

DAFTAR PUSTAKA

- Development, T. H. E., Android, O. F., Interactive, B., Media, L., Electronics, D., & Smk, A. T. (n.d.). *MEDIA*. 2, 313–326.
- Firdaus, D. W., & Rahmawati, L. (2018). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Perhitungan Hasil Usaha. *Is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise This Is Link for OJS Us*, 3(1), 236–248. <https://doi.org/10.34010/aisthebest.v3i1.1815>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Irsa, D., Saputra, R. W., & Primaini, S. (2016). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 6(2), 7–14. <https://doi.org/10.36982/jiig.v6i1.4>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Majthoub, M., Qutqui, M. H., & Odeh, Y. (2018). Software Re-engineering: An Overview. *2018 8th International Conference on Computer Science and Information Technology, CSIT 2018*, 266–270. <https://doi.org/10.1109/CSIT.2018.8486173>
- Muchlas. (2020). *Buku Ajar Teknik Digital*. [https://muchlas.ee.uad.ac.id/downloads/Buku Ajar Teknik Digital Muchlas.pdf](https://muchlas.ee.uad.ac.id/downloads/Buku_Ajar_Teknik_Digital_Muchlas.pdf)
- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan instrumen hasil penilaian belajar tes dan non tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 120–125. <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/download/1488/1622>
- Nur, A., & Firdaus, R. (2025). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Effects of The Application of Logic Gate Simulator Media in Improving The Results and Learning Activities of XI Grade Vocational High School Students Jurnal Teknologi Pendidikan : 10(2)*, 287–297.
- Prabandana, M., Ramansyah, W., & Aini, N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Materi Gerbang Logik. *Journal of Education and Informatics Research*, 3(1), 28–39.
- Rahayu, L., Arsa, I. P. S., & Wiratama, W. M. P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH RANGKAIAN LISTRIK DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO*. 13(11), 1–9.
- Rahmawati, R. D., Khotimah, K., Aprilyanti, V., & Fatmawati, A. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visual Menggunakan Alat Peraga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Sumberagung*. 3(3).

- Roger S. Pressman, P. D. (2010). *Software Engineering*.
<https://doi.org/10.1145/336512.336521>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. 1–16.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios*. 383–392.
- Sidiq, E. I., & Rif, C. (2022). *Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran*. 2(2), 594–601.
- Supani, A. (2022). Model Pengembangan Multimedia Pada Aplikasi Interaktif Media Pembelajaran Gerbang Logika. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1), 77–85.
<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATK/article/view/6202>
- Wahab, A., Djaohar, M., & Yuninda, N. H. (2024). Design and Development of a Programmable Logic Controller (PLC) Trainer Kit as a Practical Support Tool for the Programmable Logic Control Course. *Journal of Electrical Vocational Education and Technology*, 7(2), 115–128.
<https://doi.org/10.21009/jevet.0072.05>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>

Intelligentia - Dignitas