

DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto HM,. 2005. "Analisis dan Desain Sistem Informasi" Yogyakarta : Andi Offset

Bambang Yudoyono, 1983, Gamelan Jawa Awal-Mula, Makna Masa depannya, Penerbit PT Karya Unipress, Kebayoran – Baru.

Mutant, Jazz. 2008. "*Lemur input device*". Diakses tanggal 4 Maret 2014 dari http://www.jazzmutant.com/lemur_overview.php

<http://ithinkeducation.blogspot.com/2013/05/sejarah-gamelan-jawa-dan.html> diakses 16 agustus 2014

Putran K.C .2011."Rancang Bangun Aplikasi Gamelan *Multi Touch* "GAMELAN MT" Pada Komputer Layar Multi Sentuh "TIWULE" Untuk Media Simulasi Dan Permainan Alat Musik Gamelan" Stmik amikom.

Prianggodo Y.D .2014."Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi *Virtual* Gamelan Jawa Berbasis Android" Stmik amikom.

Hanafi, Sofyan .2014."Pembelajaran Secara Interaktif Gamelan Jawa Berbasis Web Menggunakan Multimedia" Stmik akakom.

<http://tikarmedia.or.id/ensiklopedia/ensiklopedia> diakses 7 juni 2014

Sorrell, Neil .1990."A *Guide to the Gamelan*." Faber and Faber.London.

<http://play.google.com/store/apps/details?id=com.mujsic.piano>

[&hl=in](#) diakses tanggal 7 juni 2014.

Yasin, V. 2012. *REKAYASA PERANGKAT LUNAK BERORIENTASI OBJEK Pemodelan, Arsitektur dan Perancangan (Modeling, Architecture and Design)*. Jakarta: Mitra Wacana Media.