

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. L. G. K. Widiastuti and I. M. A. Winaya, "Prinsip khusus dan jenis layanan pendidikan bagi anak tunagrahita," *Jurnal Santiaji Pendidikan*, vol. 9, Juli 2019.
- [2] J. d. Britto, "Kaldera News," 22 September 2021. [Online]. Available: <https://www.kalderanews.com/2021/09/inilah-data-lengkap-sebaran-pendidikan-inklusif-spppi-jenjang-sd-di-indonesia/>. [Accessed 7 April 2022].
- [3] T. O. Mayasari, E. R. Widasari and H. Fitriyah, "Desain interaksi aplikasi pengendali smart home menggunakan smartphone android," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2548-964X, pp. 139 - 147, Februari 2017.
- [4] Vr. Design, "Vr.," 27 11 2020. [Online]. Available: <https://vriske.com/five-dimension-sebuah-metodologi-dalam-desain-interaksi-3/>. [Accessed 06 06 2022].
- [5] T. Ismi, "glints," 18 Januari 2021. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/interaction-design-adalah/#.YqJMKHZBy3A>. [Accessed 06 06 2022].
- [6] D. J. S. E. D. S. M. Arsyad Achmadi, "REKOMENDASI USER INTERFACE PADA WEBSITE DIKTIMENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 4, p. 5063, 2017.
- [7] A. F. Selly Huldani, "PENGEMBANGAN DESIGN SYSTEM PADA PERANGKAT LUNAK IBID DENGAN PENDEKATAN ATOMIC DESIGN," *JUPITER : Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer*, vol. 1, p. 37, Mei 2021.
- [8] D. H. Y. Erisa Adyati Rahmasari1, "KAJIAN USABILITY DALAM KONSEP DASAR USER EXPERIENCE PADA GAME "ABC KIDS-TRACING AND PHONICS" SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNIVERSAL

- UNTUK ANAK," *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* , vol. 2, 2017.
- [9] S. M. Dr. Tenia Wahyuningrum, Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak, Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH, 2021.
- [10] M. Dian NF, "Taksonomi Bloom: Model Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran," Pusdiklat Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 1 November 2021. [Online]. Available: <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/160/taksonomi-bloom-model-dalam-merumuskan-tujuan-pembelajaran>. [Accessed 6 Agustus 2022].
- [11] Netriwati, "Penerapan Taksonomi Bloom Revisi untuk Meningkatkan Kemampuan," *Jurna; Matematika*, vol. 1, pp. 346-352, 2018.
- [12] W. Widhiarso, J. and S. , "Metode UCD (User Centered Design) untuk rancangan Kios informasi. Studi kasus : Rumah sakit bersalin XYZ," *Jurnal Ilmiah STMIK GI MDP*, vol. 3, Oktober 2007.
- [13] B. University, "Binus University," *Empathy Map : Tahap Pertama Memulai Design Thinking*, 12 Maret 2021.
- [14] M. Amin, Ortopedagogik anak tunagrahita, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1995.
- [15] D. R. Desiningrum, Psikologi anak berkebutuhan khusus, Yogyakarta: Psikosain, 2016.
- [16] T. S. Somantri, Psikolog Anak Luar Biasa, Bandung: Refka Aditama, 2007.
- [17] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: CV. Rajawali, 2013.
- [18] M. Jauhar, Implementasi PAIKEM: dari behavioristik sampai konstruktivistik: sebuah pengembangan pembelajaran berbasis CTL (COntextual Teaching and Learning), Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011.
- [19] M. ardiah, "Metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Mitra PGMI*, vol. 1.