

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anderson, S, R. 1991. *Traditions of Gamelan Music in Java: Musical Pluralism and Regional Identity*. Cambridge University Press. New York.
- [2] Kusuma, Y. 2011. *Membedah Kehebatan Android*. Grasindo. Jakarta.
- [3] Kurniawanto, A, Sulistijono, I, A, Kusuma, C. *Belajar Gamelan Jawa Menggunakan Platform iOS*. Surabaya: Program Studi Teknologi Multimedia Broadcasting - Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.
- [4] Mariyantoni, I, K, Y, Crisnapati, P, N, Darmawiguna, I, G, M, Kesiman, M, W, A. 2014. *Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Volume 3, Nomor 1. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. Bali.
- [5] Sang, D, Sukman, I. *Aplikasi Game Dasar Arcade Alat Musik Tradisional*. Malang: Program Studi Teknik Informarika Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang.
- [6] Susilana, R, Drs, M.Si. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima. Bandung.
- [7] Meier, R. 2009. *Professional Android Application Development*. Wiley Publishing, Inc. Indianapolis.
- [8] Nugroho, Adi. 2008. *Pemrograman Java Menggunakan IDE Eclipse* Callisto. Andi. Yogyakarta.
- [9] Pressman, R, S. 2001 *Software Engineering: A Practitioner's Approach, Seventh Edition..* Mc Graw Hill Higher Education. New York.