

DAFTAR PUSTAKA

- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. 2003. Pengantar Unified Modeling Language (UML).
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya Pengguna Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing.
- Glouca, L. 2017. *Pemanfaatan Software Pro Tools Sebagai Media Pembelajaran Recording Disekolah Musik Purnomo* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Kasma, S., & Prasti, D. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi Komputer Dengan Adobe Flash CS6. *Patria Artha Technological Journal*, 4(1), 1-7.
- Lorena Br Ginting, S., & Sofyan. F. 2018. Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah Unikom*, 15.
- Laja, D., Dopo, F. B., & Samino, S. R. I. 2021. Pembelajaran Alat Musik Tradisional Sanggar PERSADAM (Persatuan Musik Budaya Malanua) Desa Malanua Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(1), 1-14.
- Mukhlis, A. A. 2019. Medi Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Sulawesi Selatan Berbasis Game Android. In *Sensitif: Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* (pp. 751-760).
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. 2015. Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: Aplikasi prediksi kelulusan smnptn). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(3).
- Nurkholis, F. D. 2015. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6. *Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo* (pp 20-21).
- Rezeki, S. 2018. Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Riau*, (pp 856-864).
- Rozi, F., & Khomsatun, K . 2019. Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash

- Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12-18.
- Ria, R. 2019. Aplikasi pembelajaran budaya nusantara untuk sekolah dasar (SD) berbasis android. *Jurnal Perancangan, Sains dan Teknologi (JUPERSATEK)*, 2(2), 284-261.
- Rajab, A., Suryanto, M., & Sunyoto, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 5(2), 9-17.
- Setyawan, D. 2018. Mengenalkan Alat Musik Tradisional Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Suling bambu di SD Inpres Rutosoro. *Jurnal Akrab Juara*, 3(3), 10-21.
- Sukriantana, K. J., Jampel, I. N., & Agung, A. A. G. 2014. Pengembang Media Pembelajaran Berbasis Authoware Pelajran IPA Siswa SMP Negeri 3 Sawan Kelas VIII Semester Genap. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1).
- Santosa, B., Aribowo, D., & Irwanto, I. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Game Edukasi Pada Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Bojonegara. *PROtek: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 8(2), 59-63.
- Waskito, A., & Aziz, A. 2018. Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Seminar Nasional FST*, 24.
- Wiguna, R.D.Y. 2019. Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 396-402.