

## DAFTAR PUSTAKA

Adenansyah, Fanandia Mochamad. 2019. Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara Dan Tata Krama Bahasa Jawa Berbasis Android. Jurnal Manajemen Informatika Vol.10 No.01

Hamka, Winda Angela, dkk. 2020. Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash CS5 Dan Action Script 3.0. Jurnal Information System Vol.1 No.2

Mataram, I Wayan Sazwidka, Okta. 2019. “ Sistem Pembelajaran Aksara Bali Untuk Sekolah Dasar Di Bali Berbasis Web Menggunakan Basisdata Multimedia”. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

Rosa AS dan M.Shalahuddin. 2020. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung. Informatika

Saputra, Febrian Eka. 2021. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Aksara Lampung Berbasis *Mobile Android*”. Bandar Lampung : Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Yustin, Jada Ario, dkk. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Vol. 1, No. 1

[https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara\\_Bali](https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara_Bali), 30 Juli 2020 (Diakses Pada 11-02-2024, 23:40 WIB)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Firebase>, 27 Maret 2020 (Diakses Pada 12-02-2023, 00:55)