

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. R. D. M. Hakim, *Convolutional Neural Network untuk Pengenalan Citra Notasi Musik*, vol. 18, p. 3, 2019.
- [2] A. Kurniawan, *Reduksi Noise Pada Sinyal Suara dengan Menggunakan Transformasi Wevelet*, p. 7, 2002.
- [3] H. K. Candra, *PENDETEKSI SUARA NOT NADA DASAR MENGGUNAKAN JARINGAN SYARAF TIRUAN BACKPROPAGATION*, p. 3, 2013.
- [4] F. Gleda, *PEMBUATAN APLIKASI ALAT MUSIK TRADISIONAL GAMBANG*, vol. 6, p. 2, 2017.
- [5] M. E. Khan, "Different Approach to Blackbox Testing Technique for Finding Error," *International Journal of Software Engineering & Applications (IJSEA)*, vol. 2, p. 4, 2011.
- [6] C. Kothari, *Research Methodology Methods and Techniques (SECOND REVISED EDITION)*, Jaipur: New Age Internatioanl (P) Ltd., 2004.
- [7] Y. T. Laksono, *Penerapan Aplikasi Fruity Loops Sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara*, vol. 1, no. 3, 2017.
- [8] B. S. D. A. M. Susanti, *APLIKASI SPEECH-TO-TEXT DENGAN METODE MEL FREQUENCY CEPSTRAL COEFFICIENT (MFCC) DAN HIDDEN MARKOV MODEL (HMM) DALAM PENCARIAN CODE ICD-10*, vol. 6, no. 1, 2018.
- [9] S. Nurazizah, *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia*, 2016.
- [10] E. P. A. S. M. P. Mustika, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*, vol. 2, p. 2, 2017.
- [11] R. Pressman, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, New York: McGraw-Hill: 7th Edition, 2010.
- [12] K. H. R. Miles, *Learning UML 2.0*, O'Reilly Media, Inc., 2006.

- [13] S. O. M. M. O. O. Amin A. Maggang, *Aplikasi Tuner Alat Musik Sasando Real-Time Menggunakan Teknik Fast Fourier Transform (FFT) dan Harmonic Product Spectrum (HPS)*, vol. VII, p. 2, 2018.
- [14] R. Vines, *Composing Digital Music For Dummies.*, Canada: Wiley Publishing, Inc., 2008.
- [15] A. H. Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash.*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- [16] d. Febyan, *Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa Berbasis Teknologi Realsense.* , vol. IX, pp. 1-89, 2017.
- [17] D. I. Kurniawan, *Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Umum.*
- [18] Z. Matondang, *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian.*, vol. VI, p. 87, 2009.