

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Maggang, S. O. Manu, and M. O. Odja, "Aplikasi Tuner Alat Musik Sasando Real-Time Menggunakan Teknik Fast Fourier Transform (FFT) dan Harmonic Product Spectrum (HPS)," *J. Media Elektro*, vol. VII, no. 2, pp. 31–37, 2018, doi: 10.35508/jme.v0i0.469.
- [2] A. Kurniawan, "Reduksi Noise Pada Sinyal Suara dengan Menggunakan Transformasi Wavelet," *J. Tek. Elektro UNDIP*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2002.
- [3] M. M. Tam, "ANALISIS SOFTWARE DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW) FRUITY LOOPS PADA IMAGE LINE," vol. 5, no. 1, pp. 1–9, 2023.
- [4] Y. T. Laksono, "Penerapan Aplikasi Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara," *J. Stud. Komun. (Indonesian J. Commun. Stud.)*, vol. 1, no. 3, pp. 253–261, 2017, doi: 10.25139/jsk.v1i3.337.
- [5] Y. T. Laksono, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Fruity Loops Untuk Meningkatkan Pembelajaran Mata Kuliah Tata Suara," *Virtuoso J. Pengkaj. dan Pencipta. Musik*, vol. 2, no. 1, p. 41, 2019, doi: 10.26740/vt.v2n1.p41-46.
- [6] F. Zuli, "RANCANG BANGUN AUGMENTED DAN VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN ALGORITMA FAST SEBAGAI MEDIA INFORMASI 3D DI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA Design Of Augmented And Virtual Reality Using FAST Algorithm As a 3D Information Media In Satya Negara Indonesia Unive," *J. ALU*, vol. I, no. 2, pp. 94–104, 2018, [Online]. Available: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/alu>.
- [7] M. I. Java and R. E. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Drone Simulator Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 1, no. 01, pp. 26–33, 2019, doi: 10.26740/jinacs.v1n01.p26-33.
- [8] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20191.
- [9] M. M. Sumaludin, "Angklung Tradisional Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal," *Prabayaksa J. Hist. Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 52, 2022, doi: 10.20527/pby.v2i1.5033.
- [10] H. Sujadi, I. Sopiandi, and A. Mutaqin, "Sistem Pengolahan Suara Menggunakan Algoritma FFT (Fast Fourier Transform)," *Sintak*, pp. 101–107, 2017.

- [11] A. Fatah, U. Ungkawa, and M. M. Barmawi, "Implementasi Algoritma Fast Fourier Transform Pada Monitor Getaran Untuk Analisis Kesehatan Jembatan," *Infotronik J. Teknol. Inf. dan Elektron.*, vol. 5, no. 2, p. 48, 2020, doi: 10.32897/infotronik.2020.5.2.414.
- [12] A. D. Adriana, "Perangkat Lunak Untuk Membuka Aplikasi Pada Komputer Dengan Perintah Suara Menggunakan Metode Mel Frequency Cepstrum Coefficients," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 21–26, 2013, doi: 10.34010/komputa.v2i1.76.
- [13] F. N. Salamah, U., & 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.
- [14] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.
- [15] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, "Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis," *J. Bisnis Terap.*, vol. 4, no. 2, pp. 133–140, 2020, doi: 10.24123/jbt.v4i2.2170.
- [16] S. R. Yulistina, T. Nurmala, R. M. A. T. Supriawan, S. H. I. Juni, and A. Saifudin, "Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 129, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5366.