

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadian dan Safwanda . (2017). Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 80-89.
- Gullen. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Elektronik Sistem Infomasi dan Komputer*, 2, 9.
- Imam. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian Lagu Tradisional Dan Nasional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah DASI*, 40-42.
- IsoDonk. (2016). *Download Lagu-lagu Nasional*. Retrieved September 25, 2018, from <https://isodonk.blogspot.com/2015/09/download-kumpulan-mp3-lagu-wajib.html#>
- Jogiyanto. (2005). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kanday. (2017). Game Edukasi Pengenalan Lagu-Lagu Nasional Berbasis Mobile. *Jurnal Of Information and Technology*, 05.
- Komputer. (2013). *Step By Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP AMP YKN.
- Meitya. (2015). Permainan Ritme Musik Lagu Nasional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Tugas Akhir/ Proyek Akhir*, 1,2.
- Menristekdikti. (2017). *Smartphone Rakyat Indonesia*. Retrieved Agustus 21, 2018, from <http://www.dikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/>
- Nazruddin. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*, Volume 2, pp. 1-9.
- Power Point Hintergrund. (2017). *Free Presentation Background*. Retrieved 12 Oktober 2018, from <http://www.seekgif.com/free-image/vector-for-kids-game-background-14571.html>
- Pratama. (2016). Belajar Unified Modeling Language (UML)-Pengenalan. Website : (<https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>), diakses tanggal 28 Mei 2018 pukul 18.34 WIB.
- Pressman. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi.

- Purnomo. (2016). Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android. *Jurnal Simetris*, 7.
- Rosa Dan Salahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Setiawan. (2014). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 9.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv.Afabeta.
- Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash* (Vol. 3). Yogyakarta: Graham Ilmu.