

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Rustamana, Siti Ade Mulyati, Fitriyani, T. P. (2023). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan Storyboard*. 1(6).
- Agustinus Zalukhu, Singly Purba, D. D. (2023). *Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart*. 4(1), 61–70.
- Ardiansyah, Y., Sains, F., & Yogyakarta, U. T. (2023). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Gamelan Jawa Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 6, 518–525.  
<https://doi.org/10.37600/Tekinkom.V6i2.1023>.
- Basir, F. M., & Windriyani, P. (2022). *Pembangunan Aplikasi Alat Musik Tradisional Kendang Berbasis Android*. 8(2), 2186–2191.
- Desi Aulia, Firman, D. (2023). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. 7(1).
- Friska Putri Ardianti, Donny Muda Priyangan, I. H. P. (2024). *Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Berbasis Android Studi Kasus Ra Nurul Hasanah Purwodadi*. 1(2), 97–101.
- Garcia, S. V., & Rismayadi, A. A. (2021). *R Anc An G Ban Gun Ap Li K As I E - Comm E Rce Menggunakan Pendekatan Cross Selling Berbasis Website ( Studi Kasus : Umkm Kampoeng Radjoet )*. 2(1), 182–191.
- Gusmiawan, S., Ramdhani, Y., Studi, P., Informatika, T., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., Musik, A., & Game, T. (2023). *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Barat*. 4(2), 313–320.
- Harjanti, F. D., Ardiansyah, R., & Indrayana, V. L. (2023). *Pengembangan Media Gamelan Digital Untuk Pembentukan Karakter 5t Pada Siswa*. 4(4), 1999–2010.
- Hidayat, M. T., & Zakaria, Y. (2023). *Pembuatan Aplikasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Kodular Sebagai Alat Bantu Pembelajaran*.
- I Gusti Made Budiarta, I. N. S. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha I Gusti Made Budiarta , I Nyoman Sila*. 12(2), 115–128.
- Ifan Setiawan, N. S. (2021). *Penggunaan Aplikasi Coreldraw X7 Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma*.

- Justitia, A., Sakti, W., & Adi, D. (2021). *Rancang Bangun Sistem Ujian Online Berbasis Web Mobile*. 1(3).
- Kholidah, N. D. (2023). *Perkembangan Gamelan Jawa Di Nusantara*. 1(4), 165–176.
- Kristanto, A. (2022). *Penggunaan Gamelan Dalam Perspektif Pendidikan Seni Di Era 4 . 0*. 3(2), 78–86.
- Maulana, H., Lathif, T., Suryanto, M., Alit, R., Sari, L., Wardhani, P., & Safana, T. (2023). *Inovasi Interaktif: Merancang Dan Membangun Virtual Tour Asriloka Wonosalam Menggunakan Metode Mdlc*. 13(3), 489–495.
- Mubarok, Y. A. (2021). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Instrumen Gamelan Berbasis Android*. 781–788.
- Nabyla, F. (2020). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Rumah Adat Untuk Siswa Sd Kelas I*. 10(1), 404–418.
- Nandari, K., & Akhbar, T. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 235 Palembang*. 7, 354–361.
- Nawawi, M. R., Lestanti, S., Fanny, D., Studi, P., Informatika, T., Balitar, U. I., & No, J. M. (2022). *Pondok Pesantren Nurul Ulum Dengan Menggunakan Metode Xp ( Extreme Programming )*. 6(2), 835–841.
- Noverdika, Y. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smpn 17 Padang*. 5(1), 105–122.
- Novriadi Antonius Siagian, S. (2024). *Revolusi Pembelajaran Akuntansi Dengan Memanfaatkan Teknologi Interaktif Baru Dalam Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash*. 03, 38–47.
- Rozis, M., & Yasah, A. (2021). *Implementasi Sistem Absensi Dan Penggajian Pada Pt. Ophthalindo Jaya Menggunakan Metode Zachman*. 1(September), 411–427. <https://doi.org/10.52362/Jmijayakarta.V1i4.551>.
- Shinta Agustira, R. R. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd*. 4(1), 72–80.
- Surya, K., Saputra, A., Ayu, I. G., Upadani, W., Ngurah, G., & Krisnawan, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android*. 5, 52–63.

Susandi, D., Karyaningsih, D., & Suryani, S. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Lebak Musik Tradisional Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini*. 10(1), 7–11. <https://doi.org/10.30656/Jsii.V10i1.6177>.

Vicky J.S Costa, Nelci D. Rumlaklak, T. W. (2024). *Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Kegunaan Aplikasi Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)*. 1(1), 33–39.

Zahwa, F. A. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 19(01), 61–78.