

DAFTAR PUSTAKA

- Afista Galih Pradana, S. N., 2019. Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019 "Teknologi Humanis di Era Society 5.0"*, 5(2685-5615), pp. 49-53.
- Aprihatiyaning Tiyas, S. T. I. W., 2022. Desain Pembelajaran Alat Musik Tradisional Jawa Tengah Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 3(2722-953X), pp. 8-15.
- Diana, A. A. N., 2020. Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *Jurnal Informatika*, 20(2), pp. 127-135.
- Hidayatullah, R., 2022. *Tradisi Musik Orang Lampung*. 978-623-8052-25-7 ed. Bandar Lampung: Penerbit BRIN.
- Indra Wahrudi, S. B. P. H., 2019. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 5(2550-0120), pp. 71-76.
- Kadek Surya Adi Saputra, I. G. A. W. U. G. N. A. K., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 6(2722-4368), p. 1.
- Mambang, R. M. R. S. N. M. M. S. N. P. R. M. Z. B. K. P., 2022. Rancang Bangun Alat Musik Tradisional Berbasis Android. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 5(2621-3052), p. 2.
- Mambang, S. P. C. S. E. P. M. Z. F. D. M., 2022. Pembuatan E-Habsyi Berbasis Android Untuk Melestarikan Alat Musik Tradisional. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 5(2020-8342), p. 3.
- Mustofa, B. M., 2020. Aplikasi Betawi Akses : Model Strategi Pelestarian Budaya Betawi di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi Masa Kini. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2622-1152), pp. 146-153.
- Niko Rianto, A. S. R. D. G., 2021. Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2797-2011), pp. 64-72.

- Setiawan, A. Y., 2023. Pelatihan Musik Tradisional Lampung Bagi Remaja di Desa Rejosari Mataram Kecamatan Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat JPBS*, 2(2830-5205), pp. 33-42.
- Titania Pricillia, Z., 2021. Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Bangkit Indonesia*, 10(2337-4055), pp. 6-12.
- Valdo Jeremi, S. H., 2023. Aplikasi Calung Virtual Dengan Construct2 Di Saung Angklung Udjo. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 6(2621-3052), p. 3.
- Riska, D., Eka, W., & Eva, J. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif “ ANAK muslim ” Berbasis Android Menggunakan Construct2 Needed of information and learning about religion for early childhood is very important , is not easy to attract children . Thus , most children are lazy to le. V(2), 152–157.*
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). Smartkids Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 891–906.