

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. (2016). Pengaruh Tata Letak dan Pengawasan Terhadap Proses Kelancaran Produktivitas Kerja Karyawan Pada PT. Kota Mas Permai Medan. *Konsep Dasar Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar*, 224, 1–16. <http://repository.dharmawangsa.ac.id/169/>
- Anggun Fajarizka dan R. Eka Rizkiantono. (2014). *board game luar negeri yang bertemakan Indonesia*. 1–12.
- Belakang, A. L. (2013). *Agustika Harini Sukma , 2013 Studi Organologi instrumen angklung dia tonis buatan handiman diratmasasmita Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Cahyaningtyastuti, M. P., Setia, B., Prestiliano, J., Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., Prestiliano, J., Studi, P., Komunikasi, D., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Maria. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 02(01), 41–52.
- Casminah, M. (2018). Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Bermain Musik Angklung. *Jurnal Pelita PAUD*.
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/233>
- CUNDANINGSIH, N. (2015). *Kajian ekologi bambu hitam bahan baku angklung di Jawa Barat*. 1(November 2010), 1600–1604.
<https://doi.org/10.13057/psnmbi/m010710>
- Erlitasari, N., & Dewi, U. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.
- Et.all, L. (2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<Http://Kemdikbud.Go.Id/>, 1969010819(Mei).
<http://kemdikbud.go.id/main/?lang=id>

- Fatma Pratiwi, & Mukminan. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar - Lumbung Pustaka UNY*. 12–56. <https://eprints.uny.ac.id/65648/>
- Hartanto, W. K., Junaedi, D., & Kaburuan, E. R. (2019). Perancangan User Interface Game Angklung dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus Saung Angklung Udjo). *Indonesian Journal on Computing (Indo-JC)*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.21108/indojc.2019.4.1.273>
- Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (2016). *Analisa Tanda... Jean Patricia Suryaatmadja, FSD UMN, 2016*. 7–38.
- Iii, B. A. B. (2016). *BAB III DATA ANALISIS MASALAH 3.1 Data Pemberi Proyek. September 2004*, 29–42.
- IRAWAN, B. I. (2022). *Perancangan User Interface Dan User Experience Situs Web Creativepub Dengan Metode User Centered Design (Ucd)*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40597%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/40597/18523239.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kurniawan, E. Y. (2019). Pembelajaran Angklung Pada Siswa Kelas Xii Ipa Sman 13 Kabupaten Tangerang. *JPKS(Jurnal Pendidikan Dan Kajian Sen)PGSD FKIP Univ.Muhammadiyah Tangerang*, 4(1), 1–11.
- Kusuma, W. A., Ashari, M. R., & Oktaviani, C. D. (2020). *Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Kebutuhan Perangkat Lunak (Studi Kasus : Pengaruh Kurangnya Dosen Pengajar Dan Ruang Kelas Terhadap Sistem Penjadwakan)*. 171–183.
- Muallimah, H. (2021). Kajian Penerapan Strategi Komunikasi Aisas Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 3(02), 1–10. <https://doi.org/10.53580/files.v3i02.30>
- Murini Wulandari, A., & Purba, R. (2021). Perancangan Board Game Edukatif

- Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal FSD*, 2(1), 163–176. <https://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/1197>
- Pemodelan, A. (n.d.). 3. *Alur Pemodelan 3.1*. 38–74.
- Pendahuluan, A. (2012). *Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah*. II(1), 307–321.
- Permana, F. E., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). Perancangan User Experience Sistem Informasi Manajemen Magang pada Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 2858–2867.
- Purnomo, A. (2019). Design Sprint: 5 Hari Desain Produk untuk Sukses Wirausaha. *Institut Teknologi Kreatif Bina Nusantara Malang*, 1–5. <https://binus.ac.id/malang/2020/07/design-sprint-5-hari-desain-produk-untuk-sukses-wirausaha-1-3/>
- Putratama, M. P., Soedewi, S., & ... (2022). Perancangan User Interface Mobile Game Untuk Mengedukasi Tentang Pentingnya Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Anak Ssia 5-10 Tahun Di Jakarta. ... *of Art & ...*, 9(3), 1856–1885. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18058%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18058/17687>
- Ramadan, R., & Az-zahra, H. M. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 8831–8840.
- Brown, T. (2020). Design Thinking 디자인 사고 (Design Thinking). *IEEE Software*, 37(2), 21–24.
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Barik*, 4(1), 175–189.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>

