

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Faris, B. (2019). *Lunturnya Minat Generasi Muda terhadap Seni dan Budaya Tradisional Indonesia*. https://www.indonesiana.id/read/133646/lunturnya-minat-generasi-muda-terhadap-seni-dan-budaya-tradisional-indonesia?utm_source=chatgpt.com
- Annida Pramesti, E. (202 C.E.). *PENGARUH SOCIAL MEDIA INFLUENCER TERHADAP PURCHASE INTENTION DENGAN BRAND IMAGE DAN CUSTOMER ENGAGEMENT SEBAGAI VARIABEL INTERVENING*. UNIVERSITAS TELKOM.
- B. Santoso, H., Adrian, F., & O. Hadi Putra, P. (2022). *Mudah Membuat Materi Online Learning yang* . Penerbit ANDI.
- Bastian, A. (2019). Pengembangan Media Leaning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. *INFOTECH Journal*.
- Bell, E., Bryman, A., & Harley, B. (2019). *Business Research Methods (5th Edition)*. Oxford University .
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Effendi, D., & Noviansyah, B. (2019). PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI ALAT PEMBELAJARAN ANGKLUNG BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN OBJECT ORIENTED APPROACH. *Jurnal SIMETRIS*, 10(2).
- Gagne, R. M., Walter W. Wager, Katherine C. Goals, & John M. Keller. (2005). *Principle of Instructional Design* . Wardsworth Thomson Learning.
- Galitz, W. O. (2002). *an Introduction to GUI Design*. Wiley Computer Publishing.
- Garrett, N. (2011). An e-portfolio Design Supporting Ownership, Social Learning, and Ease of Use. *Journal of Educational Technology & Society*, 14(1), 187–202.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. 25 (9th ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Habibah, M. (2024, April 19). *Digitalisasi Angklung Dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 2 Pondoksalam*. Disdik.Purwakartakab.Go.Id.
<https://disdik.purwakartakab.go.id/digitalisasi-angklung-dalam-pembelajaran-seni-budaya-di-smpn-2-pondoksalam>
- Harasim, L. (2012). *Learning Theory and Online Technologies*. Routledge.
- Herli Wijaya, A. (2021, August 30). *Minim, Minat Anak Muda Mengeksplorasi Alat Musik Tradisional*. Validnews.Id. <https://validnews.id/kultura/minim-minat-anak-muda-mengeksplorasi-alat-musik-tradisional>
- Hutchings, M. J., Piaget, J., & Mays, W. (1974). The Principles of Genetic Epistemology. *The Philosophical Quarterly*, 24(94), 87.
<https://doi.org/10.2307/2218298>
- Indrawati. (2015). *Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis Konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Aditama.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? . *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9, 60–70.
- Krathwohl, D. R., B.S. Bloom, & B. B. M. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook II: Affective Domain*. David McKay Co.
- Krishnasari, E. D. (2016a). Adaptasi Permainan Angklung ke Dalam Permainan Digital Berbasis Teknologi Layar Sentuh. *Demandia*, 01(01), 18–33.
- Krishnasari, E. D. (2016b). *Adaptasi Permainan Angklung ke Dalam Permainan Digital Berbasis Teknologi Layar Sentuh*.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, Revisited. A Common Sense Approach to Web and Mobile Usability*.
- kumparan. (2024). *3 Penyebab Tidak Berkembangnya Musik Tradisional Masyarakat*. https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/3-penyebab-tidak-berkembangnya-musik-tradisional-masyarakat-243h1TV6SOT/full?utm_source=chatgpt.com

- Maryati Salasa, S., & Amin, S. (2021). Perubahan Musik Tradisional dan Resistensinya pada Masyarakat Tidore. *ETNOHISTORI: Jurnal Ilmiah Kebudayaan Dan Kesejarahan*, VIII(1), 104–112.
- Maryati Salasa, S., Amin, S., Antropologi Sosial, P., & Khairun, U. (2021). *PERUBAHAN MUSIK TRADISIONAL DAN RESISTENSINYA PADA MASYARAKAT TIDORE: Vol. VIII* (Issue 1).
- McMillan, S. J., & Hwang, J.-S. (2002). Measures of Perceived Interactivity: An Exploration of the Role of Direction of Communication, User Control, and Time in Shaping Perceptions of Interactivity. *Journal of Advertising*, 31(3), 29–42. <https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673674>
- Mudhoffir. (1999a). *Teknologi Instruksional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mudhoffir. (1999b). *Teknologi Instruksional: Sebagai Landasan Perencanaan dan Penyusunan Program Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Palloff, R. , & Pratt, K. (2009). *Assessing the Online Learner: Resources and Strategies for Faculty*. CA: Jossey-Bass.
- Pieterse, J. N. (2010). *Development Theory. In Development Theory. Deconstructions/Reconstructions (2nd ed.)*. Sage.
- Rohidi, T. R. (2011). *Seni dan Budaya Sunda*. CV Pustaka Setia.
- Rustan, E. (2023). *DESAIN INSTRUKSIONAL DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BAHASA. SELAT MEDIA PATNERS*.
- Sarwono, J. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Menggunakan SPSS*. Penerbit Gava Media.
- Sedyawati, E. (2010). *Ensiklopedi Musik dan Tari Indonesia*. Balai Pustaka.
- Sekaran, U., & Roger Bougie. (2017). *Metode Penelitian untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian*. Salemba Empat.
- Shneiderman, B. (2005). *Designing The User Interface* . Pearson Education.
- Shone, J. B. (2022). *Introduction to Quantitative Research Methods*. HGU Graduate School.

- Smaldino, S. E., Deborah L. Lowther, & James D. Russel. (2012). *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Kencana Prenada Media Group.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Penerbit PT Kanisius.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Syahrani Dewasandra, N. (2024). *PENGARUH LIVE STREAMING DAN DISKON TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK GIWIGEWI DI SHOPEE*. UNIVERSITAS TELKOM.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Yudhanto, Y., & Aldi Susilo, S. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. PT Elex Media Komputindo.