

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. 2009.
- [2] Depdikbud, *Pedoman Pengembangan Diri Untuk Peserta Didik Tunagrahita*. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- [3] SLBN Cileunyi, "Identitas Sekolah SLBN Cileunyi," [Online]. Available: <https://slbncileunyi.sch.id/Identitas-Sekolah/> [Accessed: 17-Dec-2019].
- [4] Depdikbud, *Modul Guru Pembelajar SLB Tunagrahita*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB Bandung, 2016.
- [5] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- [6] N. Amalliyah, "Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan bina diri anak tunagrahita di SLB AKW 2 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Khusus UNESA*, vol. 1, 2015.
- [7] R. Dinanti, "Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Keterampilan Pembuatan Sirup Buahanak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Pendidikan Khusus*, vol. 3, no.3, 2013.
- [8] A. Prastiyanto, I. Setiawan, dan T. I. Noor, "Introduksi Inovasi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Penyuluhan Pertanian," vol. 13, no. 1, pp. 33–41, 2018.
- [9] A. D. Lukito, "Virtual Reality Game Education to Learn Traffic Regulation," *Sisforma*, vol. 4, no. 1, p. 7, 2017.
- [10] S. Guritno, *Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*, Penerbit Andi, 2011.
- [11] R. S. Mukminin, S. Riyad, dan D. Resnawati, "Pengembangan Aplikasi Panduan Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo," *Jurnal Algoritma*, vol. 12, no. 1, 2015.
- [12] T. Sagirani, *Tinjauan Dasar Desain User Experience dalam Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, 2015.
- [13] W. A. Aeni, "Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)," [Online]. Available: <http://medukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac> [Accessed: 16-Dec-2019]
- [14] D. S. Herman, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.

- [15] M. Suryanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009.
- [16] Y. Yudha, W. Ardhi, *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Gramedia, 2018.
- [17] IndoCardboard, "IndoCardboard," [Online]. Available: <http://www.indocardboard.com/apa-itu-google-cardboard/> [Accessed: 07-Mar-2016].
- [18] J. Linowes, "Unity Virtual Reality Projects," *Birmingham UK*, pp. 2-15, 2015.
- [19] N. Zakriyan, E. Sinduningrum, dan H. Irfan, "Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Haram Dengan Virtual Reality," *Jurnal Program Studi Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2502-8782, 2017.
- [20] W. Komputer, *Pemodelan 3 Dimensi dengan 3D Studio Max*. Jakarta: Salemba Infotek, 2001.
- [21] H. Paul, *Business Process Change*. United States of America: Morgan Kaufmann Publisher, 2003.
- [22] S. Dharwiyanti, "Pengantar Unified Modeling Language (UML)," *IlmuKomputer.Com*, 2017.
- [23] S. A. White, "Introduction to BPMN," *Ibm Cooperation*, vol. 2, no. 0, pp. 0, 2004.
- [24] Munawar, *Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*. Bandung: Informatika, 2018.
- [25] P.Z. Sari, H. Nugroho, A. Jatmiko, dan A. Agung, "Aplikasi Game Action RPG "Rugen the Wigoon Masterpiece" Pada Platform Android Dengan Menggunakan Unity". *Skripsi Program SI Teknik Informatika*, 2013.
- [26] Blender, "About Blender," [Online]. Available: <https://www.blender.org/about/> [Accessed: 14-Oct-2019].
- [27] E. S. Mulyani, "Aplikasi Location Based Service (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android," *Skripsi*, 2012.
- [28] Rusman, *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalis Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- [29] R. A. Soekamto, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2013.
- [30] R. Kurniawan, A. Mahtarami, dan R. Rakhmawati, "Gempa: Game edukasi sebagai media sosialisasi mitigasi bencana gempa bumi bagi anak autisme," *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 174-183, 2017.

- [31] R. Nurhidayat, D. Hirawan, “Implementasi Animasi Augmented Reality untuk Pelestarian Situs Bersejarah di Kabupaten Subang”, *Skripsi, Perpustakaan Unikom*, 2019.
- [32] H. Hasanah, “Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial),” *At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, pp. 21-46, 2017.
- [33] I. N. Rachmawati, “Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara” *Jurnal Keperawatan Indonesia*, vol. 11, no. 1, pp. 35-40, 2007.
- [34] Satlantas Polres Kediri, *Rambu-Rambu Lalu Lintas*, 2010.
- [35] M. S. Suhenda, D. Hirawan, “Pembangunan Perangkat Lunak Penentuan Lokasi Perkemahan Dan Penyewaan Alat Kemah Menggunakan Platform Android,” *Skripsi, Perpustakaan Unikom*, 2018.
- [36] L. Pranasucitra, D. Hirawan, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Informasi Bahan Ajar Peralatan Multimedia di SMK Mandalasari Cikancung,” *Skripsi, Perpustakaan Unikom*, 2018.
- [37] D. R. Rahadi, “Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android,” *J. Sist*, vol. 6, pp. 661–671, 2014.
- [38] Y. S. Malaum, D. Hirawan, “Pembangunan Media Pembelajaran Keterampilan Mengemudi Mobil di SMA PGRI Situraja,” *Skripsi, Perpustakaan Unikom*, 2017.
- [39] R. Anugrah, D. Hirawan, “Pembangunan Game Edukasi Satria A Savior Bertemakan Mitigasi Bencana Berbasis Android,” *Skripsi, Perpustakaan Unikom*, 2018.