

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya, Departemen Agama
- Andriansyah, W. *et al.* (2017) 'Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis Android', *Jurnal Ilmiah Processor*, 12(2), pp. 1011–1020.
- Arifianto, T., Nurullah, Q.S. and Syufagi, M.A. (2018) 'Perancangan Aplikasi Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis Android untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Hadrah di SLB B-C Nusantara Bangil Kab. Pasuruan', *Rekayasa*, 11(2), p. 146. doi:10.21107/rekayasa.v11i2.4420.
- Ginting, S.L.B. and Sofyan, F. (2017) 'Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android', *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), pp. 139–154. doi:10.34010/miu.v15i2.554.
- Hidayati, K.H. and Nafiyah, N.N. (2017) 'Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android', *Jurnal Teknika*, 9(1), p. 10. doi:10.30736/teknika.v9i1.3.
- Haris Budiman (2017) 'Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), pp. 31–43.
- Kusmiana, E., Syah, I. and Basri, M. (2013) 'Penyebaran Agama Islam Oleh Sekh Jambu Manglid Pada Abad Ke-16 Di Desa Airnaningan Kabupaten Tanggamus', *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, 1(2), pp. 1–10. Available at: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/1392>.
- Kusniyati, H. and Pangondian Sitanggang, N. S. (2016) 'Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android', *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). doi: 10.15408/jti.v9i1.5573.
- Novia, L. and Zalilludin, D. (2020) 'Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Untuk Anak-Anak Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Mobile', *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 5(1), pp. 15–21.
- Oktafiani, R. (2014). Perancangan media interaktif pengenalan alat musik tradisional dan modern anak usia 4-6 tahun. *Jurnal sketsa*, 1(1).
- Pranatawijaya, V.H. *et al.* (2019) 'Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada

- Kuesioner Online’, *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), pp. 128–137. doi:10.34128/jsi.v5i2.185.
- Priskila, R. (2018) ‘Pada Perusahaan Karya Cipta Buana Sentosa’, *Journal of Computer Engineering System and Science*, 3(2), pp. 94–99.
- Ramadhan, D.W. (2019) ‘Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)’, *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), p. 139. doi:10.29100/jipi.v4i2.977.
- Shadiq, J., Safei, A. and Loly, R. W. R. (2021) ‘Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing’, *Information Management For Educators and Professionals: Journal of Information Management*, 5(2), p. 97. doi: 10.51211/imbi.v5i2.1561.
- Shihab, M.Q. (2012) *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an Jilid 10, Lentera*.
- Wulandari, T.S., Aliyudin, M. and Dewi, R. (2019) ‘Musik sebagai Media Dakwah’, *Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 4(4), pp. 448–466. doi:10.15575/tabligh.v4i4.1089.
- Zulkarnaen, R. R., Qomaruddin, M. N. and Sulistiyanto, S. (2019) ‘Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Hadroh Berbasis Android’, *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 4(2), p. 60. doi: 10.32528/justindo.v4i2.2732.