

## DAFTAR PUSTAKA

- Anis Rodhotul Zannah. (2018). *Pengertian Alat Musik Darbuka*. Rodhotssmyblog. <http://rodhotss.blogspot.com/2018/12/pengertian-darbuka.html>
- Arifianto, T., Nurullah, Q. S., & 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), 146. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v11i2.4420>
- Candra, M. W. (2017). *Butanya Anggota Terhadap Loyalitas dan Kebersamaan "Ala" Asafa !!! " UKM BANJARI ASADUL FATAA UNIM MOJOKERTO "*. <http://myasafaunim.blogspot.com/>
- Di, G. E., Tebel, D., & Oviyanti, A. M. (n.d.). *PEMBELAJARAN MUSIK HADRAH AL-BANJARI PADA*.
- Gunawan, H., & Esabella, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sumbawa Berbasis Android. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(1), 73–85. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i1.335>
- Hs. Bunganegara, M. (2020). Pemaknaan Shalawat: Pandangan Majelis Dzikir Haqqul Yaqin. *Tahdis: Jurnal Kajian Ilmu Al-Hadis*, 9(2), 180–199. <https://doi.org/10.24252/tahdis.v9i2.12478>
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, 3(2), 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- Kurniawan, T. Bayu, S. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TANjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pengabdian, J., & Bidang, M. (2021). *Pelatihan Al-Banjari Untuk Meningkatkan Semangat Kegiatan Rutinan Malam Lailatus Sholawat Santriwati Pondok Pesantren Bahrul ' Ulum , Ribath Sabilul Huda Jombang*. 2(1).
- Rachman. (2018). Sistem Informasi Wisata Di Ampera Waterpark. *Jurnal Siliwangi*, 4(2), 87–92. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/download/570/369>
- Rahmawati, I., Leksono, I., & Harwanto, H. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–23. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p011>
- Rizqi, A. N., Hidayatulloh, M. S., & Hatta, M. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Android Sebagai Sarana Pembelajaran Seni Musik Al-Banjari Menggunakan Aplikasi Virtual Al-Banjari*. 1(1), 5–15.
- Roemaldo Suares1), Budi Suyanto2), I. H. J. (2016). Game Pembelajaran Alat

Musik Tradisional. *Jurnal Teknik Elektro Terapan*, 5(1), 51–59.

Suharyanto, A. (2017). Sejarah Lembaga Pendidikan Musik Klasik Non Formal di Kota Medan. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.24114/gondang.v1i1.5967>

Zulkarnaen, R. R., Qomaruddin, M. N., & Sulistiyanto, S. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Hadroh Berbasis Android. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 4(2), 60. <https://doi.org/10.32528/justindo.v4i2.2732>