

REFERENSI

- [1] D. A. A. M. Lutfi Mahasinul A Gatot Susilo, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa,” *Transformasi*, vol. 16, no. 1, Jun. 2020, doi: 10.56357/jt.v16i1.215.
- [2] T. Willay, “Rekayasa Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Tradisional Berbasis Android” vol. 10, no. 1, 2022.
- [3] I. K. H. Saptiawan, I. G. Suardika, and I. M. Rudita, “Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android,” vol. 11, no. 1.
- [4] F. Eka Saputra, A. Panji Sasmito, and A. Wahid, “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Timur Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 452–459, Oct. 2021, doi: 10.36040/jati.v5i2.3747.
- [5] M. K. Tuah, : “Aplikasi Penjualan Makanan Khas Di Kepulauan Riau Berbasis Android” *Skripsi* vol. 11. no. 1. Juni. 2021.
- [6] D. Dewangga, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Khas Kalimantan Selatan Menggunakan Augmented Reality,” Apr. 2024.
- [7] S. S. Todingan, “Alat Musik Karombi Produksi Inno Angga Di Kabupaten Toraja Utara”. Jun. 2021.
- [8] R. Apolos Buttu, O. Devisa, and A. Paya Rombe, “POMPANG: Transformasi Alat Musik Tradisional Dalam Masyarakat Mamasa,” *Cantata Deo J. Musik Dan Seni*, vol. 2, no. 2, pp. 104–113, Oct. 2024, doi: 10.69748/jmcd.v2i2.204.
- [9] A. M. H. - Amik Bsi Purwokerto, N. I. F. - Amik Bsi Purwokerto, and U. - Amik Bsi Jakarta, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android,” *Evolusi J. Sains Dan Manaj.*, vol. 6, no. 2, Sep. 2021, doi: 10.31294/evolusi.v6i2.4472.
- [10] R. Hana, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Toraja Berbasis Android” Jun. 2022.
- [11] Sondang Sibuea, Mohammad Ikhsan Saputro, Agie Annan, and Yohanes Bowo Widodo, “Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada Pt. Suzuki Finance Indonesia,” *J. Inform. Dan Tekonologi Komput. JITEK*, vol. 2, no. 1, pp. 31–42, Mar. 2022, doi: 10.55606/jitek.v2i1.185.
- [12] “AnalisisMetodeWaterfallUntukPengembanganSistemInformasi.pdf.”
- [13] Rahmat Musfikar, Ichsanul Akbar, Sarini Vita Dewi, and Aulia Syarif Aziz, “E-Module Bahasa Pemrograman Java Berbasis Exe-Learning,” *J. Process.*, vol. 18, no. 1, Apr. 2023, doi: 10.33998/processor.2023.18.1.704.
- [14] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, “Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.

- [15] C. A. Yujana, A. Kurniawan, and P. G. Suranata, "Pkm Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) Dalam Pemetaan Kawasan Subak Selat," *J. ABDI DAYA*, vol. 2, no. 2, pp. 30–37, Dec. 2022, doi: 10.22225/jad.2.2.2022.30-37.
- [16] M. A. Syahrin and E. Mei Prianto, "Aplikasi Penggalangan Dana Sosial Berbasis Android & SQLite," *J. Gemilang Inform. GIT*, vol. 1, no. 1, pp. 16–20, Aug. 2024, doi: 10.58369/git.v1i1.88.
- [17] Y. P. Salamba, M. Riza, and Z. Aspan, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Pengrusakan Objek Wisata Ke'te' Kesu' Toraja Utara," *Al-Mizan*, vol. 20, no. 1, pp. 151–166, May 2024, doi: 10.30603/am.v20i1.3759.
- [18] 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, Jun. 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5366.
- [19] A. Febriandirza, "Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin," *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp. 123–133, Sep. 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.123-133.
- [20] I. R. Mukhlis and R. Santoso, "Perancangan Basis Data Perpustakaan Universitas Menggunakan MySQL dengan Physical Data Model dan Entity Relationship Diagram," *J. Technsol. Inform. JoTI*, vol. 4, no. 2, pp. 81–87, Apr. 2023, doi: 10.37802/joti.v4i2.330.
- [21] R. Parlika, T. A. Nisaa', S. M. Ningrum, and B. A. Haque, "Studi Literatur Kekurangan dan Kelebihan Pengujian Black Box," 2020.
- [22] E. B. Sambani, Y. P. Putra, and Y. Wulandari, "Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Di Indonesia Berbasis Android," 2022.