

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. J. Kurniawan, C. Hermawan, P. Studi, S. Informasi, and U. D. Ali, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android,” *J. Penelit. Dosen Fikom*, vol. 10, no. 2, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>.
- [2] M. F. Arif, S. Wibowo, and N. Q. Nada, “Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality,” *Indones. J. Informatics Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2022, [Online]. Available: <http://journal.peradaban.ac.id/index.php/ijir/article/view/1019>.
- [3] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.
- [4] D. Oktarika, F. Sabirin, and D. Sulistiyarini, “LITERA: Game edukasi literasi teknologi informasi dan komunikasi bermuatan pendidikan karakter,” *J. Pendidik. Inform. dan Sains*, vol. 11, no. 2, pp. 165–179, 2022, doi: 10.31571/saintek.v11i2.3585.
- [5] F. . Dzul and A. Abdul Mukhlis, “Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Sulawesi Selatan Berbasis Game Android,” *SENSITIf Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, pp. 751–760, 2019.
- [6] A. Riskiyanto and M. Fuat Asnawi, “Aplikasi pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional gamelan jawa berbasis,” vol. 1, no. 2, pp. 82–89, 2023.
- [7] M. Irfan, D. R. Ramdhania, I. S. Nita, T. Priatna, and A. R. Atmadja, “Design and build an early childhood puzzle educational game using the fisher-yates shuffle algorithm as an android-based scrambler for snippets,” *Proc. - 2020 6th Int. Conf. Wirel. Telemat. ICWT 2020*, no. 58, 2020, doi: 10.1109/ICWT50448.2020.9243628.
- [8] M. hanif Wiratama, “GAME PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DI INDONESIA BERBASIS ANDROID,” 2022.
- [9] D. Basmin, “Media Pembelajaran Game Edukasi Mengenal Alat Musik

- Tradisional Indonesia Di Sdn 249 Turungan Datu,” *J. Ilm. Inf. Technol. d’Computare*, vol. 12, 2022.
- [10] D. Wahyu Mardian *et al.*, “Musik Tradisional Jawa Di Indonesia Berbasis Android,” *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 01, no. 03, pp. 56–62, 2022.
- [11] K. S. A. Saputra, I. G. A. W. Upadani, and G. N. A. Krisnawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android,” *JUKI J. Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 52–63, 2023.
- [12] N. A. Nugraha, “Pembangunan game edukasi mengenal alat musik Tradisional jawa barat menggunakan metode Game development life cycle,” p. 21, 2019, [Online]. Available: <http://repository.unpas.ac.id/41105/>.