

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Pusparia, “Pelajar SLB Indonesia Tembus 140 Ribu Siswa,” databoks.katadata.co.id.
- [2] D. Martian and F. Y. Al Irsyadi, “Game Edukasi Pengenalan Mata Uang Untuk Anak Tunagrahita,” *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 21, no. 1, pp. 72–77, Jan. 2021, doi: 10.23917/emitor.v21i1.12562.
- [3] S. Atin, A. Kristiyanto, and S. Fadhilah, “Analysis of Manipulative Basic Motion Learning Model Second Grade Mentally Retarded Children at Slb Putra Mandiri,” *Social Science and Humanities*, vol. 03, no. 02, pp. 848–854, 2019, [Online]. Available: <http://sshj.in/index.php/sshj>
- [4] Ferawati and F. H. Saputri, “Game Edukasi untuk Anak Tunagrahita Berbasis Android pada Materi Perkalian Berdasarkan Aspek Gender Equity dan Social Inclusion (GESI),” *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, vol. 6, no. 2, pp. 127–135, Jul. 2022, doi: 10.33379/gtech.v6i2.1510.
- [5] F. R. Sutarta, A. Widiatsih, and I. H. Zusfindhana, “Efektivitas Teknologi Game Sebagai Media Pembelajaran dan Edukasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan,” *Journal of Special Education*, vol. 7, no. 1, pp. 26–41, Jul. 2023, doi: 10.31537/speed.v7i1.1190.
- [6] A. P. febri Yanta and J. Efendi, “Efektivitas Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Bagi Anak Tunagrahita Ringan,” *Journal of multidisiplinary Research and Development*, vol. 6, pp. 44–50, 2020.
- [7] H. L. Asidiq and Y. F. Al Irsyadi, “Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Bunga Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Kelas III di Sekolah Luar Biasa ABC Tawangsari,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknayasa*, vol. 3, no. 1, pp. 67–76, Aug. 2022, doi: <https://doi.org/10.23917/abditeknayasa.v3i1.584>.
- [8] A. Yanni, I. Kamala, and M. Shaleh Assingkily, “Analisi Kemampuan Intelektual Anak Tunagrahita Ringan di SD Negeri Demakijo 2,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 21, no. 1, pp. 64–75, Mar. 2020, doi: <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.843.2020>.
- [9] Q. Jafar Adrian, “Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 13, no. 1, pp. 51–54, 2019.

- [10] M. Y. Suyudi, F. Yanti, and J. Sutresna, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Organ Dalam Tubuh Manusia Berbasis Android," *JOAIIA: Journal of ...*, vol. 2, no. 1, pp. 10–18, 2021.
- [11] S. Febrina, L. Rusdiana, and R. Rosmiati, "Android-Based Augmented Reality in Education Activity for Children," *PIKSEL: Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, vol. 8, no. 2, pp. 101–106, 2020, doi: 10.33558/piksel.v8i2.2276.
- [12] H. F. Dalimunthe and P. Simanjuntak, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality," *Jurnal Comasie*, vol. 09, no. No.8, pp. 259–266, Oct. 2023, Accessed: Jan. 08, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- [13] R. D. Gunawan, "Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 36–42, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.151.
- [14] R. Pratama, E. W. Hidayat, and A. Putra Aldya, "Penerapan MultiMarker Pada Aplikasi Pengenalan Aksara Sunda Kedalam Huruf Latin Dengan Augmented Reality," *Scientific Articles of Informatics Students*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2021, [Online]. Available: <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais>
- [15] I. Arfiani, M. Nugraheni, and D. Sulistyono, "Implementasi Scrum Pada Pengenalan Aksara Lampung Menggunakan Augmented Reality," *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 3, no. 3, pp. 353–360, Dec. 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1077.
- [16] D. Julianingsih and A. Huda, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Komunikasi Anak Autis Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 1192–1201, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3062>.
- [17] A. Albi Aldriyan and S. Amini, "Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus," *Jurnal Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, vol. 3, no. 4, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: www.google.com,
- [18] F. H. Amran, M. R. Taufiq, A. A. Abdurrahim, and H. Mukhtar, "Implementasi Text To Speech Dalam Aplikasi Pembelajaran Matematika Dasar Dengan Augmented Reality," *Jurnal Software Engineering and Information Systems (SEIS)*, vol. 2, no. 2, pp. 28–35, 2022, doi: <https://doi.org/10.37859/seis.v2i2.3999>.

