

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz R, Hari Purwidianoro M, Widiyanti S. 2024. PEMODELAN APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BAGI LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN (LKP). *Jurnal Rekayasa Informasi*. 13(2).
- Abrah R, Muhyiddin AMH, Lukman. 2025. Penerapan Machine Learning untuk Mengklasifikasikan Genre Musik Berdasarkan Fitur *Audio*. 3(2).
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajst><http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajst>
- Amien M, Gunawan GF. 2024 Jan 30. BERT dan Bahasa Indonesia: Studi tentang Efektivitas Model NLP Berbasis Transformer. *ELANG: Journal of Interdisciplinary Research*.
- Amrullah, Fahlevi M, Zulfikar. 2024. Pengembangan Aplikasi Multimedia Berbasis Web untuk Pembelajaran Alat Musik Tradisional Aceh. *Elektronika dan Teknologi Informasi*. 5(1).
- Angraini LM, Yolanda F, Muhammad I. 2023. *Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis*. Volume ke-1. Makassar: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Ayu G, Mastrika Giri V, Radhitya L. 2024. Musical Instrument Classification using *Audio* Features and Convolutional Neural Network. Volume ke-8.
<http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>.
- Baya MEJ, Tulenan V, Paturusi SDE. 2022a. Rancang Bangun Aplikasi *Game* Rhythm Lagu Daerah di Indonesia. *Teknik Informatika*. 7(1).
- Baya MEJ, Tulenan V, Paturusi SDE. 2022b. Rancang Bangun Aplikasi *Game* Rhythm Lagu Daerah di Indonesia. *Teknik Informatika*.
- Darmawan I, Ramadhani N, Dewi NP, Ubaidi. 2025. Sistem Pemodelan T5 dalam Natural Language Processing untuk Memberikan Jawaban terhadap Sebuah Pernyataan Pengguna dalam Bahasa Indonesia. 6(1).
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/core>.
- Fauzy SR, Asriyanik, Azzahra FF. 2023. IMPLEMENTASI *GAME* DEVELOPMENT LIFE CYCLE DALAM PEMBUATAN *GAME* BUANA RUH. *Informatic and Computational Intelligent Journal*. 5(1):19–34.
- Halina E, Guzdia M. 2021. TaikoNation: Patterning-focused Chart Generation for Rhythm Action *Games*. Di dalam: *ACM International Conference Proceeding Series*. Association for Computing Machinery.

- Hamu IJ, Kalaway RY, Radjah EG. 2025. *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sumba Berbasis Android Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*.
- Jariyah RA, Lutfi Moch. 2024. *GAME EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL 3D UNTUK ANAK USIA DINI*. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*. 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3s1.5286>.
- Kim Y, Choi S. 2021. Vision-based *beatmap* extraction in rhythm game toward platform-aware note generation. Di dalam: *Proceedings of IEEE Conference on Games (CoG) 2021*.
- Laksana DJ, Budiman A, Apriandari W. 2021. *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android*. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 10(1).
- Large EW, Roman I, Kim JC, Cannon J, Pazdera JK, Trainor LJ, Rinzel J, Bose A. 2023. Dynamic models for musical rhythm perception and coordination. *Front Comput Neurosci*. 17. <https://doi.org/10.3389/fncom.2023.1151895>.
- Martha MD, Amrizal. 2022. RANCANG BANGUN APLIKASI CONTROL GLUE DENGAN C# PADA PT SAT NUSAPERSADA.Tbk. *JURNAL COMASIE*. 07(04).
- Nashrulloh MR, Patria DM. 2025. Implementasi Aplikasi *Game* Edukasi Multimedia Interaktif Untuk Memperkenalkan Alat Musik Tradisional Jawa Barat Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*. 22(1):426–433. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-1.1713>.
- Nauli SB, Sumadikarta I, Priambodo A, Julhidani AF. 2024. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UNTUK DATA BASE KEPENDUDUKAN WARGA MENGGUNAKAN METODE WATERFALL (STUDI KASUS PADA RW 01 KELURAHAN CIPULIR KECAMATAN KEBAYORAN LAMA JAKARTA SELATAN). [diakses 2026 Apr 6]. ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri.
- Nguyen C. 2025. Interactive Rhythmic Streams in Mobile Rhythm Games. *Journal of Sound and Music in Games*. 6(2):53–82. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2025.6.2.53>.
- Royan Hisyam Rafliansyah, Basuki Rahmat, Chrystia Aji Putra. 2024. Klasifikasi Suara Instrumen Musik Tiup Menggunakan Metode Convolutional Neural Network. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*. 2(4):01–09. <https://doi.org/10.61132/merkurius.v2i4.119>.

- Septino F, Henryranu Prasetio B. 2024. PERSONALISASI GENRE PLAYLIST MUSIK BERDASARKAN RITME DAN TEMPO MENGGUNAKAN DETEKSI ONSET DAN SPECTRAL CONTRAST. Volume ke-1. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Siburian BP, Nurhasanah L, Fitriana JA. 2021. PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP MINAT GENERASI MUDA DALAM MELESTARIKAN KESENIAN TRADISIONAL INDONESIA. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....><http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....>
- Syafruddin Akbar I, Haryanti T. 2021. PENGEMBANGAN ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM *DATABASE* TOKO ONLINE IRA SURABAYA. Volume ke-3.
- Syawalidipa A, Nurhasanah YI, Ichwan M. 2022. Perancangan Aplikasi Konversi *File* Musik Midi Menjadi Notasi Musik. Volume ke-3. <http://jurnal-itsi.org>.
- Udo A, Aoki N, Dobashi Y. 2023. Automatic generation of stage data for music *games* with sparse target density. *Acoust Sci Technol*. 44(2):49–57. <https://doi.org/10.1250/ast.44.49>.
- Wang J, Huang W, Li X. 2024. Mania Archetype: Chart Generation for Rhythm Action *Games* with Human Factors. Di dalam: *Human Factors in Virtual Environments and Game Design*. Volume ke-137. AHFE International.
- Wibawanto W. 2021. *Dasar Pengembangan Game HTML 5*. Semarang: LPPM Universitas Negeri Semarang.
- Yi J, Lee S, Lee K. 2023 Nov 22. Beat-Aligned Spectrogram-to-Sequence Generation of Rhythm-*Game* Charts. <http://arxiv.org/abs/2311.13687>.