

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Elina, and Atik Wintarti. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Pola Bilangan" 7, no. 1 (2021): 10–23. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jp2m/article/view/1860>.
- Ahmad, Herlina, Abdul Latif, and Ahmad Al Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: Nas Media Pustaka, 2021. [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_quizizz\\_sebagai\\_aplikasi\\_assesmen/7KA4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jenis+dan+karakteristik+media+menurut+Sanjaya&pg=PA4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_quizizz_sebagai_aplikasi_assesmen/7KA4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jenis+dan+karakteristik+media+menurut+Sanjaya&pg=PA4&printsec=frontcover).
- Ardiansyah, and Mohammad Hoesin Palembang. "Narkolema, Penyebab, Akibat, Dan, Penanggulangan." Kementerian Kesehatan (Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan). Accessed October 28, 2022. [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/658/narkolema-penyebab-akibat-dan-penanggulangan](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/658/narkolema-penyebab-akibat-dan-penanggulangan).
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Astuti, Vina Dwi, Rahmita Nurul Muthmainnah, and Hastri Rosiyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pokamathh Pada Materi Aljabar Kelas VII." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 7, no. 1 (2021): 1. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/5826>.
- Dewanti, Lucky, and Echa Martha Yasmita. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS BUKU CERITA BERGAMBAR PADA SISWA DI SDN 17 PASAR SURANTIH PESISIR SELATAN- SUMATERA BARAT." *Jurnal Ilmiah Hospitality* 11, no. 1 (2022). <https://stp-mataram.ejournal.id/JIH/article/view/1622>.
- "Doa Sebelum Belajar Dan Sesudah Belajar Beserta Artinya." DOA HARIAN ISLAMI. Accessed April 20, 2023. <https://www.doaharianislami.com/2017/05/bacaan-doa-sebelum-belajar-dan-sesudah-belajar-beserta-artinya.html?m=1>.
- Ermilasari., Danik. *Problematika Anak SD/MI Dan Solusinya (Kumpulan Artikel Ilmiah Mahasiswa Prodi PGMI STAINU Temanggung 2018-2019)*. Semarang: Forum Muda Cendekia (Formaci), 2019. [https://www.google.co.id/books/edition/Problematika\\_Anak\\_SD\\_MI\\_dan\\_Solusinya\\_Ku/a4ImEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Problematika+Anak+SD/MI+dan+Solusinya&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Problematika_Anak_SD_MI_dan_Solusinya_Ku/a4ImEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Problematika+Anak+SD/MI+dan+Solusinya&printsec=frontcover).

- Guslinda, and Rita Kurnia. *Media Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2018. [https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI/TgCDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Guslinda+Media+dan+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI/TgCDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Guslinda+Media+dan+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini&printsec=frontcover).
- Habibi, Roni, D. Irga B. Naufal Fakhri, and Fanny Sharifa Damayanti. *Penggunaan Framework Laravel Untuk Membuat Aplikasi Absensi Terintegrasi Mobile*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- Haddar, Gamar Al, Intan Kusumawati, Hairunisa, Ulfah Sa'adah, Theresia Monika Siahaan, Raimon Efendi, Zulkarnaini, and Arif Rahman Hakim. *METODOLOGI PENELITIAN DALAM PENDIDIKAN*. Padang: Get Press Indonesia, 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI\\_PENELITIAN\\_DALAM\\_PENDIDIKAN/GRbQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah+langkah+model+pengembangan+4+D&pg=PA52&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_DALAM_PENDIDIKAN/GRbQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah+langkah+model+pengembangan+4+D&pg=PA52&printsec=frontcover).
- Hamidah, Allinda, and Choirun Nisa. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar." *Cendekia* 14, no. 1 (2022): 177–89. <https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia/article/view/273>.
- Hardiansah, and Sigit Suryono. *Panduan Praktis Membuat Aplikasi ANDROID Dengan Android Studio (Kotlin)*. Sleman: PT Lauwba Techno Indonesia, n.d. [https://books.google.co.id/books?id=Wh\\_xDwAAQBAJ&pg=PA2&source=gb\\_mobile\\_entity&hl=jv&newbks=1&newbks\\_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=Wh_xDwAAQBAJ&pg=PA2&source=gb_mobile_entity&hl=jv&newbks=1&newbks_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- "Ini Dia Hasil Survei PISA Tentang Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dalam 3 Tahun Terakhir." Accessed October 28, 2022. <https://ayomenulis.id/artikel/ini-dia-hasil-survei-pisa-tentang-kualitas-pendidikan-di-indonesia-dalam-3-tahun-terakhir>.
- Jannah, Miftahul. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BASIC APPLICATION POWERPOINT PADA MATERI BENTUK ALJABAR DI KELAS VII SMP NEGERI 21 MAKASSAR." UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR, 2022.
- Jusuf, Heni, and Lucia Sri Istiyowati. *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Edited by Rahmat Fadhli. 1st ed. Bandung: Indonesia Emas Group, 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian\\_R\\_D\\_dalam\\_Bidang\\_Teknologi\\_Pe/jbG5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Model+](https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_R_D_dalam_Bidang_Teknologi_Pe/jbG5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Model+)

