

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Priscilla and D. Y. Yudhyarta, "Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO," *Asatiza J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 64–76, 2021, doi: 10.46963/asatiza.v2i1.258.
- [2] F. Fitri, M. S. Lamada, and Z. Zulhajji, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo," *J. Mediat.*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.26858/jmtik.v4i1.19720.
- [3] U. Hasanah, I. Safitri, R. Rukiah, and M. Nasution, "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game," *Indones. J. Intellect. Publ.*, vol. 1, no. 3, pp. 204–211, 2021, doi: 10.51577/ijipublication.v1i3.125.
- [4] R. Septima S, H. Syahputra, I. Zulfa, and A. Zikri, "Jurnal Teknik Informatika dan Elektro," *J. JURTIE*, vol. 6, no. 2, pp. 68–83, 2024.
- [5] A. Khotibul Umam, P. Melati, N. Lutfiah, I. Safitri, and G. Antarnusa, "Pembuktian Tabel Kebenaran Gerbang Logika pada Praktikum Gerbang Logika Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika Untirta," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Fis. Untirta*, vol. 3, no. 1, pp. 355–361, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/>
- [6] E. Pramitasari, Mustaji, and Harwanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gerbang Logika Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Bagi Siswa Kelas X di SMKN 1 Jetis Mojokerto," *Lembaran Ilmu Kependidikan*, vol. 42, no. 2, pp. 38–39, 2020.
- [7] J. Kuswanto, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X," *J. Ilm. Edutic*, vol. 6, no. 2, pp. 78–84, 2020, doi: <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>.
- [8] R. P. Saputri and M. Fransisca, "ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer , Universitas Putra Indonesia YPTK Padang , PENDAHULUAN Perkembanganteknologi informasi yang semakin pesat dan," *Semin. Nas. Terap. Ris. Inov.*, vol. 6, no. 1, pp. 902–909, 2020.
- [9] N. Nurbani and H. Puspitasari, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 1908–1913, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2357.
- [10] M. Prabandana, W. Ramansyah, and N. Aini, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Materi Gerbang Logika,” *J. Educ. Informatics Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 28–39, 2022.
- [11] L. O. Saidman, R. Eso, H. T. Mokui, and Kasman, “Pengembangan Media Pembelajaran Gerbang Logika Berbasis Trainer Menggunakan Model ADDIE,” *J. Penelit. Pendidik. Fis.*, vol. Vol. 6, No, no. 3, pp. 242–250, 2021, doi: 10.36709/jipfi.v6i3.20270.
- [12] D. Lyanda, R. M. N. Halim, and F. Syakti, “Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 528–533, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i4.1037.
- [13] Y. Priyandhani and P. Meilina, “Aplikasi Gerbang Logika Berbasis Android,” *Pros. Semin. Nas. Sains Dan Teknol.*, vol. 5, no. November, pp. 1–8, 2021.
- [14] A. Rahman, S. Oktaviani, and B. D. Cahyono, “Simulasi Gerbang Logika Dengan Menggunakan Aplikasi Zeliosoft 2,” *J. Tek. Ind. Elektro dan Inform.*, vol. 3, no. 1, 2024, doi: <https://doi.org/10.55606/jtmei.v3i1.3171>.
- [15] B. Lumanauw, J. Sumayku, and P. V. Togas, “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN GERBANG LOGIKA UNTUK SMK,” *J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komunika*, vol. 3, no. 4, pp. 552–557, 2023.
- [16] A. A. Fikri, R. Wijayanti, N. Laila, and A. Zain, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ANDROID ‘SIPERAH’ PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH,” *NCOINS Natl. Conf. Islam. Nat. Sci.*, pp. 35–48, 2021.
- [17] Putri Erna Lira, “Aplikasi Aljabar Boolean Pada Jaringan Switching,” *J. Pendidik. Tambusa*, vol. 6, no. 1, pp. 902–909, 2022.
- [18] N. Puspitasari and S. H. Mayrohmah, “Peran Aljabar Boolean dalam Ilmu Komputer dan Perancangan Rangkaian Logika,” *J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta*, vol. 9, no. 2, pp. 26–33, 2023, doi: <https://doi.org/10.46808/informa.v9i2.258>.
- [19] Pratama Andiko, “Aplikasi Aljabar Boolean Dalam Pengaturan Palang Pintu Kereta Api,” *J. Matdit*, 2020.

- [20] S. Surya Ali, "Trainer Gerbang Logika Digital Berbasis Arduino Mega 2560," *JASEE J. Appl. Sci. Electr. Eng.*, vol. 1, no. 02, pp. 47–62, 2021, doi: 10.31328/jasee.v1i02.13.
- [21] D. Rosita, I. Ikhmawati, M. Merlin, and S. Suriaty, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mendukung Proses Pembelajaran," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 18, no. 1, p. 45, 2023, doi: 10.30872/jim.v18i1.11702.
- [22] Abdul Karim, Dini Savitri, and Hasbullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar," *J. Lebesgue J. Ilm. Pendidik. Mat. Mat. dan Stat.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–75, 2020, doi: 10.46306/lb.v1i2.17.
- [23] I. Rajagukguk, D. Padini, M. Iqram, and A. Y. Purba, "Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Android Studio," *J. Ris. Sist. Inf. Dan Apl. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–36, 2025.
- [24] A. Febriandirza, "PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN KOTLIN," *J. Pseudocode*, vol. 8, no. 2, pp. 123–133, 2020.
- [25] S. Mubaro, M. Ayu, and Nitalia, "Pengembangan Metode ADDIE Pada Buku Ajar General English," *Paedagoria J. Kajian, Penelit. dan Pengemb. Kependidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 166–171, 2024, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- [26] Z. Zulfikar, "Pengembangan Media Pembelajaran Iqra Berbasis Multimedia Menggunakan Metode ADDIE," *J. TIKA*, vol. 7, no. 2, pp. 215–227, 2022, doi: 10.51179/tika.v7i2.1343.
- [27] T. Kurniawan, S. Samsudin, and T. Triase, "Implementasi Layanan Firebase pada Pengembangan Aplikasi Sewa Sarana Olahraga Berbasis Android," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 6, no. 1, p. 13, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i1.10270.
- [28] N. M. D. Febriyanti, A. Sudana, and ..., "Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen," *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 2, no. 3, 2021, [Online]. Available: [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3457876&val=30165&title=Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3457876&val=30165&title=Implementasi%20Black%20Box%20Testing%20pada%20Sistem%20Informasi%20Manajemen%20Dosen)