



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. S. 2017. Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Hotel Dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Disruptek*, 8(2),16.
- Anggraini A. P., Novisasmitra G., dan Selva F. (2015). *Rancang Bangun Edugame Missing Lyric untuk Pembelajaran Lagu Wajib Nasional Berbasis Android dengan Menggunakan Algoritma Boyer Moore*. Sarjana. STMIK MDP.
- Anggraini G. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Pariwisata Sumatera Selatan Berbasis Sistem Operasi Android*. Sarjana STMIK MDP.
- Arjoranta A. 2014. Game Definitions: A Wittgensteinian Approach [online]. Tersedia di: <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta> [Diakses 27 1, 2020].
- Britton, Carol 2001. *Object-Oriented Systems Development*. Singapore: McGraw-Hill. 269.
- Bujuri, D. A. 2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi*, 9 (1), 14.
- Fabricatore, C., 2007. Gameplay: art, videogames and culture. *Artnodes*. 1(7).
- Fatria, F. dan Dewi, L. S. 2018. Sosialisasi Lagu Nusantara Sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2018*. 9.
- Investopedia. 2020. Android Operating System: What You Need to Know. [online] Tersedia di: <https://www.investopedia.com/terms/a/android-operating-system.asp> [Diakses 27 1. 2020].
- Hendrickson, E. 2008. Driving development with tests: ATDD and TDD [online]. Tersedia di: <http://www.qualitytree.com>. [Diakses 24 4. 2020].
- Irnawati, O. dan Listianto, G. B. A. 2018. Metode Rapid Application Development (RAD) pada Perancangan Website Inventory PT. SARANA ABADI MAKMUR BERSAMA (S.A.M.B) JAKARTA, *Jurnal Evolusi*. 6 (2), 7.
- Irsyadi, F. Y., Annas R., dan Kurniawan, R. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Anak Teknik dan Informatika*, 9(2). 92.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Doktor. Perdana Publishing.

- Lestari, N. D. 2014. *Mengoptimalkan Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dengan Bermain Alat Musik Angklung di Sentra Musik Kelompok B Pendidikan Anak Usia Dini Tunas Harapan Kota Bengkulu*. Sarjana. Universitas Bengkulu.
- Munawar, K., Kuhn, S. K., dan Haque, S. 2018. *Understanding the reminiscence bump: A systematic review*. Bachelor. University of Limerick. Ireland.
- Noertjahyana, A. 2002. Studi Analisis Rapid Application Development Sebagai Salah Satu Alternatif Metode Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal Informatika*, 3(2), 6.
- Nurfitriana, T. 2019. *Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang*. Sarjana. Universitas Negeri Semarang.
- Putra B. J. 2014. *Perbandingan Persepsi Siswa Terhadap Lagu Daerah dan Lagu Pop di SMP Negeri 1 Muntilan*. Sarjana. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shoful D. Dan Sismoro H. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile sebagai Media Pelestarian Lagu Tradisional dan Nasional Indonesia berbasis Android*. Sarjana. STMIK AMIKOM.
- Steinberg, S. 2011. *Music Games Rock: Rhythm Gaming's Greatest Hits of All Time*. 1<sup>st</sup> edn. Australia: Power Play Publishing, 92.
- Unity. 2020. Game engines-how do they work? [online]. Tersedia di: <https://unity3d.com/what-is-a-game-engine> [Diakses 27 1, 2020].
- Wahyuningrum, Tenia dan Januarita, D. 2014, *Perancangan WEB e-Commerce dengan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Produk Unggulan Desa*. Seminar Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan (Semantik), Semarang.
- Wulan, R. 2016, Pengembangan Konfigurasi Model Analisis Arsitektur Agile Pada Perusahaan Bisnis It Online. *Faktor Exacta*, 9(2), 12.