

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Nisa, J. Maknunah and A. Syaifulloh, "GAME APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA "HANACARAKA" BERBASIS ANDROID," p. 757, 2017.
- [2] D. R. Setiawijaya, I. Setiawan and D. Permana, *Ngalagena Diajar Maca Jeung Nulis Aksara Sunda*, Bogor: Geger Sunten, 2017.
- [3] Mulyono, *Aksara Sunda Baku "KAGANGA"*, Bandung: Kiblat Buku Utama, 2012.
- [4] A. Habibah and dkk, "Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android," *Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi*, vol. 4, no. 3, p. 257, 2020.
- [5] M. R. Rifaldi and dkk., "Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Menggunakan Flash di SMAN 22 Bandung," *Telkom University*, p. 1.
- [6] I. Chaidir and dkk, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android," *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 4, no. 3, p. 42, 3 Desember 2019.
- [7] A. Sahbana and A. Murtako, "Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda," *Jurnaal TAM (Technology Acceptance Model)*, vol. 7, p. 11, Desember 2016.
- [8] P. G. J. Barat, "Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah," Jawa Barat, 2013.
- [9] R. S. Ernawati and dkk, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, p. 512, 2017.
- [10] A. Muin, "Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Education Studies*, vol. 20, no. 2, pp. 133-135, 2017.
- [11] Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2018, p. 7.
- [12] H. Fatah and dkk, "Rancang Bangun Program Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android," *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 9, no. 2, pp. 304-320, 2020.
- [13] J. Sundari, "Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia," *Evolusi*, vol. 4, no. 2, p. 28, 2016.

- [14] A. A. Pratama and dkk, "Desain dan Analisis Penerjemah Aksara Sunda Dengan Metode Speeded Up Tobust Features dan Radial Basis Function Neural Network," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 3, no. 3, p. 4594, 2016.
- [15] Lelah and M. Y. F. Zaelani, "Implementasi Finite State Automata Pada Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda," *Santika: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, p. 778, 2018.
- [16] T. Isnainy and dkk, "Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia pada SDN Cicinde Utara 1 Banyusari Karawang," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 7, p. 269, 2014.
- [17] R. Jennah, *Media Pembelajaran*, Palangka Raya: Antasari Press, 2009, p. 2.
- [18] I. Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Lingkar Widyaistara*, vol. 1, no. 4, p. 11, 2014.
- [19] Gunawan, *Model Pembelajaran Sains Berbasis ICT*, Mataram: FKIP Unram Press, 2015.
- [20] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *Sains dan Informatika*, vol. 4, no. 11, p. 57, 2018.
- [21] I. Samsudin and M. Muslihudin, "Implementasi Web Government dalam Meningkatkan Potensi Produk Unggulan Desa Berbasis Android," *JTKSI*, vol. 1, no. 2, p. 12, 2018.
- [22] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*, Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [23] P. D. Cahyo and H. Hastuti, "Pengembangan Media Video Storyline Untuk Sejarah Siswa Kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci," *Kronologi*, vol. 2, no. 3, p. 3, 2020.
- [24] T. Ligita and dkk, "Sebuah Storyline Mengenai Proses Bagaimana Penderita Diabetes di Indonesia Mempelajari Mengenai Penyakitnya," *Indonesian Journal of Nursing Practices*, vol. 3, no. 1, p. 11, 2019.
- [25] O. M. Syah and dkk, "Komplikasi Coreldraw dan Photoshop Pembuatan Pola Batik Tulis di Trenggalek," *Seminar Nasional Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, p. 1240, 2018.
- [26] M. Fatchan, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berbasis Adobe Flash Professional CS6," *Jurnal SIGMA*, vol. 8, no. 1, p. 45, 2018.
- [27] E. Pujiono, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Buddha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X," *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, vol. 3, no. 1, p. 3, 2017.

- [28] M. S. Mustaqbal and dkk, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 1, no. 3, p. 34, 2015.
- [29] R. Kurniawan and dkk, "Analisis User Acceptance Test Menggunakan FitNesse pada Aplikasi Caraka Curir Client," 2017.
- [30] Y. Irawan, "Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Pelatihan Kerja UPT BLK Kabupaten Kudus dengan Metode Whitebox Testing," *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 9, no. 3, p. 60, 2017.