

DAFTAR PUSTAKA

- Adji Esa, Poetra. 2006. *1001 Jurus Mudah Menyanyi*. Jakarta: Dar Mizan
- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Damayanti, Putrissa, Wirawan dan Titiek Suryani. 2017. *Metode Interference Cancellation Yang Efisien Pada Jaringan Nirkabel Area Tubuh*. Jurnal Teknik Institut Teknologi Sepuluh November.
- Febrian, Jack. 2015. *Menggunakan Internet*. Bandung: Informatika Bandung.
- Giri, Ayu Vida Mastrika. 2017. *Klasifikasi Dan Retrieval Musik Berdasarkan Genre*. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer.
- Gobry, P.E. 2011. *How Spotify's Business Works*.
- Jamalus, 1988. *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Lembaga Pendidikan.
- Juansyah, Andi. 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted - Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika.
- Hartono, Jogiyanto. 2014. *Metode Penelitian Bisnis*. Edisi Ke-6. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Hidayatullah, Riyan. 2015. *Perkembangan Musikal Pada Anak Usia Sekolah (Absolut Pitch)*. *Jurnal Pendidikan Progresif*. Vol 5, No1
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY
- Kusuma, Hendra Hanggar. 2016. *Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Pemutar Musik Online dengan menggunakan Hedonic-Motivation System Adoption Model*. Skripsi. Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Komputer Bidang Sistem Informasi Universitas Air langga.
- Lee, N. Broderick, A. J, & Chamberlain, L. 2007. *What is Neuromarketing? A Discussion and Agenda for Future Research*. *International Journal of Psychophysiology*. Vol 63. Hal 199-204.

- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- McCarthy, Jhon. 2007. *Artificial Intelligence, Logic And Formalizing Common Sense*. California: Stanford University.
- Miller, Michael. 2002. *Idiot's Guides: Music Theory*. Indianapolis: Alpha Books
- Tzanetakis and Cook. 2014. *Set of texture descriptors for music genre classification. In International Conference in Central Europeon Computer Graphics. Plzen, Czech Republic: Visualization and Computer Vision (WSCG)*
- Neumen, W.Lawrence 2003. *Social Research Methods: Qualitative And Quantitative Approaches*. Boston: Allyn and Bacon.
- Okatara, Bebi. 2011. *6 Jam Jago Teknik Vokal*. Jakarta: Gudang Ilmu.
- Pramayuda. Yudha. 2010. *Buku Pintar Olah Vokal*. Yogyakarta: Buku Biru
- R, Rani Wahyuni. 2018. *Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Streaming Musik Joox Dengan Kepuasan Mendengarkan Musik Pada Mahasiswa Fisip Universitas Hasanuddin*. Skripsi. Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.
- Ridho, Achmad. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 9 – 12 Tahun*. Jurnal Ilmiah WUNY.
- Sebayang, Vanesia Amelia. 2018. *Aplikasi Streaming Musik Bagi Generasi Millenial Indonesia Dalam Perspektif Budaya Populer. Prosiding–Seminar Nasional Agama, Adat, Seni dan Sejarah Di Zaman Millenial*. Hal 349-360.
- Sinaga, Bornok. 2018. *Pedoman Penulisan Tesis Dan Disertasi Serta Payung Dan Roadmap Penelitian*. Unimed Press: Medan
- Sinulingga, Sukaria. 2015. *Metode Penelitian*. Medan: USU Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tatang. 2016. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Widiastuti, Uyuni dkk. 2018. *Pengembangan Musikalitas Melalui Bunyi-Bunyi Alam pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan*. Jurnal Seni dan Budaya halaman 21.

Widiastuti, Uyuni. 2019. Developing Of Learning Media Based On Web In Sandratasik Department FBS Unimed. *International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat*. 1 (1): 737-743.

<https://dailysocial.id>, (15 Mei 2020),

<https://id.wikipedia.org/wiki/JOOX> (16 Mei)

https://id.wikipedia.org/wiki/9_Teori_Dampak_Media (16 Mei)

<http://mediaconfidential.blogspot.com/2017/11/nielsen-study-consumers-love-streaming.html?m=1>

<https://www.joox.com/id/faq.html> (15 Mei 2020)

