





- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19.
- Purwanto, H. (2016). Manfaat Penelitian Untuk Perkembangan Gereja (pp. 46–51). pp. 46–51.
- Rizqi, K. S., Reno, K., & Andre, W. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis *Multimedia Flash* Pendahuluan Tinjauan Pustaka Hasil dan Pembahasan. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(02), 1–6.
- Rujianto, S. E., & Dhanar, S. surya intan. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan *Moblie Learning* Berbasis *Android* Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. (January).
- Sterling. (2019). *How To Tie a Tie: The gentleman's Guide to the Perfect Knot* (p. 2). p. 2.
- Suwondo, D. I., & Sutanto, E. M. (2015). Hubungan lingkungan kerja, disiplin kerja, dan kinerja karyawan. 17(2), 135–144.
- Trisnawati, T. Y. (2016). *Fashion* sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. *III*(2), 36–47.
- Yunianta, T. N. H. (2018). Membangun Kreativitas dan Sikap Profesional Mahasiswa Calon Guru Matematika pada Mata Kuliah Simulasi Mengajar. 51–60.
- Zaus, M. A., & Wulansari, R. E. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Listrik Statis dan Dinamis Berbasis *Android*. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 1–7.