- Pengembangan+Borg+and+Gall&printsec=frontcover.
- Karman, Joni, Hardi Mulyono, and A. Taqwa Martadinata. *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: Deepublish, 2019. [https://www.google.co.id/books/edition/Sistem\\_Informasi\\_Geografis\\_Berbasis\\_Andr/5XTRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Sistem+Informasi+Geografis+Berbasis+Android+Studi+Kasus+Aplikasi+SIG+Pariwisata&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Informasi_Geografis_Berbasis_Andr/5XTRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Sistem+Informasi+Geografis+Berbasis+Android+Studi+Kasus+Aplikasi+SIG+Pariwisata&printsec=frontcover).
- Khuzaini, Nanang, and Tri Yogo Sulisty. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Segiempat Dan Segitiga.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2018, 178–83. [https://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1097](https://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1097).
- Kusma, Nila. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANDENGINE BERBASIS ANDROID PADA MATERI LARUTAN ELEKTROLIT DAN NONELEKTROLIT DI SMA NEGERI 1 BAKONGAN.” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY, 2019. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8732/>.
- Kusumam, Aliangga, Mukhidin Mukhidin, and Bachtiar Hasan. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 23, no. 1 (2016): 28. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9352>.
- Lestari, Fida, Asep Sukenda Ekok, and Riduan Febriandi. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V SD” 18 (2020): 255–69.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Maiyana, Efmi. “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa.” *Jurnal Sains Dan Informatika* 4, no. 1 (2018): 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>.
- Mila, Liza Ainul. “Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik.” *Skripsi*. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019. <http://digilib.uinsa.ac.id/35825/>.
- Muhtasyam, Aziz. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

- Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2.” UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2018. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973>.
- Nababan, Netty. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GEOGEBRA DENGAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE DI KELAS XI SMAN 3 MEDAN (DEVELOPMENT OF GEOGEBRA-BASED LEARNING MEDIA WITH ADDIE DEVELOPMENT MODELS IN CLASS XI SMAN 3 MEDAN).” *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 37–50. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/19657>.
- Nasruddin, Dina Merris Maya Sari, Syahdara Anisa Makruf, I Putu Ayub Darmawan, Herman, Meilida Eka Sari, Sri Jumiyati, et al. *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Bahan\\_Ajar/Y\\_h4EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengembangan+Model+Gagne+and+Briggs&pg=PA81&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Bahan_Ajar/Y_h4EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengembangan+Model+Gagne+and+Briggs&pg=PA81&printsec=frontcover).
- Nurainun. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR 3 PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP.” UNIVERSITAS ISLAM RIAU, 2021. <https://repository.uir.ac.id/11616/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/11616/1/166411046.pdf>.
- Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. 1st ed. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. [https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Pengertian\\_Media\\_Pemb/zPQ4EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+Pembelajaran+\(Pengertian+Media+Pembelajaran,+Landasan,+Fungsi,+Manfaat,+Jenis-Jenis+Media+Pembelajaran,+dan+Cara+Penggunaan+Kedudukan+Media+](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+Pembelajaran+(Pengertian+Media+Pembelajaran,+Landasan,+Fungsi,+Manfaat,+Jenis-Jenis+Media+Pembelajaran,+dan+Cara+Penggunaan+Kedudukan+Media+)
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III.” *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

