DAFTAR PUSTAKA

[1] K. dan A. Rosnawati, "Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita," Jakarta, PT. Luxima Metro Media, 2013.

[2] D. Sudrajat dan L. Rosida, "Panduan Guru Pendidikan Khusus," dalam *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, PT. Luxima Metro Media, 2013, pp. 19-27.

[3] D. P. Nasional, "Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013," Jakarta, 2013.

[4] Z. "Meningatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1 Sampai 10 Melalui Metode VAKT Bagi Anak Tunagrahita Sedang," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, vol. 1, no. 2, pp. 244-245, 2013.

[5] H. Susilo, "Merancang Manajemen Kinerja," dalam *Manajemen Kinerja dan Kompensasi*, Brawijaya University, 2012, p. 3.

[6] M. A. Mukhyi, dalam *Visi, Misi, Goal, Objective, Falsafah Perusahaan*, 2010, p. 8.

[7] H. Susilo, "Manajemen Kinerja dan Kompensasi," dalam *Merancang Manajemen Kinerja*, Brawijaya University, 2012, p. 4.

[8] H. Umar, Business An Introduction, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000.

[9] A. Hadi, Pemahaman dan Penerapan ISO/IEC 17025:2005, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007.

[10] S. Tata Usaha dan Kearsipan, Yogyakarta: KANISIUS, 2000.

[11] S. Soenarto, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif matakuliah tata hidang," *Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi,* vol. 9, no. 1, p. 116, Februari 2005.

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

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

[14] H. S, "The educational technology handbook," dalam *A comprehensive guide,* Educational Technology Publication, 1996.

[15] P. R., "A partical guide for educational applications," London, ogan, 1997.

[16] I. Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: ANDI, 2010.

[17] M. A. b. Maarof, Siri III Teknologi Maklumat Multimedia, Keselamatan Data dan Koridor Raya Multimedia (MSC), Johor: Johor Darul Ta'zim, 2004.

[18] Hasrul, "Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif," *MEDTEK,* vol. 2, no. 1, 2010.

[19] I. S. A. Mukti, A. S. M. Lumenta dan B. A. Sugiarso, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6-9 Tahun Berbasis Android," *E-journal Teknik Informatika,* vol. 7, no. 1, p. 2, 2016.

[20] A. Hadi dan S. , Multimedia Interaktif dan Flash, Yogyakarta: PT Graha Ilmu, 2003.

[21] L. P. Dewi, "Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram UML dan BPMN (Studi Kasus FRS Online)," p. 3.

[22] UPI, “Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis,” dalam *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*, Bandung, PT. Imperal Bhakti Utama, 2007, p. 137.

[23] F. “Fun Math,” dalam *Matematika Asyik Dengan Metode Pemodelan*, Bandung, PT. Mizan Pustaka, 2009.

[24] A. Amir, “Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif,” *Forum Paedagogik*, vol. 6, no. 1, p. 73, 20114.

[25] I. Cahyani, dalam *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Kementrian Agama Republik Indonesia, 2009, p. 47.

[26] S. Afriliya dan W. Widajati, “Penggunaan Metode Visual Auditori Kinestetik Taktil (VAKT) Terhadap Pemahaman Kosa Kata Anak Autis,” p. 2.

[27] G. Booch, Object Oriented Analysis and Design with Application 2nd, California, 2005.

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

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

[30] k. K. R., “Mobile Augmented Reality,” *Jurnal SIstem Komputer*, vol. 4, p. 17, 2014.

[31] M. dan D. , “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D,” *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, vol. XXII, no. 3, p. 13, 2015.

[32] J. Chronister, Blender Basics Classroom Tutorial Book 4th Edition, Technology Education, 2011.

[33] I. K. Diwangkara, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Baca Tulis Bergambar Untuk Anak Tunagrahita," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 5, no. 1, p. 4, 2016.

[34] A. Kurniawan, Pengenalan Bahasa C#, Jakarta: Project Otak, 2004.

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

[36] A. Rohmiyati, "Efektifitas Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Huruf Arab Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah 4 SURABAYA," p. 24, 2011.

[37] K. D. Kusuma dan S. J. Andajani, "Penggunaan Metode Analisis Glass Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Disleksia Verbal Di SDN TEBEL Dan SDN SRUNI I GEDANGAN SIDOARJO," *Jurnal Pendidikan Khusus*, vol. 1, p. 2, 2013.

[38] A. Aniangsih, Interviewee, [Wawancara]. 20 Agustus 2016.

[39] T. A. Prabawati, Adobe Illustrator CS4, Yogyakarta: Andi Offset, 2010.