

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Wahab Syakhrani dan M. Luthfi Kamil, "BUDAYA DAN KEBUDAYAAN: TINJAUAN DARI BERBAGAI PAKAR, WUJUD-WUJUD KEBUDAYAAN, 7 UNSUR KEBUDAYAAN YANG BERSIFAT UNIVERSAL".
- [2] "Bincang Santai: Warisan Budaya Takbenda Indonesia menuju ICH UNESCO - Direktorat Pelindungan Kebudayaan." Diakses: 19 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/bincang-santai-warisan-budaya-takbenda-indonesia-menuju-ich-unesco/>
- [3] K. Ismawan, A. Sularsa, dan E. Insanudin, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA."
- [4] O. Yudipratomo, "BENTURAN IMPERIALISME BUDAYA BARAT DAN BUDAYA TIMUR DALAM MEDIA SOSIAL," 2020.
- [5] R. Isnendes, "Nama Sebagai Sebuah Kesadaran Identitas Manusia Sunda: Kajian Budaya," *LOKABASA*, vol. 11, no. 2, hlm. 200–206, Okt 2020, doi: 10.17509/jlb.v11i2.29146.
- [6] F. Febriansyah, N. R, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, dan S. Anwar, "Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, hlm. 336, Des 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3676.
- [7] M. Deta Aditya, M. Susanty, dan I. Artikel, "Studi Komparasi Maintainability Antara Aplikasi yang Dikembangkan dengan Framework Flutter dan React Native," *JURNAL INFORMATIKA*, vol. 9, no. 2, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji>
- [8] S. Ernawati *dkk.*, "PENERAPAN MODEL FOUNTAIN UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI TEXT RECOGNITION DAN TEXT TO SPEECH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER."