

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. I. Chandra dan E. Orlando, “Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Melalui Metode Simulasi Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI),” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, pp. 11-7, 2013.
- [2] P. L. Ekawati dan A. Z. Falani, “Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android,” *Jurnal Link Vol. 22*, pp. 5-30, 2015.
- [3] Y. B. Utomo, Herlawati dan E. G. Sihombing, “Animasi Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Pada SMP PGRI Bekasi,” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, p. 116, 2015.
- [4] M. Angelina, G. N. Sevani dan Fredicia, “Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia,” *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, p. 174, 2014.
- [5] A. Budiman, Triono dan D. Ariani, “Aplikasi interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia,” *Jurnal Sisfotek Global*, p. 36, 2014.
- [6] G. Paradisa, *Ensiklopedia Seni & Budaya Nusantara*, Kawan Pustaka, 2009.
- [7] L. Turangan, Willyanto dan R. Fadhillah, *Seni Budaya & Warisan Indonesia*, Jakarta: PT. Aku Bisa, 2014.
- [8] A. Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, Yogyakarta: Andi Sunyoto, 2010.
- [9] Nurasih, “Perencanaan Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Kuliah dengan Metode SDLC Waterfall,” *Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, p. 73, 2014.
- [10] A. B. C. Permana, K. I. Satoto dan K. T. Martono, “Perancangan Aplikasi Pengenal Alat Musik Tradisional Gandara Menggunakan Multipoint SDK Mouse,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 2, p. 223, 2014.
- [11] K. Warno, “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis Adobe Flash pada Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean,” *Jurnal UNY*, p. 49, 2012.