

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Pram Satyo dan Suparman. 2013. *Pengaruh Media Pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Internet Pada Mata Pelajaran TIK terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA N 6 Purworejo*. Jurnal Pendidikan Teknik Informatika. 1(1). 1-4.
- Andun, dkk. (2005). *Overhaul sistem kopling*. Jakarta. Depdiknas
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Arifianto, Teguh. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Aswan , Zain, Bahri syamsul, Djamarah .(2006), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Penerbit PT. Rineka Cipta
- C. Asri Budiningsih. 2008. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cinar, Onur. 2012. *Android Apps with Eclipse*. New York: Springer Science Business Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fernando Mario, *Membuat Apikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Buku AR Online : Yogyakarta, 2013.
- Hariyanto, Slamet. 2005. *Pemeriksaan Sistem Suspensi*. Deppennas. (<https://www.scribd.com/document/257734407/Pemeriksaan-Sistem-Suspensi-pdf>) Yang harus diganti sistem rem, kopling , pemindah daya dan tenaga.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. "Mudah Membuat Aplikasi Android". Yogyakarta: Andi Offset.
- Iqbal Alan. (2018). ("Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Kuliah Media Otomotif"). Skripsi. FT. Pendidikan Teknik Mesin. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta
- Johson, E. (2014). *Unity Founder, Ex-CEO: I Didn't Enjoy Being at the Top*. Diakses dari: <https://www.recode.net/2014/10/23/11632176/unity-founder-ex-ceo-i-didnt-enjoy-being-at-the-top>. Pada tanggal 25 Februari 2018, 20.35 WIB

- Joyce, Bruce and weil, Marsha. (1996). *Models of Teaching, Fifth Edition*. Allyn & Bacon, USA
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nazruddin Safaat H, 2011, *Android (Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)*. Informatika, Bandung.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik [Versi Elektronik]. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8, 19-34.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satyaputra, Alfa dan Aritonang, Eva Maulina. (2014), *Beginning Android Programming with ADT Bundle*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Selamat Hariyanto. (2005). *Pemeriksaan sistem suspense*. Jakarta. Depdiknas.
- Sutamdji. (2005). *Perbaikan Sistem kemudi*. Jakarta. Depdiknas.
- Widiansyah, Firman (2014) *Implementasi Augmented Reality Pengenalan Arca Menggunakan Metode Pattern Recognition di Museum Sri Baduga Berbasis Android*. Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zuliana dan Irwan Padli. (2013). *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*. Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan (hlm2-4). <http://www.pdii.lipi.go.id/wpcontent/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-SNlf2013.pdf>. Diakses pada 11 April 2018 pukul 22.46.