

Daftar Pustaka

- Agarwal, B., Tayal, S. & Gupta, M. (2009). *Computer science software engineering and testing: An introduction*. Burlington: Jones & Bartlett.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Badan Pusat Statistik. (2019). *Pengangguran terbuka menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan 1986 – 2018*. Diakses dari <https://www.bps.go.id/statictable/2009/04/16/972/pengangguran-terbuka-menurut-pendidikan-tertinggi-yang-ditamatkan-1986---2018.html> pada 1 september 2019 pukul 08.02 WIB.
- Basori, Isnaini, R., Setyowati, A., & Phommavongsa, D. (2018). Development of an android-based reward system to enhance the activity of learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24, 116-124.
- Bohang, F.K. (2018). *Membandingkan kesetiaan pengguna Android dan iOS*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/03/11/11370017/membandingkan-kesetiaan-pengguna-android-dan-ios> pada 30 Januari 2019 pukul 07.58 WIB.
- Boyle, S. (2011). *Teaching toolkit: An introduction to games based learning*. Dublin: UCD.
- Brame, C.J. (2010). *Active learning*. Diakses melalui <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/active-learning/>. Pada 11 Februari 2019 Pukul 15.29 WIB.
- Buckingham, D. (2012). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. UK: Polity Press.
- Budiharto, W. (2018). *Elektronika digital dan sistem embedded*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Cahyo, D. (2017). *Penggunaan smarthpone di Indonesia tahun 2017*. Diakses dari <http://dewina-journal.foutap.com/penggunaan-smartphone-di-indonesia-tahun-2017/> pada 20 Januari 2019 pukul 16.29 WIB.
- Carr, R., Palmer, S., & Hagel, P. (2015). Active learning: The importance of developing a comprehensive measure. *Active Learning in Higher Education*, 1-14
- Chiong, C. (2017). *Comscore announces launch of mmx multi-platform, as well as major enhancements to mobile metrix in indonesia with introduction of mobile consumer panel data*. Diakses dari <https://www.comscore.com/>

Insights/Press-Releases/2017/3/comScore-Announces-Launch-of-MMX-Multi-Platform-Indonesia pada 20 Januari 2019 pukul 16.28 WIB.

- Danim, S. (2010). *Media komunikasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- David, A.B. (2011). *Mobile application testing: Best practices to ensure quality*. Missouri: Amdocs.
- Dick, W., Carey L., & Carey, J.O. (2015). *The systematic design of instruction – 8th edition*. United State of America: Pearson.
- DiMarizio, J. (2017). *Begining android*. Indianapolis: Jhon wikey & Sons Inc.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2016). *Grand design pengembangan teaching factory dan technopark di SMK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djarmiko, I.W. (2018). *Strategi penulisan skripsi, thesis, dan disertasi*. Yogyakarta: UNY.
- Fink, L.D. (2013). *Creating significant learning experiences, revised and updated*. San Fransisco: Jossey-boss.
- Freeman, S. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS)*, 111, 8410-8415
- Galguera, M.P. (2018). *Globalization, mass education and technical and vocational education and training*. Switzerland: Springer.
- Gough, S. (2010). *Technical and vocational education and training an investment-based approach*. New York: Continuum International publishing Group.
- Halpern, J. (2019). *Developing 2D games with unity independent game programing with C#*. New York: Apress
- Haouses, M., Sellami, A., Ben-Abdallah, H., Cheikhi, L. (2017). A guideline for software architecture selection based on ISO 25010 quality related characteristics. *Int J Syst Assur Eng Manag*, 8, 886-909.
- Hulme, A.K. & Traxler, J. (2005). *Mobile learning a handbook for educators and trainers*. New York: Routledge.
- Husada, T.R. (2015). *Mengapa mobile learning di Asia Tenggara berpotensi mengungguli negara-negara lain di dunia*. Diakses dari <https://id.techinasia.com/potensi-mobile-learning-asia-tenggara> pada 16 Januari 2019 pukul 00.54 WIB.
- Idris, M. (2017). *Begini cara pemerintah tingkatkan kualitas lulusan SMK hingga 2025*. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-3779988/begini-cara->

pemerintah-tingkatkan-kualitas-lulusan-smk-hingga-2025 pada 11 Januari 2019 pukul 16.02 WIB.

- Istiyanto, J.E. (2013). *Pemrograman smart phone menggunakan sdk android dan hacking android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kareem, A.A. (2015). Effects of computer assisted instruction on student's academic achievement and attitude in biology in osun state, Nigeria. *Journal of Emergign Trends in Educational Research and Policy Studies*, 6, 69-73.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22, Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Krisnadi, E., & Pribadi, B.A. (2010). *Panduan pengembangan bahan ajar non cetak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Kusumam, A., Mukhidin, & Hasan, B. (2016). Pengembangan bahan ajar mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23, 28-39
- Lamatenggo, N., & Uno, H.B. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lee, W.W. & Owens, D.L. (2004). *Multimedia-based instructional design: Computer-based training*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lund, A.M. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability Interface*, 8, 3-6
- Marsyaly, F.P., & Djatmiko, I.W. (2017). Pembelajaran gerbang logika dasar berbantuan mobile di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, 1-10.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning, (2nd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McQuiggan, S., Kusturko, L., McQuiggan, J., Sabourin, J. (2015). *Mobile learning: A handbook for developers, educators and learners*. New Jersey: John Wiley.
- Miguel, J.P., Mauricio, D., & Rodriguez, G. (2014). A review of software quality models for the evaluation of software products . *International Journal of Software Engineering & Applications* ,5, 31-53.
- Mujahididn, F. (2017). *Strategi mengelola pembelajaran bermutu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulder, M. (2017). *Competence-based vocational and professional education: Bridging the world of work and education*. Switzerland: Springer
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.

- Muriana, I.O., Adeleke, I.A., & Rahman, M.A. (2011). Computer assisted instruction for teaching/learning process and its effects on student's performance in tertiary institutions. *International Journal of Computer Trends and Technology*, 15-19.
- Noemi, P.M., & Maximo, S.H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research* 2 , 3, 230-238.
- Pertiwi, W.K. (2018). *Google Playstore catat rekor unduhan aplikasi terbanyak*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/27/10170077/google-play-store-catat-rekor-unduh-an-aplikasi-terbanyak> pada 16 Januari 2019 pukul 00.56 WIB.
- Poore, M. (2013). *Using social media the classroom: A best practice guide*. London: Sage Publication
- Praedhiono, H. (2017). *Teknologi pada media pembelajaran*. Diakses dari <https://teknologipendidikan.org/teknologi-pada-media-pembelajaran-2/> 11 Januari 2019 pukul 15.56 WIB.
- Pramono, H.S. & Nugraha, A.C. (2010). *Lab sheet teknik digital*. Yogyakarta: UNY
- Prasetya, D.D., & Sakti, W. (2018). *Aplikasi game mobile multiplatform untuk pembelajaran*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/325273576_aplikasi_game_mobile_multiplatform_untuk_pembelajaran pada 20 Januari 2019 pukul 23.23 WIB.
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: A practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- Rachman, T. (2014). *Kompetensi rendah jadi penyebab pengangguran SMK meningkat*. Diakses dari <https://republika.co.id/berita/pendidikan/education/14/11/17/nf6id6-kompetensi-rendah-jadi-penyebab-pengangguran-smk-meningkat> pada 14 Januari 2019 pukul 15.16 WIB.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Yogyakarta: Parama publishing
- Rusman, Kurniawan, & Riyana, C. (2014). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi, dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sabiran, Sudira, P., Priyanto. (2012). *Pembelajaran inovatif di SMK*. Yogyakarta: UNY.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, Haryono, Harjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2017). *Pembelajaran efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Safaat, H.N. (2015). *Android pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Sahak, A.A.M., Yunus, M.M., Rahman, A.W.A., Harun, H., et al. (2019). The usage of mobile application to teach practical skills among catering students. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25, 31-35.
- Samsudi. (2014). Pengembangan model pembelajaran program produktif SMK untuk membentuk karakter kewirausahaan lulusan. *Cakrawala Pendidikan*, 33, 307-314
- Sarrab, M., Elgamel, L., & Aldabbas, H. (2012). Mobile learning (M-Learning) and educational environments. *International Journal of Distributed and Parallel System*, 3, 31-38.
- Schmitz, B., Felicica, P., & Bignami, F. (2015). Acceptance and use of gamebased learning in vocational education and training: *An International Survey*. *International Journal of Game-Based Learning*, 5, 50-63.
- Schwarz, R. (2013). *The android developer cookbook*. Indiana: Pearson Education Inc.
- Shunck, D.H. (2012). *Learning theories: An educational edition perspective (6th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Siswanto, E. (2017). *SMK: bisa bubar, karena lulusan tidak kompeten*. Diakses dari <http://edysiswanto.gurusiana.id/article/smk-bisa-bubar-karena-lulusan-tidak-kompeten-5341819> pada 11 Januari 2019 pukul 16.19 WIB.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suleman, Q., Hussain, I., Din, M.N.U., Iqbal, K. (2017). Effects of computer-assisted instruction (CAI) on students academic achievement in physics at secondary level. *Computer Engineering and Intelligent Systems*, 8, 9-17.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembanganya*. Bandung: RosdaKarya
- Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tocci, R.J., Widmer, N.S. & Moss, G.L. (2007). *Digital system principles and applications (10th ed.)*. New Jersey: Prentice Hall.

- Tokheim, R.L. (2008). *Digital electronics principles and applications (8th ed.)*. New York:McGraw Hill.
- Wena, I.M. (2011). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksono, S.R. (2011). *Konsep dasar rekayasa perangkat lunak*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Widarto. (2014). *Penyusunan RPP pada kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY.
- Wijaya, K.K. (2016). *Bagaimana pemanfaatan dan tantangan penerapan teknologi untuk dunia pendidikan di asia pasifik?*. Diakses dari <https://id.techinasia.com/pemanfaatan-dan-tangan-teknologi-dalam-pendidikan> pada 16 Januari 2019 pukul 00.55 WIB.
- Wood, D. (2014). *Basic interactive design*. London: Bloomsbury Publications.