

DAFTAR PUSTAKA

- Iskar. 2009. *Kamus Bahasa Lampung Aksara Jilid 2*. Bandar Lampung: Smart Cipta Intelekta.
- Damar P. 2015. *Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct 2*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. 2016. *Infografis Indikator TIK 2016*. Jakarta: Kementrian Komunikasi dan Informatika.
- Mulyanto A, Apriyadi, Prasetyawan P. 2018. *Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android*. Volume 3 (Halaman 36 - 44).
- Mustika, Sugara.EPA, Pratiwi.M. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. Volume 2 No.2 (Halaman 122-123).
- Asitadi.P, Kelana.OH. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Presentasi Berbasis Web Menggunakan HTML 5*. Voulume 5 No.2.
- Lugina. RS. 2015. *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Dengan Berbantu Metode Explicit Instruction untuk Mata Pelajaran Algoritma dan Pemrograman Dasar pada Materi Sorting* [skripsi]. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Haryono ND. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta* [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saputro PA. 2015. *Aplikasi Ibadah Anak Berbasis HTML5* [skripsi]. Jawa Tengah (ID): Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Naufal M. 2017. *Profil Digital Pariwisata Unggulan Provinsi Lampung (Android)* [tugas akhir]. Lampung (ID): Universitas Lampung.

- Miles R, Hamilton K, 2006. *Learning UML 2.0*. United States of America: O'Reilly Media. [diunduh 2019 April 08]. Tersedia pada: <https://flatis.moe/uploads/uploads/uml.pdf>.
- Masnun. 2019. *Kemendikbud Kemas Penuntasan Buta Aksara dengan Budaya* [diakses 20 Januari 2020]. Tersedia pada https://lampung.antaranews.com/nasional/berita/1041578/kemendikbud-kemas-penuntasan-buta-aksara-dengan-budaya?utm_source=antaranews&utm_medium=nasional&utm_campaign=antaranews.
- Helau L. 2018. *Aksara Lampung Lengkap*. [diakses 2019 Mei 08]. Tersedia pada <https://www.lampung-helau.com/2018/09/aksara-lampung.html>.
- Dwiperdana A. 2014. *Array Dalam Construct 2* [diakses 20 Januari 2020]. Tersedia pada <http://gedebuk.org/array-dalam-construct-2/>.
- Scirra. 2020. *Construct 2* [diakses 15 Mei 2019]. Tersedia pada <https://www.scirra.com/manual/120/webstorage>.
- Scirra. 2020. *Webstorage* [diakses 15 Mei 2019]. Tersedia pada <https://www.scirra.com/manual/120/webstorage>.
- Wikipedia. 2019. Kopi Sumatera [diakses 21 Januari 2020]. Tersedia pada https://id.wikipedia.org/wiki/Kopi_sumatra.