Analisis Uji Guna Sistem Perangkat Lunaknya Menggunakan Metode SUMI (Software Usability Measurement Inventory). *Jurnal POSITIF*, 2(1), 1–11.
- Putra, D. G. P. A., Dharma, E. M., & Werthi, K. T. (2022). Pembangunan E-Learning Seni Budaya Bali Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), 187–196. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i2.531>
- Putri, L., Saleh, Y. T., & Purnama, N. A. (2024). Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar PPKn pada Materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia Kelas 5 di SDN Jayagiri. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 178–191.

- Quinn, C. (2000). mLearning: Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning. *LiNE Zine*, 2(2006), 2.
- Robbi, M. S., & Yulianti. (2019). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(4), 148–154.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/index148>
- Roziqin, M. K., Mansur, H., & Mastur. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII DI SMP. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 2(2), 46–52.
- Sinaga, M. F., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2023). Desain dan Evaluasi Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Logistics Menggunakan Metode User-Centered Design. *Jurnal Teknik ITS*, 12(2), 89–95.
- Suprianto, I., Pradana, F., & Abdurrachman Bachtiar, F. (2019). Pengembangan Aplikasi E-Learning Dengan Menerapkan Metode Gamification. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1716–1724. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ>
- Susanto, W. E., & Astuti, Y. G. A. (2017). Perancangan E-Learning Berbasis Web Pada SMP Negeri 3 Patuk Gunungkidul Yogyakarta. *Jurnal Bianglala Informatika*, 5(2), 2338–9761.
- Usman, Fakhruddin, Z., Hardiyanti, Zam, Z., & Qadaruddin. (2022). Literasi Digital dan Mobile Learning.
- Vani, T., Beeh, Y. R., & Paseleng, M. C. (2014). Perancangan Aplikasi Mobile Learning Budaya Kalimantan Tengah pada Android Platform: Studi Kasus SMP Negeri – 4 Bulik. Dalam (Doctoral dissertation, Program Studi Teknik Informatika FTI-UKSW).
- Warsita, B. (2010). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 62–73.
- Widodo, B. P., & Purnomo, H. D. (2016). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pencarian Layanan Kesehatan Menggunakan HTML 5 Geolocation. *J. Sist. Komput.*, 6(1), 44–51.
- Wu, W. (2018). React Native vs Flutter, Cross-Platform Mobile Application Frameworks. *Metropolia University of Applied Sciences*.

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1), 45–54.