

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Turmudi, ""Pengertian Aksara Menurut Para Ahli"," in [online], [https://www.indonesiastudents.com/pengertian-aksara-dan-contohnya lengkap/](https://www.indonesiastudents.com/pengertian-aksara-dan-contohnya-lengkap/), 2013.
- [2] Olah T.S., in *Huruf Besemah(Surat Ulu)*, "*Lembaga Adat Besemah*",,, Pagaralam, 2015.
- [3] A. S. M. R. F. R. S. H. Susilo K A, *Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Eduktif Pengenalan Aksara Jawa "PANDAWA".ISSN 2407-9189 Pp1-12.[online]*, no. http://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q-Jurnal+media+pembelajaran+aksara%0q=, 2016.
- [4] Hambali I, in *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android.2(2) ISSN 2338-137x Pp1-8*, 2013.
- [5] Notodiputro A K, in "*Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar*", 2013.
- [6] Wikipedia, in "*Pernyataan Misi*", 2016.[online], http://id.wikipedia.org/wiki/Pernyataan_misi/.
- [7] Robbins, S dan Couulter, M, in "*Manajemen Edisi Delapan*", , Jakarta, PT index, 2017.
- [8] Mas Min, in "*Definisi dan Pengertian Teori Menurut Pendapat Para Ahli Lengkap*" [online], <http://www.pelajaran.id/2017/03/25-pengertian-teori-menurut-ahli-dengan-definisi-lengkap.html>, 2017.
- [9] Wihanry I, Chyan P, in *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Dengan Metode Game Based Learning*, "*Jurnal Tematika* ". 3(1) Pp1-8.[online], 2015.
- [10] Neliti, "Aksara," in "*Jurnal Bahasa dan Sastra*", 2019, p. 20(1).
- [11] Yahmid, in "*Aksara Ulu Tradisi Tulisan Suku Besemah Yang Wajib Di Lestarikan*", <https://kurniawanpagaralam.wordpress.com/2015/07/01/aksara->

- ulu-tradisi- tulisan-yang-wajib-dilestarikan/, 2015, p. [online].
- [12] Wardhani R, Yaqin H M, in *Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid 1.*, 2013, pp. “ Jurnal Teknika”. ISSN 2085-0859 Pp473-478.
- [13] O.Hamalik, ""Media Pendidikan"," in *PT.cipta Adiya Bakti*, Bandung, 2003.
- [14] OetomoD S B, ""Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan"," Yogyakarta, 2001.
- [15] T.Daryanto, in *"Sistem Multimedia dan Aplikasinya"*, Yogyakarta, 2015, p. Graha Ilmu.
- [16] Mobnasasemk, in *"Mengenal Multimedia"*, <http://mobnasasemka.com/mengenal-multimedia/>, 2013, p. [online].
- [17] Sora N, in *Pengertian Audio dan Meda Audio Secara Lengkap [online]*, <http://www.pengertianku.net/2014/11/pengertian-audio-dan-media-audio-secara-lengkp.html>.
- [18] Bambang W, in *"Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya"*, Jakarta:Rineka Cipta, 2018.
- [19] Budiman, Yudha Arirf, dkk.", in *"Analisis dan Perancangan Sistem Social e-Learning untuk Mendukung Program Bandung Smart City"*,*Jurnal TugasAkhir, vol.2, no.1,pp.998-1003, April 2017..*
- [20] Yuni S, in *Dasar-Dasar Pemograman Java Netbeans: Database UML dan Interface,Bandung:PT.Remaja Rosdakarya,2018.*
- [21] Yudihermawan, in *"Software Testing dengan Metode Black Box"*, <http://yudihermawan.student.telkomuniversity.ac.id/metode-black-box-testing/>, 2016, p. [online].
- [22] Endand C Y, in *"Pengujian UAT"*,2017.[online], <http://endangcahyapermata.wordpress.com/2017/03/14/pengujian-uat-user-acceptance-test/>.
- [23] Wikipedia, in *"Adobe Ilustratir"*, 2015.[online, https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator/.

- [24] Endha V, in “ *Defisi Audacity* “, 2014. [online],
<http://viviendha23.blogspot.com/2014/02/defisi-audacity.html?m=1>.
- [25] Efmi M, in *Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa*, “*Jurnal Sains dan Informatika*”, 2018.Pp54-67.
- [26] Rifki F R, in “*FAQ Semua Tentang Construct*”,2016.[online],
<https://rifqifai.com/semua-tentang-construct-2/>.