

DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Budiman, R. D. A., & Nurbani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran pengenalan sistem operasi berbasis android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 183–197.
- Budiyanto, A. E. B. A. E., Triyanto, T., & Syarif, M. I. (2019). The Javanese Cultural Values in Lengger Giyanti Mask, Wonosobo. *Catharsis*, 8(2), 181–188.
- Fauziah, D. A., Suprptono, E., & Kartono, R. (2018). Pengembangan Ensiklopedi Digital Tari Daerah Jawa Tengah Berbasis Android Dengan Metode Linear Sequential Model (The Development of Android Based Digital Encyclopedia of Central Java Traditional Dance Using Linear Sequential Model). *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 20(1), 77–91.
- Gunawan, H., Septiana, Y., & Gunadhi, E. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 82–90.
- Harista, A., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. D. E. (2022). Aplikasi Pembelajaran Terkait Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 35–42.
- Harumy, T. H. F. (2018). Sistem Informasi Absensi Pada Pt. Cospar Sentosa Jaya Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal Teknik Dan Informatika*, 5(1), 63–70.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208–219.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
- Muzayyanna Z, M. Z., Riswandi, R., Fitriawan, H., & Akla, A. (2018). Application based android as a development of English learning media. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 8(4), 66–72.
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh globalisasi terhadap minat generasi muda dalam melestarikan kesenian tradisional indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39.

- Nuryani, H., Hutagalung, B., Purwaningsih, W., & Mustadi, A. (2020). Implementasi karakter cinta tanah air pada kesenian tradisional jawa indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 75–86.
- Septiani, K. R. E., & Al Irsyadi, F. Y. (2020). Game Edukasi Tari Tradisional Indonesia Untuk Siswa Tunarungu Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 1(1), 7–12.
- Tanto, O. D., Hapidin, H., & Supena, A. (2019). Penanaman Karakter Anak Usia Dini dalam Kesenian Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 337–345.
- Veliyanti, R., & Sasmoko, D. (2022). SISTEM PEMBELAJARAN SENI TARI DENGAN MEDIA ANDROID UNTUK SEKOLAH DASAR. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASSTEKMU)*, 2(1), 31–35.
- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 71–76.
- Wahyuni, T., & Sopiandi, I. I. (2020). Sistem informasi geografis wisata kuliner berbasis android. *INFOTECH Journal*, 6(2), 36–43.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.
- Wulandari, A., & Hapsari, T. P. R. N. (2020). Local Wisdom Based Education Comics a Media for Student Literacy Learning. *Prosiding ICoISSE*, 1(1).