

DAFTAR PUSTAKA

Putra, D.R. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Di Kelas XI IPS SMA NEGERI 1 IMOGIRI Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Fakultas Ekonomi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.

Kurniawan, A. (2015). Pedia Pembelajaran Musik Keroncong Berbasis Smartphone Android. Fakultas Teknik Pendidikan Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang: Semarang.

Andrianita, S. (2015). Pengembangan dan Analisis Kualitas Aplikasi Panduan Shalat Jenazah Pada Handphone Berbasis Android. Fakultas Teknik Pendidikan Elektronika, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.

Risky, M.R. (2014). Sekali Baca Langsung Inget Mahir Gitar. Jakarta: Kunci Aksara.

Kautsar, A.F.A. (2016). Mahir Bermain Gitar. Bantul: Genesis Learning.

Hendro, S.D. (2005). Panduan Praktis Improvisasi Gitar. Yogyakarta: Niaga Swadaya.

Sambu, G.R. (2008). Pintar Main Gitar Dalam 7 Hari. Yogyakarta: Media Pressindo.

Frana, M.N. (2015). Belajar Gitar Bolong. Bantul: Huta Publisher.

Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d. Bandung: Alfabeta.

Permana, Hengky W. (2005). Kunci Sukses Aplikasi Penjualan Berbasis Access. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.