

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Rosa, “Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek,” 2016.
- [2] D. Effendi, L. Lestary, B. Noviansyah, and B. Hardiyana, “The Impact of Implementation of Angklung Learning Application for SLB Part B Deaf using Multimedia-Based Coloring Method on User Satisfaction,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 879, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/879/1/012056.
- [3] E. Irwansyah, Y. Arliando, P. Studi, I. Fakultas, I. Komputer, and U. Dehasen, “MENGIMPLEMENTASIKAN ALGORITMA CAESAR CIPHER,” vol. 1, no. 2, pp. 191–201, 2020.
- [4] R. D. Dinie, *Psikologi anak berkebutuhan khusus*. Yogyakarta: psikosain, 2016.
- [5] S. M. Rahayu, “Deteksi dan Intervensi Dini Pada Anak Autis,” *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 3, no. 1. 2015, doi: 10.21831/jpa.v3i1.2900.
- [6] F. E. Yulianto, B. Kurnadi, H. Basri, U. R. Jannah, and M. Zayyadi, “MODEL INOVASI PEMBELAJARAN MAHASISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (MBK) BERBASIS VIDEO BERSUBTITLE,” *Pi Math. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 10–19, 2021.
- [7] W. Wibawanto, “Game Edukasi RPG (Role Playing Game).” Semarang: LPPM UNNES, 2020.
- [8] D. Effendi, B. Hardiyana, and I. Gustiana, “Implementasi Rancangan Aplikasi Program Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Untuk Sdlb Bagian B Tunarungu Berbasis Multimedia,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 99–112, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.839.
- [9] B. Hardiyana, L. Fadilah, and D. Effendi, “Application of Linked List Algorithm Based on Multimedia,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 879, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/879/1/012087.
- [10] D. H. Yanuarsari, H. A. Ahmad, and B. Handoko, “Perancangan Game Cagar

- Budaya Kota Bagi Anak Usia 6-12 Tahun, Sebagai Upaya Sosialisasi Peninggalan Sejarah,” *Techno.COM*, vol. 12, no. 3, pp. 175–187, 2013.
- [11] D. Masa and K. Masa, “Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa,” *J. Animat. Games Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 113–1134, 2015, doi: 10.24821/jags.v1i2.1301.
- [12] W. Novayani, “Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content,” *J. Komput. Terap.*, vol. 5, no. 2, pp. 54–63, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>.
- [13] S. Henry, *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- [14] W. Wibawanto and S. S. M. Ds, *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017.
- [15] M. S. Hanafy, “Konsep belajar dan pembelajaran,” *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarbi. dan Kegur.*, vol. 17, no. 1, pp. 66–79, 2014.
- [16] E. Nella Kresma, “PERBANDINGAN PEMBELAJARAN KONVENTSIONAL DAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP TITIK JENUH SISWA MAUPUN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA,” *Educ. Vitae*, no. Educatio Vitae Vol. 1/Tahun 1/2014, 2014.
- [17] Suendri, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/download/3148/1871>.
- [18] J. Rumbaugh, I. Jacobson, and G. Booch, “The unified modeling language,” *Ref. Man.*, 1999.
- [19] G. Gunawan, F. Halim, and J. Surya, “PENGEMBANGAN GAME STRATEGI" OUR KINGDOM",” *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2014.
- [20] U. Khulsum, Y. Hudiyono, and E. D. Sulistyowati, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA,”

- Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018.
- [21] P. Sugiyono, “Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D,” *Alfabeta, Bandung*, 2011.
  - [22] I. I. dan B. Nugroho, *Utak-Atik Registry Windows Vista*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.
  - [23] P. Sugiyono, “Metode penelitian kombinasi (mixed methods),” *Bandung Alf.*, vol. 28, pp. 1–12, 2015.
  - [24] Hanafi, “Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan,” *Saintifika Islam. J. Kaji. Keislam.*, vol. 4, no. 2, pp. 129–150, 2017.
  - [25] I. Y. Fadillah, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, “Perancangan Game Edukasi ‘The Legend of Al-Khawarizmi’ sebagai Alat Bantu Pembelajaran Mahasiswa Berkebutuhan Khusus,” *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 103–111, 2021.
  - [26] S. R. Yulistina, T. Nurmala, R. M. A. T. Supriawan, S. H. I. Juni, and A. Saifudin, “Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 129, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5366.