

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kustawan, D. (2016). *Bimbingan dan Konseling bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: PT. LUXIMA METRO MEDIA.
- [2] Roestiyah NK., (1985 : 125), *Strategi Belajar Mengajar*, Bina Aksara, Jakarta
- [3] *Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 :hal 52)*
- [4] HM Jogiyanto. 2001. *Pengertian Aplikasi dan perkembangannya*. Andi Ofset. Yogyakarta
- [5] Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2008). *Digital Multimedia*. Yogyakarta: ANDI.
- [6] Binanto. I. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi : Yogyakarta.
- [7] Hamalik, Oemar. 1990. *Sistem Internship Kependidikan Teori dan Praktek*. Bandung: CV Mandarmaju.
- [8] Wandah Wibawanto, "Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif," Edisi Pertama, Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [9] Roy Hollands, *Kamus Matematika* (Jakarta: Erlangga 1995)
- [10] Jati R.A, "Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus," Cetakan
- [11] Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- [12] Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [13] Anitah, S. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- [14] Arif Yuniarto, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Praktik CAD 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Mesin*, Vol. 1 No. 4 pp. 3-4, 2013.
- [15] Nanang Riyadi (2011) *Tunagrahita* [Online]. Tersedia: <http://edukasi.kompasiana.com/2011/09/24/tunagrahita-362487.html> [Diakses Pada Tanggal 21 Oktober 2019]
- [16] Psikologikucom (2014) *Pengertian dan Karakteristik Anak Tunagrahita* [Online]. Tersedia: <http://www.psikologiku.com/pengertian-dankarakteristik-anak-tunagrahita/> [Diakses Pada Tanggal 21 Oktober 2019]
- [17] Siti Nur Hidayah, "Pendidikan Agama Pada Anak Tunagrahita", S.Pd. I. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga, Indonesia, 2011.

- [18] Edy dan Ali. Membuat Sendiri Aplikasi Android untuk Pemula. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014.
- [19] N. Safaat. Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika, 2015.
- [20] "Meet Android Studio," [Online]. Available: <https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=id>. [Accessed 07 Jan 2020].
- [21] Rachamd Hakim. (2009:). "Microsoft Visual Basic NET 2008", Yogyakarta: ANDI
- [22] Ryan Henson Creighton. 2010. Unity 3D Game Development by Example. September . p. 384.
- [23] Filus, Teo . 2018 . Pengertian Bahasa Pemrograman C Sharp (C#). <https://www.codepolitan.com> . Diakses pada tanggal 13 November 2019.
- [24] Hendi Hendratman,"The Magic of Adobe Photoshop",Cetakan Pertama,Bandung :Informatika Bandung,2016.
- [25] Adi Nugroho. 2005. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek. Informatika. Bandung
- [26] Sholiq . 2006.Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML.Graha Ilmu. Yogyakarta18
- [27] Oktavia, Elvi. 2010. Konsep Object Oriented Programming (OOP) dalam Pemrograman Visual. Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi:Universitas Sriwijaya
- [28] Adi Nugroho. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP. Andi. Yogyakarta
- [29] Herlawati Widodo Pudjo Prabowo., Menggunakan UML, Informatika, Bandung, 2011.
- [30] Setiawati Desi, Ikbal Iskandar, "Media Pembelajaran Pengenakan Aksara Besemah Pada Anak SD Di Kota Pagaralam Berbasis Android(STUDI KASUS : SD N 55)", Bandung.
- [31] W. N. Cholifah, S. M. Sagita, dan S. Knowledge, "Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategi Berbasis Android," vol. 3, no. 2, hal. 206–210, 2018.