

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran.
- Ana Ariyanti. (2017). Prosedur Pengolahan Kue Di Pastry Section Untuk Menjaga Kualitas Produk Di Aerfood Catering Service Site Rs. Dr. Soebandi Jember. *Laporan Tugas Akhir*, 1–99.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin. (2009). Evaluasi Program Pendidikan. In *Bumi Aksara*.
- Badan Pusat Statistik. (2020). Statistik Telekomunikasi Indonesia. *Badan Pusat Statistik*, 8305002.
- Binur, P., Napitupulu, & Dewiani, S. (2020). Variasi Kue Tradisional Dengan Bahan Dasar Singkong Di Dapur Pastry Hotel Él Royale Bandung. *Academy Of Hotel And Tourism*, 7.
- Boga, Y. (2009). *Kue-Kue Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Bonifácio, V. D. B. (2012). Qr-Coded Audio Periodic Table Of The Elements: A Mobile-Learning Tool. *Journal Of Chemical Education*, 89(4), 552–554.
- Budi, R. M. (2017). Kelebihan Dan Kekurangan Model Addie. In *Proceedings Of The 20th Usenix Security Symposium*.
- Defina, D. (2018). Model Penelitian Dan Pengembangan Materi Ajar Bipa (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing). *Indonesian Language Education And Literature*, 4(1), 36.
- Fachrozi, I., Boru, M. J., & Masgumelar, N. K. (2020). Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Olahraga. In *Universitas Negeri Malang* (P. 127).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya*.
- Fitriani, R., Nurani, A. S., & Nurhayati, A. (2019). “Burayot” Sebagai Kue Tradisional Garut. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 8(1), 57–62.
- Hasanah, R. S. (2018). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadia.
- Haviz, M. (2016). Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Heru Akhmadi, M. (2014). Peran Digital Repository Dalam Penelitian Bidang Keuangan Negara. *Manajemen Keuangan Publik*, 101.

- Ichwan, M., & Hakiky, F. (2011). *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android*.
- Imania, K. L., Sihombing, R. M., & Mutiaz, I. R. (2014). Pemanfaatan Produk Budaya Modern Dalam Bentuk Game Untuk Mobile Gadget Sebagai Media Pelestarian Budaya Tradisional (Dengan Studi Kasus Kue Tradisional Jawa Barat). *Itb Journal Of Visual Art And Design*, 6(1), 17–28.
- Irwan, F., Santyasda, I. W., & Tegeh, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Self Regulated Learning Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya Bagi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Mendoyo.
- Juwita Eva Distyasa, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi Pada Mata Pelajaran Perkaitan Komputer Untuk Siswa Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya. *It-Edu*, 1(01).
- Karman, & Berto, A. R. (2015). *Cellular Phone And The Usage*. 259–284.
- Khan, A. I., Al-Shihi, H., Al-Khanjari, Z. A., & Sarrab, M. (2015). Mobile Learning (M-Learning) Adoption In The Middle East: Lessons Learned From The Educationally Advanced Countries.
- Kuncoro Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kompetensi Pembuatan Cake Berbasis Android Di Smk Negeri 4 Surakarta. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1).
- Lijana, Panjaitan, R. G. P., & Eko Sri Wahyuni. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik. *Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Mipa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak*.
- Louis, C., Lawrence, M., & Keith, M. (2012). *Research Methods In Education* (Vol. 38).
- Luthfianisa, R. I. (2019). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Sainifik Pada Materi Stoikiometri*.
- Majid, A. (2012). Mobile Learning (Online). *Jurnal Upi*.
- Mariani Shosana Giantara, & Santoso, J. (2014). Pengaruh Budaya, Sub Budaya, Kelas Sosial, Dan Persepsi Kualitas Terhadap Perilaku Keputusan Pembelian Kue Tradisional Oleh Mahasiswa Di Surabaya. *Jurnal Hospitality Dan Manajemen Jasa*, 2(1), 111–126.
- Martin, S., & Ertzberger, J. (2013). Here And Now Mobile Learning: An Experimental Study On The Use Of Mobile Technology. *Computers &*

- Education*, 68, 76–85.
- Mcquiggan, S., Mcquiggan, J., Sabourin, J., & Lucy, K. (2015). *Mobile Learning: A Handbook For Developers, Educators, And Learners*. Sas Intitute.
- Meurant, R. C. (2007). A Preliminary Survey Of The Use Of Cell Phones, Electronic Dictionaries, Sms, Email, Computers And The Internet By Korean College Efl Students With Respect To Patterns Of L1:L2 Language Use And The Associated Language Learning Strategies Used In Accessing. *Proceedings - 2007 International Conference On Multimedia And Ubiquitous Engineering, Mue 2007*, 767–772.
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick And Carey. *Journal Of Education Technology*, 1(4), 260.
- Nassuora, A. (2013). Students Acceptance Of Mobile Learning For Higher Education In Saudi Arabia. *International Journal Of Learning Management Systems*, 1(1), 1–9.
- Nurhalimah, Setiawati, T., & Mahmudatusa'adah, A. (2016). *Media Pendidikan, Gizi Dan Kuliner*. Vol. 5, No. 2, November 2016 52. 5(2), 52–59.
- Pribadi, B. A. (2016). Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Addie. In *Prenada Media Group*. Kencana.
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model Model Desain Sitem Pembelajaran*. 2016.
- Puspasari, R. (2017). Pengembangan Model Problem Creating Setting Peer Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 2(1), 79.
- Saludung, J. (2011). Pengembangan Dan Penerapan Logic Model Pada Program Pembelajaran Penguatan Vocational Life Skills Berbasis Wirausaha. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Malang (Terakreditasi)*, 18(1), 1–10.
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141.
- Sarrab, M., Elgamel, L., & Aldabbas, H. (2012). Mobile Learning (M-Learning) And Educational Environments. *International Journal Of Distributed And Parallel Systems*, 17(9), 44–47.
- Satyaputra, Alfa, & Aritonang, M. E. (2016). Let's Build Your Android Apps With Android Studio. In *Pt Elex Media Komputindo*.
- Shariman, T. P. N. T., & Talib, O. (2017). Ocra, A Mobile Learning Prototype For Understanding Chemistry Concepts. *14th International Conference On*

Cognition And Exploratory Learning In The Digital Age, Celda 2017, 2015(Celda), 181–188.

Sirajuddin, S. (2017). Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung. *Analisis Data Kualitatif*, 180.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. . (2014). *Instructional Technology And Media For Learning*. Pearson Education, Limited.

Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 13.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*.

Sugiyono. (2007). Metodologi Penelitian Administrasi. In *Grafindo*. Grafindo.

Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Sma Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26.

Susilana, R. (2007). Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan. In *Grasindo*.

Syahputra, P., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan.

Yang, S. (2012). Exploring College Students' Attitudes And Self-Efficacy Of Mobile Learning. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 11(4), 148–154.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.

Zainiyati, D. H. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Ict. In *Kencana*.