

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, Ericson, *Pengertian Android Menurut Para Ahli*, <http://www.pengertian android para ahli info dan pengertian.html>. (diakses 5 Mei 2015).
- Hambali, Imam. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara berbasis Android*. Surabaya: Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.
- Nugroho, Adi. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Metode USDP*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Purnama, Bambang Eka dan Asa Oryza Al Aziz Hakim. 2012. *Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD berbasis Multimedia*. Surakarta: Teknik Informatika, Universitas Surakarta.
- Rahman, Taufiq, *Pengertian Java*, <http://www.pengertian java Taufiq Rahman nininin.html>. (diakses 5 Mei 2015).
- Safaat H, Nazrudin. 2014. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Penerbit Informatika.
- Trys, Sutrisna, *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli*, <http://www.pengertian pembelajaran menurut para ahli titik media.html>. (diakses 5 Mei 2015).
- Yatmo, Bangkit Tri. 2013. *Game Aplikasi Pembelajaran Penulisan Aksara Jawa “Hanacara” berbasis Android*. Yogyakarta: Manajemen Informatika dan Komputer, Amikom Yogyakarta.