

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2018.
- [2] "Sejarah Perkembangan Aksara Sunda," *Merajut Indonesia*, [Online]. Available: <https://merajutindonesia.id/aksara/aksara-sunda>. [Accessed 7 April 2022].
- [3] J. Sundari, "Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia," *Jurnal Evolusi*, vol. 4, pp. 1-5, 2016.
- [4] R. P. Daniawaty, A. L. Suci and B. Hardiyana, "Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 11, pp. 1-12, 2021.
- [5] E. S. Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal Madaniyah Edisi VII*, pp. 1-16, 2014.
- [6] S. Purnama, "Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam," *Al-Bidaya*, vol. 1, pp. 1-18, 2010.
- [7] H. H. A. Marjuni, "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*, vol. Vol. III No. 2, pp. 1-11, 2019.
- [8] A. Muin, "Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, vol. Vol. 20 No. 2, no. 133-135, pp. 1-3, 2017.
- [9] D. W. M. P. and D. A. D. S. A. S. S. M. , "Belajar dan Pembelajaran," in *Belajar dan Pembelajaran*, Parepare, CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2021, pp. 5-13.
- [10] A. Peranginangin, H. Barus and R. Gulo, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional," *Jurnal Penelitian Fisikawan*, vol. Vol. 3 No. 1, no. 2621-8461, pp. 1-8, 2020.
- [11] A. K. Taringan, S. D. Nasution, S. and A. Karim, "Aplikasi Pembelajaran Citra Dengan Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction," *Jurnal Riset Komputer*, vol. Vol. 3 No. 4, no. 2407-389X, pp. 1-4, 2016.

- [12] E. Hutabri and A. D. Putri, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, vol. Vol. 8 No. 2, no. 2615-6334, pp. 57-64, 2019.
- [13] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. Vol. 5 No. 1, no. 2528-6579, pp. 77-86, 2018.
- [14] S. Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Fash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. Vol. 2 No. 4, pp. 856-864, 2018.
- [15] D. D. Kosasih, D. Haerudin, T. Sumarsono, A. Ruhimat and A. Hadi, in *Basa Sunda Urang*, Bandung, Geger Sunten, 2017, p. 116.
- [16] Darpan, *Diajar Nulis Jeung Maca Aksara Sunda*, CV Sarana Berjasa Karawang, 2019.
- [17] R. G. Guntara, A. Nuryadin and B. Hartanto, "PEMANFAATAN GOOGLE SPEECH TO TEXT UNTUK APLIKASI PEMBELAJARAN KAMUS BAHASA SUNDA PADA PLATFORM MOBILE ANDROID," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 4, pp. 1-10, 2021.
- [18] D. E. Mulyantiningsih, *Riset Terapn Bidang Pendidikan&Teknik*, Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- [19] J. Simarmata, *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [20] S. M. Holida, T. Alawiyah and H. Sutisna, "Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda," *Junral Informatika*, vol. 1, pp. 1-12, 2014.
- [21] J. Sundari, "Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia," *Jurnal Evolusi*, vol. 4, pp. 1-5, 2016.
- [22] M. Istiqlal, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol. 21, pp. 1-12.