

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK KOLEKSI KAIN TAPIS (STUDY KASUS: UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Amalia, N., Wahyu Hidayat, E., & Putra Aldya, A. (2020). Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Jaringan Saraf Tiruan Backpropagation Dan Deteksi Tepi Canny. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/CESS.V5I1.14839>
- Bumbungan, S. J., Saruan, T. J., & Loho, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Fokus Elektroda (Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika dan Kendali)*, 9(1), 7–11. <https://elektroda.uho.ac.id/>
- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4, 41–47. <http://gs.statcounter.com>
- Dicky Efendy, A., Pandu Kusuma, A., Nur Budiman, S., Balitar Jl Majapahit No, I., Sananwetan, K., & Blitar, K. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI

PEMBELAJARAN HEWAN LANGKA HIONEPEDIA UNTUK ANAK SD DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN FLUTTER FRAMEWORK. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(5), 3461–3468.

Febriansyah, F., R. N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336–344. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3676>

Gamma Ramadhan, R., & Surahman, A. (2023). Media Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Android untuk Siswa SMA Kelas X. *JURNAL INFORMATIKA DAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (JATIKA)*, 4(1), 246–252. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i2.2602>

Habibah, A., Sholihaningtias, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020a). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA BERBASIS ANDROID. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4, 256–264.

Habibah, A., Sholihaningtias, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020b). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA BERBASIS ANDROID. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(3), 256–264.

Hakim, L., & Prasetyo, R. T. (2024). Pengembangan Game Edukasi Aksara Sunda Sebagai Media Pembelajaran. *E-PROSIDING SISTEM INFORMASI*, 5(1), 20–33.

Hakimah Kusuma Dewi, E., Shiddiq Pratama, I., Sukma Putera, A., Informatika, T., & Singaperbangsa Karawang, U. (2022). STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi) BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI PENCATATAN PEMINJAMAN BUKU MENGGUNAKAN BOUNDARY VALUE ANALYSIS. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 6(3), 315–324.

Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 10(1), 50–58. <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.603>

Hendriani, A., Ibrahim, T., Rengganis, I., Hadiapurwa, A., & Marlina Juwita, W. (2024). Pengembangan Game Android Edukatif “SATRIA DAMANG” Melalui Pendekatan Literasi Kritis di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 253–266. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.4138>

Hussain, F., Hussain, A., Shakeel, H., Uddin, N., & Ghouri, T. L. (2020). Unity Game Development Engine: A Technical Survey. *University of Sindh Journal of Information and Communication Technology*, 4(2), 73–81. <http://sujo.usindh.edu.pk/index.php/USJICT/>

Jailani, A., & Ainul Yaqin, M. (2024). Pengujian Aplikasi Sistem Informasi Akademik menggunakan Metode Blackbox dengan Teknik Boundary Value

Analysis. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 2, 60–66. <https://doi.org/10.47134/jacis.v4i2.78>

KEMENKO PMK. (2021). *Merajut Indonesia Melalui Digitalisasi Aksara Nusantara*.

Khoirunnisa, A., & Syaihul Huda, W. (2023). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BAHASA JAWA (DINGGO) BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL UNTUK SEKOLAH DASAR. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 234–245. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i2.47>

Knutsen, K. Í. (2021). *Visual Scripting in Game Development*. Metropolia University of Applied Sciences.

Komalasari, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). APLIKASI PENGENALAN BAHASA SUNDA BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 9(1), 21–31.

Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdyawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>

Rahmawan Pramudya, E., Susanto, A., Widyatmoko, K., Rian Alvian, R., Studi Teknik Informatika, P., Ilmu Komputer, F., & Dian Nuswantoro Semarang, U. (2021). APLIKASI MENGENAL AKSARA JAWA DENGAN

ALGORITMA SHUFFLE RANDOM BERBASIS ANDROID UNTUK
MENDUKUNG BELAJAR MANDIRI. *DINAMIK*, 22(2), 2021.

Sujana, I. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN AKSARA
SUNDA BEBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MDLC.
Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 11(3), 505–512.
<https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3203>

Wulandari, L. S., Rosalina, E., Shomami, A., & Jakarta, P. N. (2023). P2M STKIP
Siliwangi Adaptive Learning of Sundanese Script Based on Android Games
in The Digital Era. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 10(1), 25–37.