

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. P. Rohadi, “Perancangan Game Edukasi Musik Untuk Anak Sd ‘Musix,’” *Seni Rupa & Desain*, 2020.
https://senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/desain-komunikasi-visual/perancangan-game-edukasi-musik-untuk-anak-sd-musix/
(accessed Apr. 24, 2024).
- [2] L. Halimah, “MUSIK DALAM PEMBELAJARAN,” *EduHumaniora UPI Kampus Cibiru*, vol. 2, no. 2, pp. 305–308, 2011.
- [3] G. A. V. M. Giri, “Klasifikasi Musik Berdasarkan Genre dengan Metode K-Nearest Neighbor,” *J. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 2, pp. 103–108, 2018, [Online]. Available: <https://developer.spotify.com/web-api/>
- [4] P. D. A. Syah, “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Notasi Balok Dengan Menggunakan Media Sibelius 6 Di SMP Negeri 12 Yogyakarta,” 2014.
- [5] N. Azis, G. Pribadi, and M. S. Nurcahya, “Analisis dan Perancangan

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,”
Ikraith-Informatika, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020.

- [6] A. R. Nugraha, M. A. Siswanto, I. Djafar, and N. Aini, “Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Soal Matematika Aritmatika Sekolah Dasar Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android,” *J. Dipanegara Komput. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 149–159, 2022.
- [7] A. Danawan, J. Pragantha, and D. A. Haris, “PEMBUATAN GAME ARCADE ‘ CITY PROTECTOR ’ DENGAN MENGGUNAKAN TOUCH GESTURE,” *Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 217–223, 2021.
- [8] Setiawan, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, “Rancang Bangun Game Edukasi berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: SENARA,” *Inform. Mulawarman*, vol. 9, no. 2, pp. 24–30, 2014, [Online]. Available: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/130/pdf>
- [9] P. Radyuli, Menrisal, and L. N. Mukziza, “Validitas Perancangan

Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika,”
*J. Pti (Pendidikan Dan Teknol. Informasi) Fak. Kegur. Ilmu
 Pendidik. Univ. Putra Indones. “Yptk” Padang*, vol. 9, no. 2, pp. 20–
 25, 2022, doi: 10.35134/jpti.v9i2.135.

- [10] A. Suryadi, “Menggunakan Model Waterfall,” *PETIK*, vol. 3, no. 1, pp. 2-(6), 2017.
- [11] D. W. Suci, “Manfaat Seni Musik Dalam Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 177–184, 2019, doi: 10.31004/edukatif.v1i3.45.
- [12] S. Hidayat, “Pengaruh Musik Klasik Terhadap Daya Tahan Konsentrasi Mahasiswa dalam Belajar,” *Fak. Psikol. Univ. Islam Negeri Sultan Syarif Kasim*, p. 22, 2011, [Online]. Available: http://eprints.undip.ac.id/33143/2/ARTIKEL_efektifitas_intervensi_terapi_musik_klasik_terhadap_stres_mahasiswa_skripsi.pdf
- [13] A. Nasir, “Hubungan Tasawuf Dengan Musik Spiritual (AS- Sama ’) (Meneropong Kedalaman Sejarah , Sebagai Fenomena Mistisisme Spiritual),” *Esoter. J. Akhlak dan Tasawuf*, vol. 2, no. 2,

pp. 527–546, 2016, doi: 10.21043/esoterik.v2i2.1961.

- [14] M. Andianan, R. Panjaitan, and T. Sumarlin, *SISTEM INFORMASI ANGGARAN*, vol. 4, no. 1. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2017.
- [15] A. Nurdin and Anharudin, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENDAFTARAN KURSUS,” *PROSISCO*, vol. 5, no. 2, 2018.
- [16] N. S. Debbie, “Perancangan ‘Kiding’ Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Unity Engine Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Cody’s App Academy),” Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017.
- [17] R. M. M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, “Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–111, 2021, doi: 10.47747/jurnalnik.v2i2.526.
- [18] A. Sonita and R. F. Fardianitama, “APLIKASI E - ORDER

MENGGUNAKAN FIREBASE DAN ALGORITME KNUTH,”

Pseudocode, vol. V, no. 2, pp. 38–45, 2018.

- [19] G. R. Payara and R. Tanone, “Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 397–406, 2018, [Online]. Available:

<https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/1476>

- [20] L. Bachtiar and Kurniawati, “Pengembangan Teknologi Mobile Untuk Sistem Kasir Rumah Makan Di Kota Sampit Menggunakan Firebase Realtime Database,” *J. Teknol. Inf. Univ. Lambung Mangkurat*, vol. 5, no. 2, pp. 57–66, 2020, [Online]. Available: <https://jtiulm.ti.ft.ulm.ac.id/index.php/jtiulm/article/download/51/49>

- [21] S. Ramdhan, R. Tullah, and S. N. Janah, “Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i2.240.

- [22] P. V. Sastrawan, I. K. Arthana, Resika, and I. G. P. Sindu,

- “Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 114, 2017, doi: 10.23887/karmapati.v6i1.9394.
- [23] W. P. Wijaya and H. G. Sakti, “Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya,” *Teach. Learn. J. MANDALIKA*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.36312/teacher.v2i1.346.
- [24] B. Raharjo, *Pemrograman Bahasa C#*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2022.
- [25] Yahya and A. M. Nur, “Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier,” *J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 79–87, 2018.
- [26] F. A. Setiadi, “Rancang Bangun Aplikasi Game ‘Petualangan Arjuna’ Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2019*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.