

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, I. (2017) *10 Alat Musik Tradisional Lampung dan macam Senjata Tradisional Provinsi Lampung*.
- Azis, S. (2015) *Master of Brush Photoshop*. Lembar Langit Indonesia.
- Ekasari, Y. (2012) 'Merancang Game Petualangan "Binggo" Menggunakan Unity 3D Game Engine', *Merancang Game Petualangan "Binggo" Menggunakan Unity 3D Game Engine*, pp. 1–20.
- Ginting, S. L. B. and Fauzi, S. (2016) 'Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android', *Unikom*, 15(2), pp. 139–154.
- Maturidi, A. D. (2014) *Metode Penelitian Teknik Informatika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulana, A. (2012) *Peranan Software Musik Fruity Loops Dalam Komposisi Musik Elektronik Di Prodi Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan*.
- Mochamad, Y. K. S. (2012) *Otomatisasi Permainan Musik Gamelan Berbasis Komputer Menggunakan Metode Concatenative*.
- Onserda (2013) *Android SDK*. Bandung.
- Purnama, Y. (2017) 'Antoni Pengrajin Cetik Dari Kabupaten Lampung Barat ; Kajian Nilai Etos Kerja'.
- Puspitosari, H. A. (2010) *Mengolah audio dengan FL studio*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Rizky, R. and Wibisono, T. (2015) *Mengenal Seni & Budaya 34 Provinsi di Indonesia*. Jakarta Timur: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group). doi: 10.1007/s13398-014-0173-7.2.
- Safaat H, N. (2012) *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Edisi Revi. Bandung: Informatika Bandung. doi: 10.1007/s13398-014-0173-7.2.
- Sutopo, A. H. (2003) *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Tiano, A. (2017) *Ghuwai Cetik*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Trihasnanto, A. (2016) 'Eksistensi gamolan di masyarakat Kota Bandar Lampung melalui internalisasi dan sosialisasi', *Terampil*, 3(2), pp. 343–362.
- Wibowo, T. I. E. (2014) 'Pembuatan Musik Tradisional Modern Menggunakan Digital Audio Workstation'.