

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Wahyudin, I. Fitriati, dan I. Ilyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Perakitan Laptop untuk Meningkatkan Keterampilan Teknis dan Kompetensi Siswa SMK,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 3, hlm. 937–947, Nov 2024, doi: 10.51454/decode.v4i3.797.
- [2] K. Puspita*, M. Nazar, L. Hanum, dan M. Reza, “Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design,” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, vol. 5, no. 2, hlm. 151–161, Mei 2021, doi: 10.24815/jipi.v5i2.20334.
- [3] M. Alda, “Pengembangan Aplikasi Pengolahan Data Siswa Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping,” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 13, no. 1, hlm. 11–23, Jan 2023, doi: 10.34010/jamika.v13i1.8216.
- [4] K. Rozikin, B. R. Letkamang, C. Supriadi, N. D. Setiawan, dan U. Achlison, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X MPLB SMK Kanisius Ungaran,” vol. 17, no. 1, hlm. 279–290, 2024, doi: 10.51903/elkom.v17i1.1933.
- [5] N. Renaningtias dan D. Apriliani, “PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR MAHASISWA,” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/92>