DAFTAR PUSTAKA

[1]. Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains,* Bandung: Rosda.

[2]. Koswara Deden. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik,* Jakarta: Luxima.

[3]. A.S Rosa dan Shalahuddin M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak,* Bandung: Informatika Bandung.

[4]. Pressman, R. S. (2012). Software Engineering : A Practitioner's . McGraw Hill Higher Education.

[5]. Hidayatullah dan Daswanto Aldi dan Nugroho. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif Dengan Flash,* Bandung: Informatika Bandung.

[6]. Komputer Wahana. 2012. *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6,* Bandung: Penerbit Andi.

[7]. Komputer Wahana. 2013. *Adobe Flash CS6,* Bandung: Penerbit Andi.

[8]. H Safaat Nazaruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung.

[9]. Noor Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian,* Jakarta : Kencara Prenada Media Grup.

[10]. Pramesyari Ayu. 2013. *Berlatih Membaca,* Jakarta : Erlangga.

[11]. S Hermawan Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Yogyakarta: Andi.

[12]. Kusuma Kartika Dyan, dan Andajani Sri Joeda. *Penggunaan Metode Analisis Glass Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Disleksia Verbal di SDN Tebel dan SDN Sruni 1 Gedangan Sidoarjo.*

[13]. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif & RND.* Bandung : Alfabeta.

[14]. L. Williams, 2006, " *Testing Overview and Black Box Testing Techniques".*