- [19] D. Wahyu Wibowo, O. Desta Triswidrananta, and A. Maulidya Handah Putri, “Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan untuk Media Pembelajaran dengan Metode Multiple Marker,” *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, vol. 16, no. 1, pp. 43–51, Nov. 2021, doi: <https://doi.org/10.30864/jsi.v16i1.404>.
- [20] N. W. Marti, L. J. E. Dewi, A. A. J. Permana, and I. M. Y. Ariawan, “Augmented Reality (AR) based application to introduce animals for children,” in *Journal of Physics: Conference Series*, IOP Publishing Ltd, Jun. 2020. doi: 10.1088/1742-6596/1516/1/012022.
- [21] Syafira Nada, “Ternyata Bikin Untung, Ini Penerapan Augmented Reality dalam Bisnis.” [Online]. Available: <https://www.smarteye.id/blog/augmented-reality-dalam-bisnis/>
- [22] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, and J. Warta, “Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran,” *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2021, doi: <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>.
- [23] M. Meilin Mongilala, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 4, pp. 465–474, Nov. 2019, Accessed: Jan. 08, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27649>
- [24] N. Asngari, “Implementasi Marker Based Tracking Untuk Pengenalan Hewan Liar Berbasis Augmented Reality,” *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, vol. 1, no. 1, pp. 182–188, Jan. 2020.
- [25] A. Yudi Permana and Puji. Romadlon, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC pada PT. MANDIRI LAND ROSPEROUS Berbasis Mobile,” *Sigma - Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, vol. 10, no. 2, 2019, doi: 10.1134/s0320972519100129.
- [26] W. Farianto, N. A. Prasetyo, and A. Raharja, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based Dan Markerless,” *Novian Adi Prasetyo*, vol. 6, no. 2, p. 141, 2021.
- [27] M. Kristian, I. Fitri, and A. Gunaryati, “Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method,” *Jurnal Informatika dan Sains (JISA)*, vol. 03, no. 01, 2020.
- [28] S. Christina, D. Ronaldo, and dan M. Rosya Zaini, “Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android,” *Jurnal Sains, Teknologi, Komputer, dan Manajemen*, vol.

- 11, no. No.1, pp. 22–33, Feb. 2021, doi: <https://doi.org/10.33020/saintekom.v1i1.180>.
- [29] S. Ahdan and Setiawansyah, “Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendorong Darah dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android,” *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, pp. 67–77, 2020, doi: 10.22216/jsi.v6i2.5573.
- [30] L. Yurisma, V. S. Dewi, and Mutiawati, “Pembuatan Animasi 3D Taman Shulthanah Shafiatuddin Menggunakan Blender,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 120–136, 2021.
- [31] L. Yurisma, Mutiawati, and V. S. Dewi, “Pembuatan Animasi 3D Taman Shulthanah Shafiatuddin Menggunakan Blender,” *Journal of Education Science*, vol. 7, no. 1, pp. 120–135, 2021, doi: <https://doi.org/10.33143/jes.v7i1.1815>.
- [32] S. Sauda, N. Oktaviani, and M. Bunyamin, “Implementasi Metode Scrum Dalam Pengembangan Test Engine Try Out Sertifikasi,” *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, vol. 3, no. 3, p. 70, 2019, doi: 10.14421/jiska.2019.33-07.
- [33] I. Tahyudin and Zidni Iman Sholihati, “Pengembangan Aplikasi Tiga-Tingkat Menggunakan Metode Scrum pada Aplikasi Presensi Karyawan Glints Academy,” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 6, no. 1, pp. 169–176, Feb. 2022, doi: 10.29207/resti.v6i1.3793.
- [34] R. Yanwastika Ariyana *et al.*, “Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta,” *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital*, vol. 2, no. 1, pp. 33–43, 2023, doi: 10.55123/jumintal.v2i1.2371.
- [35] S. Dewi, S. P. Adithama, and A. T. Suhardi, “Pengujian Aplikasi Doctor to Doctor Menggunakan Metode Black Box Testing,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 61–72, 2023, doi: <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.7046>.
- [36] S. Kurniawan, A. P. I, and A. Ependi, “Analisis Usability Aplikasi C-Access Commuterline Menggunakan System Usability Scale (Sus),” *Jurnal Syntax Admiration*, vol. 4, no. 7, pp. 894–911, Jul. 2023, doi: 10.46799/jsa.v4i7.671.
- [37] O. R. Yulius, M. Fajri, A. Nasrullah, A. H. Thohari, and P. N. Batam, “Analisi Usability Pada Aplikasi Amboo Mothercare Menggunakan System Usability Scale,” *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, vol. 1, no. 10, 2022.

- [38] R. Nurhana Friantini and R. Winata, “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, vol. 4, no. 1, pp. 6–11, Mar. 2019.
- [39] N. B. Pelealu, T. Afirianto, and S. W. Wardhono, “Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality Untuk Membantu Pembelajaran Anak Dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 1492–1499, Feb. 2019.
- [40] T. Yuliyana, I. Ketut, R. Arthana, and K. Agustini, “Usability Testing Pada Aplikasi POTWIS,” *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 1, pp. 12–22, Jul. 2019, doi: <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v8i1.12081>.
- [41] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [42] F. Ervan, N. Dagomes, N. D. Retnowati, and A. Kusumaningrum, “Simulation Of Rudal Launch Using SUKHOI SU-35 and VYMPEL R-73 3D Modelling,” vol. 1, no. 1, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.28989/vortex.v1i1.702>.