

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Day, Owa, “Penerapan Teknik Vokal Frasering Dengan Lagu Indonesia Pusaka Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Siswa-Siswi Kelas VIII Minat Vokal SMP Negeri 6 Kupang Tengah Satap Melalui Metode Drill,” 2019.
- [2] A. Yogiarta, W. Gomudha, and A. Saraswati, Agung, Ayu, Oka, “Pusat Pendidikan dan Pelatihan Vokal di Denpasar,” 2019.
- [3] F. N. PAMBUDIANTO, “Analisis dan perancangan desain antarmuka aplikasi penjualan makanan sehat pada RSI Jemursari Surabaya dengan metode Design Sprint,” 2019.
- [4] V. MUNTIHANA, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan*. 2017.
- [5] Y. ADHIPRATAMA, “PERANCANGAN ANTAR MUKA PENGGUNA DENGAN METODE LEAN UX PADA WEBSITE HELLO WORK DINAS TENAGA KERJA KABUPATEN PASURUAN,” vol. 2, pp. 227–249, 2018.
- [6] F. Darmawan, “ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PEMPEK FARINA PADA PT PRIMABOGA NUSANTARA INTI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD),” no. September, p. 92027, 2020.
- [7] A. A. Pratama, “ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE DENGAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT DAN A/B TESTING PADA WEBSITE STARTUP QTAARUF,” vol. 48, no. 2, pp. 123–154, 2018.
- [8] M. T. Eunike, “PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE INFORMASI PELAYANAN PUBLIK KOTA MALANG MENGGUNAKAN METODE HUMAN-CENTERED DESIGN.” 2020.
- [9] I. F. Rocman, “Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Talent Terbaik Pada Startup Talentku Menggunakan Konsep Crowdsourcing Berbasis Android,” no. September, p. 92027, 2020.
- [10] D. KADI, “PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE OBJEK WISATA SECARA REAL TIME DENGAN AUGMENTED REALITY DI KABUPATEN SUMBA BARAT

- DAYA,” *S2 Thesis*, pp. 17–39, 2017.
- [11] M. Huda, I. Lestari, and A. Trisnadoli, “Analisis Hasil Implementasi Pengembangan Aplikasi Mobile Pendekatan Hybrid Pada Aplikasi Family Tracking,” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 17–22, 2019, doi: 10.29207/resti.v3i1.799.
- [12] L. A. Wardana, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile Konseling Pada Gereja Katolik dengan Metode User Centered Design dan Wireframe,” pp. 15–48, 2016.
- [13] S. Alfeno and W. I. Tiana, “Aplikasi Mobile Commerce (M-Commerce) Berbasis Android Hybrid,” vol. 4, no. 2, pp. 169–179, 2018, doi: 10.33050/cerita.v4i2.640.
- [14] B. F. Setiarko, “APLIKASI PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS MOBILE ANDROID PADA BIMO TRANS,” 2016.
- [15] A. REYNALDI, *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST*, vol. 11, no. 1. 2019.
- [16] Y. B. Prakoso, “Pembelajaran Vokal Pada Anak Usia Dini Di Kursus Musik Starmoon Semarang Dengan Metode Contextual Teaching and Learning,” 2019, [Online]. Available: <https://lib.unnes.ac.id/35074/>.
- [17] R. Fandanu, “Pengaruh Kemampuan Musikal Terhadap Hasil Belajar Vokal Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Semarang,” 2017.
- [18] D. A. Wicaksono, “Strategi Pembelajaran Vokal Pada Anak Usia Dini Di Staccato Music Course Kabupaten Pati,” 2019.
- [19] Fajar Setyo Hrmawan, *Pembelajaran Vokal Menggunakan Metode Tutor Sebaya di SMA N 3 Temanggung*. 2019.
- [20] M. A. ABDILLAH, “Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan User Interface Pada Website Surabaya Mengaji Menggunakan Metode Design Sprint,” vol. 8, no. 2, 2019, doi: 10.22201/fq.18708404e.2004.3.66178.