DAFTAR PUSTAKA

[1] Indra Gunawan, S.Sn. "*Guide Book Basic"* .
Cimahi : Cimahi Drum Lab.

[2] "*Sejarah Drum"* Internet:
http://www.anneahira.com/sejarah-drum.html

[3] Gilang Ramadhan. 2012. "*Buku Pegangan Drummer Groove Class*". Jakarta: PT Gira Prada.

[4] Hernita, "*Android Programming with Eclipse*", Andi, Wahana Komputer.

[5] N. Safaat . 2011 ."Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet Pc Berbasis Android". Bandung : Informatika.

[6] Gerlach dan Ely. Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition, by V.S, 1971.

[7] Criticos, C. Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition.* New York: Elsevier Science Inc, 1996

[8] Heinich, D. Russell, Molenda., dan E Smaldino. Instructional Technology and Media for Learning. New Jersey, Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall. Upper Saddle River, 2005

[9] Martin, B. L. & Briggs, L. J. The affective and cognitive domains: integration for instruction and research. New Jersey: Educational Technology Publication, Englewood Cliffs, 1986.

[10] Dale, Edgar. Audio-Visual Methods in Teaching. NY: Dryden Press, 1946.

[11] Cepi Riayana, M.Pd and Drs. Rudi Susilana, Media Pembelajaran, Bandung CV.Wacana Prima, 2007.

[12] M.IT Prof. Dr. Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2013.

[13] Turban., dkk, Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma, Yogyakarta, 2002.

[14] Robin, Linda, Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash. Elek Media Komputindo. Jakarta, 2001.

[15] Hofstetter, F. T. Multimedia Literacy. Third Edition. New York : McGrawHill International Edition, 2001.

[16] Zeembry, Animasi Web dengan Macromedia Flash 5, PT. Elex Komputindo, Jakarta, 2001.

[17] Vaughan, Tay. Multimedia : Making It Work, Edisi ke-6. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2004.

[18] Dr.Rusman,M.Pd., Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta, 2013.

[19] Rosa A. S. , M. Shalahuddin., Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika Bandung, September 2016.

[20] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2013.

[21] Madcoms, Kumpas Tuntas Adobe Flash Proffessional CS6., Yogyakarta: Andi, 2012.

[22] Sutopo, A. H, *Multimedia Interaktif dengan Flash,* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[23] Youllia Indrawaty, Dewi Rosmala, Ardy M.Ramdhanial "Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skeneraio Multimedia Interaktif Timeline Tree" Jurnal Informatika, vol. 4, pp. 1-12, Januari-April 2013.

[24] Putu Yudha Ariatmaja, Ketut Adi Purnawa, Putu Agung Bayupati "Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Jegog (Barangan, Kancil, Dan Tawa-Tawa) *Multitouch* Berbasis Android" Jurnal Informatika, vol. 2, pp. 34-42, April 2014.

[25] A. Aron Cung, Denyanto, Tinaliah "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Jenis-Jenis Genre Dan Alat Musik Modern" Jurnal Jurusan Teknik Informatika, pp. 1-12, STMIK MDP. Palembang.

[26] Putra Adi Sumirat “Aplikasi Alat Musik Gamelan Jawa Pada Perangkat Android” Jurnal Emitor, vol. 14, pp. 24-32. Surakarta.

[27] Yusuf Ahmadi, Wardani Muhamad, Hanung Nindito Prasetyo “Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar Untuk Pemula Berbasis Multimedia” *e-Proceeding of Applied Science,* vol. 2, pp. 944-950. Desember 2016.

[28] Kusdiarsari, Ardipal, Syahrel “Pembelajaran Musik Ensambel Rekorder Dengan Metode Latihan Di SMP Negeri 05 Kota Pangkalpinang”, pp. 53-62. Padang.

[29] Mahdi Ahmad, Beny Syahputra, Muhammad Nasir “Simulasi Cara Memainkan Kompang Berbasis Animasi” Seminar Nasional Dan Teknologi, vol. 2, pp. 79-85. Desember 2013.