- <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Oktra, Sri, and Yasdinul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik Di SMKN 1 Sumatera Barat" 6 (2022): 1244–55.
- Purwaningrum, Jayanti Putri. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach." *Jurnal Refleksi Edukatika* 6, no. 2 (2016): 145–57. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/613>.
- Rahmawati, Siti, and Tri Umari. "The Effect of Therapy Al-Qur ' an Surah Ar-Ra'd Verse 11 To Improve Motivation of Learning Through Group Guidance in 8 Senior High School Pekanbaru." *Jom FKIP* 6, no. 1 (2019): 1–11. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/23745>.
- RAUF, ALFIRA. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART APPS CREATOR (SAC) DI SMPN 12 BULUKUMBA." UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS, 2022.
- Rizal. "Berapa Banyak Jumlah Perangkat Seluler Di Indonesia Tahun Ini?" INFOKOMPUTER. Accessed October 28, 2022. <https://infokomputer.grid.id/read/123154830/berapa-banyak-jumlah-perangkat-seluler-di-indonesia-tahun-ini>.
- Rustandi, Andi. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (2021): 57–60. <https://www.neliti.com/id/publications/357152/penerapan-model-addie-dalam-pengembangan-media-pembelajaran-di-smpn-22-kota-sama>.
- S, Wahyuddin, Ade Maulana, Najirah Umar, Angga Aditya Permana, Moh Safii, Iwan Adhichandra, Johni S. Pasaribu, et al. *PEMOGRAMAN MOBILE*. Edited by Ari Yanto. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023. [https://books.google.co.id/books/about/PEMOGRAMAN\\_MOBILE.html?id=3b7FEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gb\\_moble\\_entity&hl=jv&newbks=1&newbks\\_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books/about/PEMOGRAMAN_MOBILE.html?id=3b7FEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gb_moble_entity&hl=jv&newbks=1&newbks_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- Salbino, Sherief. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Edited by Herman Budiman. Jakarta: Lembar Langit Indonesia, 2013. [https://books.google.co.id/books?id=1GjXCQAAQBAJ&printsec=copyright&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=1GjXCQAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- Sapriyah. "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2,

- no. 1 (2019): 470–77.  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/4151>.
- Saputra, Wanvy Arifha. *Pemrograman Berbasis Objek Pemrograman Mobile Dengan Android Studio*. 1st ed. Sleman: Deepublish, 2020.  
[https://books.google.co.id/books?id=zHkeEAAAQBAJ&pg=PA1&dq=sejarah+android+dasar+dasar+pemrograman+android&hl=jv&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwibhu\\_MxaWCAxUa2jgGHWIVDTEQ6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=sejarah android dasa](https://books.google.co.id/books?id=zHkeEAAAQBAJ&pg=PA1&dq=sejarah+android+dasar+dasar+pemrograman+android&hl=jv&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwibhu_MxaWCAxUa2jgGHWIVDTEQ6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=sejarah android dasa).
- Saputro, Panji. “Game Mobile Rajai Pasar Game Indonesia, Cuan Rp 11,3 Triliun.” *detikInet*, 2022. <https://inet.detik.com/games-news/d-6170986/game-mobile-rajai-pasar-game-indonesia-cuan-rp-11-3-triliun>.
- Sari, Temu Kurnia Ambar. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ADOBE FLASH DI SD NEGERI 4 METRO BARAT.” INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO, 2019.  
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/>.
- Stephanie, Conney, and Reska K. Nistanto. “Berapa Lama Orang Indonesia Akses Internet Dan Medsos Setiap Hari?” *Kompas.com*, 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/11320087/berapa-lama-orang-indonesia-akses-internet-dan-medsos-setiap-hari?page=all>.
- Subagyo, Luthfia Aldila Arsy. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA.” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2022.
- Sugiarto, Mei Dian. “PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF MENGGUNAKAN LEARNING CONTENT DEVELOPMENT SYSTEM (LCDS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS X SMA DENGAN MODEL 4D.” UNIVERSITAS JEMBER, 2019.  
<https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/92990>.
- Sundayana, Rostina. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Edited by Imas Komariah and Daeng Nurjamal. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Supardi, Yuniar. *Koleksi Program Tugas Akhir Dan Skripsi Dengan Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
- Susanti, Elvi, Didah Nurhamidah, and Lutfi Syauki Faznur.

- “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia.” *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8, no. 2 (2021): 178–200. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/dialektika/article/view/24717>.
- Syawala, Azra Nur. “PENGEMBANGAN APLIKASI ‘CONSI APP’ BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING PADA MATERI KONGRUENSI DAN KESEBANGUNAN BERBANTUAN SOFTWARE SMART APPS CREATOR 3.” INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KUDUS, 2022. <http://repository.iainkudus.ac.id/10700/>.
- Tipa, Handra, Neni Marlina, and Yuliadi. *Matematika Ekonomi*. Batam: CV BATAM PUBLISHER, 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Matematika\\_Ekonomi/3OZ-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Handra+Tipa,+Neni+Marlina,+dan+Yuliadi,+Matematika+Ekonomi&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Matematika_Ekonomi/3OZ-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Handra+Tipa,+Neni+Marlina,+dan+Yuliadi,+Matematika+Ekonomi&printsec=frontcover).
- Wahyuni, Dinda Qori, and Rusydi Ananda. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 06, no. 1 (2022): 859–72. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1294>.
- Yudhistira. “Urutan Versi Android Dari Awal Hingga Android 13 (Tiramisu).” Blog Bhinneka. Accessed November 12, 2022. <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/amp/>.