DAFTAR PUSTAKA

[1] Rr. Tri Isnainy R, Siska Komala Sari, Hadi Prasetyo Utomo, "Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Pada SDN Cicinde Utara 1 Banyusari Karawang", *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 7, Mei 2014.

[2] Rendra M. Ridwan, Alvanoz Z. Mansoor, Ifa S. Mustikadara, "Perancangan Game Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda untuk Remaja", *Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia*, vol. 5, no. 1, pp. 27-42, 2013.

[3] Maryam Muharraran. Elib Unikom. "Aplikasi Pembelajaran Dasar Aksara Sunda Berbasis Android". [Online]. http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp--gdl-maryammuha-35367&q=aksara%20sunda [Diakses 23 April 2018].

[4] Ginanjar Wiro Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain," *Jurnal Pengembangan IT*, vol. 17, no. 1, Januari 2017.

[5] SMK Negeri 1 Padaherang. "Sejarah Singkat". [Online]. https://smkn1padaherang.sch.id/sejarah-singkat [Diakses 23 April2 018].

[6] SMK Negeri 1 Padaherang. "Visi dan Misi Sekolah". [Online]. https://smkn1padaherang.sch.id/visi-misi [Diakses 23 April 2018].

[7] Eureka Pendidikan. "Pengertian dan Sejarah Sistem Pendidikan". [Online]. https://www.eurekapendidikan.com/2015/02/pengertian-dan-sejarah-sistem-sekolah.html [Diakses 23 April 2018].

[8] Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran : Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Pemikiran Islam*, vol. 37, no. 1, Januari-Juni 2012.

[9] Wacana. Aksara Sunda: Sejarah dan Penggunaan - Wacana Nusantara. [Online]. www.wacana.co/aksara-sunda-ngalagena [Diakses 23 April 2018].

[10] Onny Setyawan, Rieke Adriati W, Herman Tolle, "Pengembangan Aplikasi Text-to-Speech Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Finite State Automata Berbasis Android," *JNTETI*, vol. 5, no. 1, Februari 2016.

[11] Cipta Ramadhani, *Dasar Algoritma dan Struktur Data dengan Bahasa JAVA*, Nikodemus WK, Ed. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015.

[12] Siluettart Septina, "Pengertian Contoh dan Ciri-ciri Aplikasi Desktop," 2017.

[13] Ifnu Bima Fakhtan, *Java Desktop : Aplikasi POS Berarsitektur Three Tier Menggunakan Swing, Hibernate, dan Spring*. Bogor, 2011.

[14] Wahana Komputer, *Membangun Website Tanpa Modal*.: ANDI, 2010.

[15] Anhar, *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Jakarta Selatan: PT Transmedia, 2010.

[16] Konangweb. Pengertian Framework. [Online]. http://konangweb.com/read-22-pengertian-framework.html [Diakses 23 April 2018].

[17] Aminudin, *Cara Efektif Belajar Framework Laravel*, 1st ed., Lukmanul Hakim, Ed. Yogyakarta: Lokomedia, 2015.

[18] David Naista, *CodeIgniter VS Laravel*. Yogyakarta: CV Lokomedia, 2017.

[19] E. Haughee, "Instant Sublime Text Starter," 2013.

[20] Sri Dharwiyanti, Romi Satria Wahono, "Pengantar Unified Modelling Language (UML)," *Kuliah Umum IlmuKomputer.Com*, 2003.

[21] Andi Nugroho, *Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan C#*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017.

[22] Haviludin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 6, no. 1, Februari 2011.