- Rosmiati. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Murid Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Wolio Kota Baubau*. 53(9), 1689–1699.
- Salsabila, A., Pratami, D., & Yasa, P. (2021). Perancangan Task Flow Untuk Metode Scrum Pada Proyek Pengembangan Aplikasi Sistem Akademik Layanan Digital Kampus Xyz Oleh Pt . Abc Designing Task Flow for Scrum Method in Academic Digital Service System Application Development Campus Xyz Project. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 8441–8448. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/16019>
- Setiawan, A. Y., & Pradoko, S. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran angklung untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.14082>
- Setiawan, L. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. *Stikom Surabaya*, 8–32. http://sir.stikom.edu/1738/4/BAB_II.pdf%0Ahttps://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/
- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 145–154.
- Sumaludin, M. M. (2022). Angklung Tradisional Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.20527/pby.v2i1.5033>
- Supriadi, D. (2006). Model Pembelajaran Musik Angklung Sunda Kreasi di Sanggar Saung Udjo Nglagena. Padasuka Bandung Jawa Barat. *Harmonia*

Jurnal Pengetahuan Dan Pemiikiran Seni, VII(3), 1–14.

Susilawati, A. D., Prihadi, D., Irawan, B. H., Manajemen, P. S., & Tegal, P. (2023). *Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Informasi Pemesanan Air Galon Tirta Berkah 1. 8(2).*

Syabana, R. I., Saputra, P. Y., & Anugrah, N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence, 40–60.*

<http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP/article/view/719>

Syarifuddin, D. (2021). Nilai Kepuasan Pengunjung Saung Angklung Udjo. *Media Wisata, 19(2), 167–178.* <https://doi.org/10.36276/mws.v19i2.85>

Tedyyana, A., Fauzi, M., Enda, D., Ratnawati, F., & Syam, E. (2022). Perancangan Aplikasi Tanggap Api Berbasis Android Menggunakan Metode Design Sprint. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 9(2), 215.* <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022914022>

Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2017). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi, XI(1), 9–18.*

Sjamsuddin, Helius dan Hidayat Winitasasmita. (1986). *Daeng Soetigna : Bapak Angklung Indonesia.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional Jakarta.

Kautsar, Nurul Diva. (2023, Februari 20). Sejarah Angklung Sered Tasik yang Unik, dari Alarm Perang sampai Hiburan Warga. *Merdeka.com.*

Ramdhani, Muhamad Firdaus. *Kesenian Bangklung (Terbang Dan Angklung).* 1-23.

Kompas. (2008, November 26). Generasi Muda Kurang Peduli Budaya Sendiri. *Kompas.com.*

<https://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/~Oase~Cakrawala>

Sinaga, Deddy. (2018, Februari 21). Angklung, Alat Musik Indonesia Sudah Mendunia. *CNN Indonesia.*

<https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20180221104520-445-277661/angklung-alat-musik-indonesia-yang-sudah-mendunia>

Peilouw, Gregorio Gilian. (2022, Januari 17). Mengembalikan Kesadaran Generasi Muda Akan Hilangnya Kebudayaan Indonesia. Kumparan.com.

<https://kumparan.com/gregorio-peilouw/mengembalikan-kesadaran-generasi-muda-akan-hilangnya-kebudayaan-indonesia-1xJt4i91bE6>

Laura, Farah. (2014, April 16). Material dan Mitos Angklung Tak Terpisahkan dengan Sektor Pertanian. <https://www.unpad.ac.id/2014/04/material-dan-mitos-angklung-tak-terpisahkan-dengan-sektor-pertanian/>

Irawan, Bambang dan Priscilla Tamara. (2013) . *Dasar – Dasar Desain*. Griya Kreasi.

Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. (2018). *Desain Komunikasi Visual : Dasar – dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendikia.