

## Daftar Pustaka

- [1] J. D. No, K. Cobleng, K. Bandung, and J. Barat, “APLIKASI PARTITUR MELODI ALAT MUSIK SARON SECARA REAL Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia,” no. 112, pp. 1–10.
- [2] M. A. Dermawan and I. H. Al-lathif, “EMUNOGU ( Edukasi Musik dan Notasi Lagu ) Aplikasi Edukasi Musik dan Catatan Notasi Lagu Berbasis Android,” *E-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 432–447, 2019.
- [3] K. Aribawa, “Pengembangan Aplikasi Game Musik Tradisional Bali Megamelan Berbasis Multiplatform,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 7, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851493.
- [4] A. Setiyadi, “Implementasi Modul Network MITM Pada Websploit sebagai Monitoring Aktifitas Pengguna dalam Mengakses Internet Seminar Nasional Komputer dan Informatika,” *Implementasi Modul Netw. MITM Pada Websploit sebagai Monit. Aktifitas Pengguna dalam Mengakses Internet Semin. Nas. Komput. dan Inform.*, vol. 2017, pp. 113–120, 2017.
- [5] R. J. Nurcahyo, “Keterkaitan Visi, Misi, Dan Values Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan Kulit ‘Dwi Jaya,’” *J. Khasanah Ilmu*, vol. 6, no. 2, pp. 87–94, 2015.
- [6] A. Calam and A. Qurniati, “Merumuskan Visi dan Misi Lembaga Pendidikan,” *J. Ilm. Sainitik*, vol. 15, no. 1, pp. 53–68, 2016, [Online]. Available: <https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hp1k6MakalahFuturologi.pdf>.
- [7] T. Nurhayati and A. Darwansyah, “Peran struktur organisasi dan sistem remunerasi dalam meningkatkan kinerja,” *J. Ekon. Bisnis*, vol. 14, no. 2, pp. 1–16, 2013.
- [8] K. H. Hidayati and N. N. Nafiiyah, “Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android,” *J. Tek.*, vol. 9, no. 1, p. 10, 2017, doi: 10.30736/teknika.v9i1.3.
- [9] R. J. Iskandar and T. Informatika, “ANDROID,” vol. 2, no. 2, pp. 54–62, 2015.
- [10] A. Erik, Rahmanto, “Pembuatan Rhythm Game Pada Android Menggunakan Aplikasi Construct 2 ( Studi Kasus : Game Symphony Angklung ),” *Knsi 2018*, vol. 2, pp. 856–863, 2018.
- [11] E. M. Meolbatak and Y. P. Bria, “Penerapan Model Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Meningkatkan Self Motivated Learning Dan Self Regulated Learning,” *Media Tek. J. Teknol.*, vol. 11, no. 2, pp. 83–90, 2016, [Online]. Available: <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/MediaTeknika/article/view/519>.
- [12] R. G. R Reza El Akbar, “IbM Pelatihan Multimedia Untuk Anak-anak Yatim Piatu Di Panti Asuhan Hifdhul Mursalin Kota Tasikmalaya.,” *Siliwangi*, vol. 2, no. 1, pp. 69–73, 2016.
- [13] M. E. Puspasari, “Pembentukan Ruang Virtual Media Interaktif Dalam Proses Edukasi,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [14] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

- Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [15] M. Miftah, “Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *J. KWANGSAN*, vol. 1, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [16] A. Setiyadi and E. B. Setiawan, “Blind scanner Server and Batch Programming Implementation in the Process of Automatically Scan Documents,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 662, no. 2, 2019, doi: 10.1088/1757-899X/662/2/022068.
- [17] I. Jayusman and O. A. K. Shavab, “Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah,” *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- [18] S. Angga and S. Eko Budi, “Sistem Informasi Pengumuman Program Studi Di Perguruan Tinggi X,” *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 0–10, 2017.
- [19] M. Hasbiyalloh and D. A. Jakaria, “Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Handphone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya,” *Jumantaka*, vol. 1, no. 1, pp. 61–70, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/>.
- [20] D. I. Program, S. Teknik, L. Fakultas, and T. Undip, “Kata kunci :,” vol. 2, no. 4, pp. 209–222, 2014.
- [21] A. Setiyadi and E. B. Setiawan, “Information System Monitoring Access Log Database on Database Server,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 407, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1757-899X/407/1/012110.
- [22] U. Salamah and F. Khasanah, “Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing,” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–46, 2017.
- [23] H.-Y. Wang, C. Liao, and L.-H. Yang, “What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values,” *Int. J. Mark. Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 11–22, 2013, doi: 10.5539/ijms.v5n2p11.
- [24] A. Setiyadi and T. Harihayati, “penerapan SQLITE,” vol. 13, no. 2, pp. 221–226.
- [25] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, “Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D,” *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2015, doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- [26] F. Novitasari, Y. Djahir, and S. Fatimah, “Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara,” *J. Profit*, vol. 2, no. 1, pp. 59–66, 2015, [Online]. Available: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>.
- [27] R. Dzulkarnaen and R. Kurniawan, “Jurnal Aplikasi Pengelolaan Data Pasien Di Apotek Berbasis Android,” *Buffer Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 26–37, 2019, doi: 10.25134/buffer.v5i2.2183.
- [28] D. W. T. Putra and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *J. TeknoIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.

- [29] M Teguh Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.