DAFTAR PUSTAKA

[1] w. &. S. Martiningsih, "Penanganan Anak Tunagrahita," Rumah Sakit Sentosa.

[2] D. P. Nasional, *Standar kompetensi dan Kompetensi dasar*. Direktorat Pembinaan sekolah luar biasa, 2006.

[3] A. R. k. anwar, "Efektifitas metode Gillingham untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kesulitan belajar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, vol. 3, pp. 417-428, 2011.

[4] I. Sommerville, *Software Engineering*, Eight Edition ed. Addison Wesley, 2007.

[5] D. wibisono, *Manajemen Kerja*. Jakarta: Erlangga, 2006.

[6] N. Hadari, *Manajemen Strategik Ilustrasi di Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press, 2000.

[7] C. &. B. J. ,. G. Prasetyo, *Perancangan strategy map dengan human resources scorecard pada perusahaan asuransi Bumi Asih Jaya Surabaya*. Surabaya: Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Petra, 2004.

[8] Wibisono, *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Erlangga, 2006.

[9] S. Soenarto, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif matakuliah tata hidang," *Inotek: Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi*, vol. 9 nomor 1, Feb. 2005.

[10] T. S. C. &. A. F. L. Wong, *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. Singapore, 2003.

[11] R. Philips, *Language teaching methodology: A textbook for teachers.* Sydney: Prentice Hall International (UK) Ltd., 1997.

[12] S. Hackbarth, *The educational technology handbook: A comprehensive Guide*. Educational Technology Publication, Inc., 1996.

[13] R. Philips, *A practical guide for educational applications*. London: ogan, 1997.

[14] P. W. ,. K. A. S. &. M. M. J. Agnew, *ultimedia in the classroom.* Boston: Allyn and Bacon, 1996.

[15] A. S. M. L. B. A. S. Iwayan S. A. Mukti, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran," *E-journal Teknik Informatika*, vol. 7, p. 2, Jan. 2016.

[16] H. p. Suparno, "Karakteristik anak berkebutuhan khusus," in *Pendidikan Anak Berkebutuhan khusus*. bandung: UPI.

[17] M. Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1994.

[18] S. A. Bratanata, *Pengertian-pengertian Dasar dalam Pendidikan Luar Biasa*. Bandung: NV. Masamaru., 1976.

[19] S. A. Kirk., *Education Exceptional Children*. Boston: Mifflin Company., 1972.

[20] M. L. Hardman., *Human Axceptionalty Society School ang Family*. USA: Ally and Bacon, 1988.

[21] D. H. Z. S. M. K. Selvia Miftahul Jannah, "Modifikasi terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita ringan," Universitas Negeri Surabaya, 2014.

[22] a. J. E. Adrian Ashman, *Educating Children with Special Needs*. Australia: Prentice Hall, 1994.

[23] Mumpuniarti, *2001*. Yogyakarta: Kanwa Publisher..

[24] D. M. M. .M.Pd, "Pendidikan Khusus," *Pusat kurikulum balitbang*, pp. 1-24.

[25] S. A. Mahmud , *Tuhan [dan] sains : mengungkap berita-berita ilmiah al qur'an mengungkap berita-berita ilmiah al qur'an*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta, 2001.

[26] Muhyiddin, *Sekilas Sejarah Tulisan Bahasa Arab*. kediri: Semprulle, 2012.

[27] A. K. Husain, "Seni Kaligrafi Khat Naskhi," in *Tuntunan Menulis Halus Huruf Arab Dengan Metode Komparatif* . Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya,

1988, p. 5.

[28] A. A. N. A.-A. F. A.-L. A.-A. Ahmad Husnain Thohir, *Al-Shadru Li Khidmati Al-Thiba'ah*. Kairo, 1987.

[29] A. Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Penada Media Group, 2011.

[30] Hasrul, "Langkah-langkah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif," *Jurnal MEDTEK*, vol. 2, pp. 2-8, Apr. 2010.

[31] m. Bates, *Blast Off to Reading!: 50 Orton-Gillingham Based Lessons for Struggling Readers and Those with Dyslexia*. Creative Dragon Press, 2012.

[32] G. Booch, *Object Oriented Analysis and Design with Application 2nd Edition*. United States of America, 2005.

[33] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.

[34] H. Widodo, *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika, 2011.

[35] H. Widodo, *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika, 2011.

[36] Ikea. (2014, Apr.) DEZENE Magazine. [Online]. http://www.dezeen.com/2013/08/05/ikea-launches-augmented-reality-catalogue/

[37] B. t. Haller, *Emerging Technologies of Augmented Reality*. Interfaces and Design, 2007.

[38] R. k. kurniawan, "Mobile Augmented Reality," *Jurnal sistem Komputer*, vol. 4, p. 17, 2014.

[39] A. F. Uning Lestari, "Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Pola Gambar Satwa Menggunakan Vuforia," *Jurnal Generic*, vol. 10, pp. 317-378, Mar. 2015.

[40] Unity. (2016, Mar.) unity3d. [Online]. http://www.unity3d.com/public-relations

[41] T. l. w. komputer, "pengenalan dan dasar unity," in *Mudah membuat Game 3*

Dimensi dengan Unity, Seno, Ed. Yogyakarta: Andi, wahana komputer, 2007, pp. 1-26.

[42] I. A. M. Yanyan Herdiansyah, "Pembangunan aplikasi bantu dalam menghafal al-qur'an berbasis mobile," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 2, p. 2, 2013.

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.

[44] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.

[45] J. Chronister, *Blender Basic*, 4th ed. Technology Education, 2011.

[46] A. Chotimah, "Prevalensi Tunagrahita Menurut Tingkat Ketunagrahitaan," in , 2013.

[47] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010.

[48] K. Rosnawati, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. jakarta: Luxima Metro Media, 2013.

[49] A. nugroho, *Rekayasa pererangkat lunak menggunakan UML dan Java*. andi, 2010.