

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2023). *Profil Anak Usia Dini*. Indonesia: Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Badri, M. (2020). *Perancangan Media Luar Ruang untuk Kampanye Pencegahan Covid-19 di Komunitas Perdesaan*. Jurnal Pengetahuan dan Pengembangan Masyarakat Islam.
- Benu, R. D. (2023). *Kesalahan-kesalahan bernyanyi dalam nyanyian jemaat*. Jurnal
- Christy, V. (1975). *Expressive Singging volume dua*. U.S.A: Ninth Printing.
- Dygert, C., & Granahan, L. (2020). *Design thinking: Creating authentically learner centric solutions*.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books Inc.
- Ghiffary, M. N. E., Susanto, T. D., Herdiyanti, A. (2018). *Analisis komponen desain layout, warna, dan control pada antarmuka pengguna aplikasi mobile berdasarkan kemudahan penggunaan*. Jurnal Teknik ITS Vol.7.
- Girginkaya, S, A., & Ergen, A. (2021). *Customer hourney maps for physical experience design: Conceptual design case of a gas station*. New Design Ideas. 172-184
- Hutabarat, H. S. (2020). *Minat belajar mengenal huruf abjad siswa dengan metode bernyanyi*. Jurnal Pendidikan.
- Idris, N. I., Yuliana. (2025). *Implementasi UI/UX untuk pengembang web & mobile design*. Tahta Media.
- Istiqomah, N., & M. Maemonah. (2021). *Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Jean Piaget*. Khazanah Pendidikan.
- Kholmatova, A. (2017). *Design systems: A practical guide to creating design languages for digital products*. Smashing Media AG, Freiburg, Germany.
- Landa, R. (2017). *Graphic Design Solutions, 6th Edition*. USA: Wadsworth.
- Lindwell, W., Holden, K., Butler, J. (2003). *Universal principles of design*. Rockport.

- Maioli, C. (2018). *Fixing bad UX designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your UX design outstanding*. Packt Publishing.
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep dan teori desain user experience*. PT. Neo Santara Indonesia.
- Pitaloca, A., & Hidayat, H. A. (2023). *Faktor-faktor penghambat pembelajaran seni budaya (musik) kelas xi*. Journal on Education.
- Pramuyuda, Y. (2010). *Buku Pintar Olah Vokal*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres*. Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi.
- Puspitasari, D. (2024). *Pengaruh metode bernyanyi pada perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun*. Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak.
- Rusito, R., Sumaryanto, S., Suprpti, S., & Susatyono, J. D. (2024). *Buku ajar user experience (UX) design: Metodologi konteks, penelitian pengguna, prinsip-prinsip design sampai dengan prototipe*. Eureka Media Aksara.
- Saffer, S. (2013). *Microinteractions: Designing with details*. O'Reilly Media.
- Schultz, L. (2008). *Using low-fidelity prototyping to teach the basics of interface design*. Computer Information Systems Journal.
- Sinaga, T. (2018). *Dasar-dasar teknik bernyanyi opera*. Gondang: Jurnal Seni dan Budaya.
- Sugiyono. (2017). *Metodelogi penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (2006). *Perkembangan kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syarif, A., Awaliyah, M., Srihartini, Y. (2022). *Peran orang tua dalam mendampingi belajar anak di rumah di era Covid*. Journal of Basic Educational Studies.
- Tiurma, N. (2020). *Pendidikan seni melalui kegiatan bernyanyi pada anak usia dini*. Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya.
- Wibobo, M. C.. (2024). *Desain UX (User Experience) dan UI (User Interface)*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.

Zebua, S. N. K., Simangunsong, R. K. A., Hutagalung, R. J. M., & Zebua, T. B. (2023). *Penerapan teknik vokal intonasi dalam menyanyikan lagu buku zinuno no 232 No Somuso Todo Ndrao*. Jurnal Pendidikan Berkarakter.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA