

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, H. H. (2022). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran HANACARAKA Berbasis Android. *Ruang Baca JTI*, 15-49.
- Andysa, S. (2022, Februari 07). *Binus Higher Education*. Retrieved from Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Clark, D. (2015, May 10). *Modul Panduan Microsoft Word*. Retrieved from slideshare a Scribd company: <https://www.slideshare.net/fransiscodanilc/modul-panduan-microsoft-word-sd>
- Ditto Rahmawan Putra, M. A. (2017). PENGEMBANGAN GAMEEDUKATIFBERBASIS ANDROIDSEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI JURNALPENYESUAIAN PERUSAHAN JASA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 25-34.
- Igem. (2018). APLIKASI PEMBELAJARAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS ANDROID . *Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer*, 177-184.
- Joko Kuswanto, F. R. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 15-20.
- Maharani, C. D. (2022). Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan Madura di Kabupaten Sumenep Untuk Anak Sekolah Dasar. *Ruang Baca JTI*, 1-47.
- Muhammad Iqbal Hanafri, M. I. (2019). PerancanganAplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 87-92.
- Mustofa Abi Hamid, R. R. (2020). *Media Pembelajaran*. Indonesia: kitamenulis.id.
- Nur Azis, G. P. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 1-5.
- Paramita Aditung, A. D. (2021). PROTOTYPE APLIKASI SMART CAMPUS UNTUK Mendukung Proses Pembelajaran Pada Era New Normal . *RITREKTRA X*, 1-6.
- PerancanganAplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. (2019). *Jurnal Sisfotek Global*, 87-92.

- Saputro, Y. D. (2020, April 5). *Pengenalan Dasar Microsoft Powerpoint*. Retrieved from Panduan Office 25: <https://panduanoffice25.blogspot.com/2020/04/pengenalan-microsoft-powerpoint.html>
- Seventina Agusty, V. I. (2019). PENGEMBANGAN APLIKASI MODUL INTERAKTIF KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBASIS ANDROID . *VOTEKNIKA*, 95-103.
- Ulfah, N. (2022, October 24). *Technology*. Retrieved from Ektrut Media: <https://www.ekrut.com/media/black-box-testing-adalah>
- wendiz. (2021, August 8). *Materi TIK 3 Kelas 5 Semester 1*. Retrieved from SDN SURYAKENCANA CBM KOTA SUKABUMI: <https://www.sdnsuryakencanacbm.sch.id/artikel/detail/materi-tik-3-kelas-5-semester-1>