

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Setiyadi dan E. B. Setiawan, “Sistem Informasi Pengumuman Program Studi Di Perguruan Tinggi X,” *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Inf.*, hal. 11–21, 2017.
- [2] A. Setiyadi dan E. B. Setiawan, “*Information System Monitoring Access Log Database on Database Server*,” in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2018, vol. 407, no. 1, hal. 12110.
- [3] D. Kurniasih dan A. Setiyadi, “*Geographic Information System for Mapping New Entrepreneurs in West Java*,” in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2019, vol. 662, no. 2, hal. 22126.
- [4] A. H. Sutopo, “Analisis dan Desain Berorientasi Objek,” in *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Pertama., Yogyakarta: J & J Learning, 2001, hal. 259.
- [5] S. N. C. K. Bandung, “Sejarah SLB Negeri Cicendo Kota Bandung,” 29 juni, 2010. [Daring]. Tersedia pada: <http://slbn-cicendo.sejarah.com/>. [Diakses: 24-Sep-2019].
- [6] F. dan Nabila.N.I., “Pengertian Logo,” in *Pengaruh Logo Pt. Telkom, Tbk Terhadap Citra Perusahaan*, Vol.5., Ekonomika-Bisnis, 2014, hal. 102.
- [7] H. G. Comp, “Arti Lambang Jawa Barat.” [Daring]. Tersedia pada: <https://www.scribd.com/doc/114336000/Arti-Lambang-Jawa-Barat>. [Diakses: 24-Sep-2019].
- [8] W. dan Wheelen, “Visi dan Misi.” .
- [9] T. D.S., “Struktur Organisasi,” in “Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi )”, dalam *Struktur Organisasi*, ALFABETA, 2016, hal. 82.
- [10] A. Salim, “Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Dengan Metode Multikomunikasi Untuk Siswa Kelas Iv Sdlb-B,” vol. III, no. 1, hal. 9–21, 2016.
- [11] H. P. and E. P. Suparno, “Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus,” in *Direktoriat Jenderal pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional*,

- [12] Pendidikan, "Pengertian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran," *April 01*, 2012. [Daring]. Tersedia pada: <https://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/>. [Diakses: 08-Okt-2019].
- [13] Zakky, "Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli," *16 Maret*, 2018. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>. [Diakses: 08-Okt-2019].
- [14] Nazruddin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC BERbasis Android*. Bandung: Informatika, 2012.
- [15] N. Firly, *Creat Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Media Komputon, 2018.
- [16] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: ABDI SISTEMATIKA, 2016.
- [17] B. Sidik, "Pemrograman Web Dengan PHP," in *Pemrograman Web Dengan PHP*, Bandung: INFORMATIKA, 2014.
- [18] A. Imam Rasyid, "Optimalisasi Jaringan Dan Monitoring Di SMAN 4 Bandung Menggunakan WEBMIN," Universitas Komputer Indonesia, 2017.
- [19] T. Filus, "Pengenalan Bahasa Pemrograman C#," *codepolitan*, 2017. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>. [Diakses: 07-Feb-2020].
- [20] J. Enterprise, "Otodidak MYSQL Untuk Pemula," in *Otodidak MYSQL Untuk Pemula*, Jakarta: PT Elex Media Komputon, 2017.
- [21] E. B. Setiawan, A. Setiyadi, dan R. Wahdiniwati, "*Quality Analysis of Mobile Web Server*," in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2019, vol. 662, no. 2, hal. 22043.
- [22] A. Setiyadi dan T. Harihayati, "Penerapan *SQLite* Pada Aplikasi Pengaturan Waktu Ujian dan Presentasi," *Maj. Ilm. UNIKOM*, 2015.
- [23] E. B. Setiawan dan A. Setiyadi, "*Web vulnerability analysis and implementation*," in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2018, vol. 407, no. 1, hal. 12081.
- [24] R. Roedaven, *Unity Tutorial Game Engine*, Edisi Revi. Bandung:

Informatika, 2016.

- [25] TIM LITBANG WAHANA KOMPUTER, Mudah Membuat Game 3Dimensi menggunakan *Unity 3D*. Semarang: C.V ANDI OFFSET, 1994.
- [26] tutorial blander Indonesia, “No Title,” juni, 2015. [Daring]. Tersedia pada: <https://laskarblender.wordpress.com/apa-itu-blender-3d/>. [Diakses: 12-Des-2019].
- [27] P. D. R. S. Pressman, “Rekayasa Perangkat Lunak Pendetektan Praktis,” in *Rekayasa Perangkat Lunak Pendetektan Praktis*, Yogyakarta: Andi, 2002.
- [28] M. B. Hariyanto, Ir., “Rekayasa Sistem Berorientasi Objek,” in *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2004.
- [29] W. L., “*Testing Overview and Black Box Testing Techniques*,” in *Testing Overview and Black Box Testing Techniques*, 2006.
- [30] Sudaryono, “Metodologi Riset di Bidang IT,” in *Metodologi Riset di Bidang IT*, Yogyakarta: ANDI, 2014.
- [31] Giyanti, “Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* untuk peserta didik tunarungu SMP-LB pada materi gerak dan gaya,” in *Pengembangan media pembelajaran pop-up book untuk peserta didik tunarungu SMP-LB pada materi gerak dan gaya*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- [32] I. Syahputra, “Deskripsi Perbandingan,” *Maha Templates*, 2015. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.kelasindonesia.com/2015/03/pengertian-dan-contoh-paragraf-perbandingan-beserta-ciri-cirinya.html>. [Diakses: 15-Okt-2019].
- [33] I. Afrianto dan A. Setiyadi, “Sistem Informasi Monitoring Perdagangan Pariwisata Dan Investasi Di Indonesia Dengan Negara-Negara Di Kawasan Amerika Dan Eropa,” *INFORMATICS Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, hal. 171–184, 2019.
- [35] A. Priladha dan A. Setiyadi, “*Designing Information System Recruitment Professional Gamers Web-Based*,” in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2019, vol. 662, no. 2, hal. 22072.

