

## DAFTAR PUSTAKA

- Angelberth Tiroyoh, Stantley Meddelu, Reynoldus A. Sahulata. 2015. “Aplikasi Alat Musik Tradisional Totobuang Berbasis Android”, Cogito Smart Journal 2015, Fakultas Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer – UNKLAB Manado.
- Effendy, Onong. (1994). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, Reamaja Rosdakarya Bandung.
- Hermawan S, Stephanus. (2011). “Mudah Membuat Aplikasi Android”, Andi Offset Yogyakarta.
- Mardiyono, Noor Muhammad rizki, Slamet handoko. 2017. “Multi Octave Orchestra Music Aplication of AngklungBasic On Android Using Accelerometer”, Jurnal Transformatika 2017, Jurusan Teknik Elektro Politeknik Semarang.
- Nazarudin Safaat Harahap. (2012). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Informatika Bandung.
- Pressman, R.S. (2002). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi(Buku Dua). Andi Yogyakarta.
- Usman & Setiawati. (2001). “Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar”. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Wahyuzi Andriansyah, Erick fernando, Ali Sadikin. 2017. “Perancangan Aplikasi pengenalan Alat Musik TradisionalNusantara Berbasis Android”, Jurnal Processor 2017, Program Studi Teknik Informatika – STIKOM Dinamika Bangsa jambi.
- Wikipedia. (2017, 29 November). Node.js. Diperoleh 12 Juni 2018, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Node.js>
- Wikipedia. (2018, 19 Juni). Visual Studio Code. Diperoleh 12 Juni 2018, dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_Studio\\_Code](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code)

Wikipedia. (2018, 18 Juni). Java. Diperoleh 12 Juni 2018, dari  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Java>

Wikipedia. (2017, 29 November). Papan Cerita. Diperoleh 26 Juni 2018, dari  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Papan\\_cerita](https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_cerita)

