

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Y. M., Sitorus, E. dan Dewi, M. O. R., 2017. Upaya Mengantisipasi Kejenuhan Pada Pembelajaran Piano Tahap Awal Untuk Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Musik*.
- Al-Idrus, M., 2014. Pembuatan Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Di Indonesia Berbasis Android.
- Apriyadi, 2017. Rancang bangun game edukasi “ matching aksara lampung” berbasis smartphone android. *Skripsi*.
- Aribawa, K., Darmawiguna, I. G. M. dan Pradnyana, G. A., 2017. Pengembangan Aplikasi *Game* Musik Tradisional Bali Megamelan Berbasis Multiplatform. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*.
- Arifianto, T., 2011. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren Dengan Lwuit*. Yogyakarta: Andi Publisier.
- Astuti, I, F., 2014. Rancang *Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara : Senara*. *Jurnal Informatika* .
- Banoe, Pono. 2011. Kamus Musik. Cetakan ke-6. Yogyakarta : Kanisius.
- Christianto, P., 2015. Pembuatan Aplikasi Game Android 2 Dimensi “Protect The Government”.
- Chua, B. B. & Dyson, L. E., 2004, Applying the ISO9126 model to the evaluation of an e-learning system. Faculty of Information Technology, University of Technology, Sidney, Australia.
- Fadhilah, R. F., Suciati, N. & Khotimah, W. N., 2016. Rancang Bangun Piano Virtual Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Vuforia SDK.

- Gifary, S. dan N, L. K., 2015. Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sositologi*.
- Harahap, P. N., Nuha, H. H. dan Ahena, M., 2013. Tung : *Game* Edukasi Pengenalan Lagu Nasional Indonesia Berbasis Platform Android.
- Henry, S., 2010. *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Kreswanto, F. N., 2018. I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia. *Jurnal Pendidikan*.
- Lesnussa, S. F., Datya, A. I., Tonyjanto, C., 2017. Aplikasi Pembelajaran Piano Dasar Untuk Anak-Anak Berbasis Web Dengan Metode Fingering Menggunakan Adobe Flash Cs6 Action Script 2.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Luther, A. C., 1994, *Authoring Interactive Multimedia*, Academic Press, Inc., Massachusettes.
- Malatu. 2014. *Seni Musik 1 Untuk Kelas Vii Smp Dan Mts*. Surakarta : Pt. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Putra, B. J., 2014. Perbandingan Persepsi Siswa Terhadap Lagu Daerah Dan Lagu Pop Di Smp Negeri 1 Muntilan.
- Purnomo, A., Hartono, R. Dan H., 2016. Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal Simetris*.
- Putra, B. J., 2014. Perbandingan Persepsi Siswa Terhadap Lagu Daerah Dan Lagu Pop Di Smp Negeri 1 Muntilan.

- Ruli, A. R., 2016. Implementasi Aplikasi Media Pembelajaran Chord Dasar Piano & Tutorial Pada Sdit Daarul Hasanah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Rosa, A. Dan Shalahuddin, M., 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika
- Sutopo, A. H., 2003, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- S., Astuti, I. F. Dan Khai, D. M., 2014. Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara. *Jurnal Informatika Mulawarman*.
- Sharen, G., 2015. Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku. *Jurnal Socioteknologi*.
- Sugiyanto dan Y, D. H., 2011. *Game Edukasi "Ragam Budaya" Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pakaian dan Rumah Adat indonesia. Edukasi*.
- Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Cv.Alfabeta.
- Sutigno, E. L., Nurhayati, O. D. dan Mantoro, K. T., 2015. Media Pembelajaran Alat Musik Pianika menggunakan Greenfoot. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.
- Tian, J., 2005. Software Quality Engineering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement, Hoboken : Wiley-IEEE Computer Society Press, 2005. 978-0-471-71345-6.
- Vitianingsih, A. V., 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal INFORM*.
- Winata, D. A., 2015. Pembelajaran Piano Klasik Untuk Siswa Tingkat Dasar Di Maestro Music School Semarang. *Skripsi*.
- Yudho, P. A., 2010. Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event. *Laporan Tugas Akhir*.
- Yulianingsih, B., 2010. Aplikasi Multi Media Informasi Yayasan Margasatwa Tamansari Bandung.

Nusantara, B., 2017. *Binus Uneversity*. [Online] Available at: <http://scdc.binus.ac.id/band-2017/04/repost-studioproound-jenis-piano> [Accessed 25 juni 2018].

Siwiargo, 2011. *Teori Musik*. [Online] Available at: <https://teorimusik.wordpress.com/-2011/02/10/not-balok-the-clef> [Accessed 25 Juni 2018].

Dickson, 2017. [Online] Available at: <https://ilmupengetahuanumum.com/lagu-lagu-daerah-di-indonesia-beserta-daerah-asalnya/> [Accessed 26 Juni 2018].