DAFTAR PUSTAKA

[1]. T. Hernawati, 'Jassy Anakku', Pengembangan Kemampuan Berbahasa Dan Berbicara Anak Tunarungu, vol. 7, no. 1, pp 101-110, 2007.

[2]. J. N. Rosydah, 'Pengaruh Metode Total Physical Response Story Telling Dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kata Kerja Bahasa Inggris Pada Siswa Tunarungu Tingkat SMALB Kelas X Di SLB Negeri Ciamis: Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Smalb Di Slb Negeri Ciamis' p 1-2, 2014

[3]. A. Qurrotullain, 'Penggunaan Metode Preview, Question, Read, Summarre, Test (PQRST) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pada Siswa Tunarungu' vol 1, p 3, 2013.

[4]. N. T. Setyaningrum, 'Penerapan Metode Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu Kelas 3 Di SLB AS-SYIFA Lombok Timur' p 11-17, 2012.

[5] "ASL", [Online]. Available: https://www.nad.org/resources/american-sign-language/what-is-american-sign-language/. [Diakses 14 April 2017]

[6] I. Bintaro, Multimedia Digital - dasar Teori dan Pengembanganya-Ed.1, Yogyakarta, 2010.

[7] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003. [11] W. Komputer, Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, 2013.

[8] N. Sofiantin, 'Implementasi Metode PQRST (Preview, Question, Read, Summarize, Tes) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di SMA. Wachid Hasyim Lamongan', p 15-17.

[9] I. Sommerville, Software and Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid 1, Jakarta: Erlangga, 2003.

[10] Kothari, C.R., "Research Methodology Methods and Techniques," 2004

[11] W. Komputer, Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, 2013.

[12] Madcoms, Kumpas Tuntas Adobe Flash Professional CS6., Yogyakarta: Andi, 2012.

[13] "Blackbox Testing," [Online]. Available: http://teknologi.kompasiana.com /gadget/2010/12/13/blackbox-testing-324503.html. [Diakses 6 Desember 2016]

[14] “FREE XAMPP VER. 1.7.3 ALL PLATFORM OS WINDOWS LINUX TERBARU LENGKAP”, [Online]. Available: http://niam.co.id/free-xampp-ver-1-7-3-all-platform-os/. [Diakses 6 April 2017]

[15] “Deskripsi”, [Online]. Available: https://id.vessoft.co.id/software/windows/download/ notepadpp. [Diakses 6 April 2017]

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

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

[18] R. Philips, “Language teaching methodology,” dalam A textbook for teachers, Sydney, Prentice Hall International (UK) Ltd., 1997.

[19] H. S, “The educational technology handbook,” dalam A comprehensive guide, Educational Technology Publication, 1996.

[20] P. R., “A partical guide for educational applications,” London, ogan, 1997.

[21] 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.