

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah ayat 11 dan Terjemahnya. 2001. Departemen Agama RI. Jakarta:Cikampek.
- Ambriani, D. 2020. Rancang Bangun Repository Publikasi Ilmiah Dosen Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informatika*, 16(05), h. 21-130.
- Andria, 2018. Analisis pengaruh Teknik Responsive Web Design (RWD) Terhadap Kualitas Website Dengan Metode Pieces. *Jurnal teknologi informatika dan komunikasi*. 02(01), h. 17-21.
- Dony, N. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(12), h. 81–88.
- Ibnu, F. 2014. Subjective Well-Being Pada Guru Sekolah Luar biasa (SLB), *Jurnal fakultas Psikologi*. 02(01), h.12-17.
- Iqbal, M. 2014. Klasifikasi pola data forensic whatsapp pada smartphone android menggunakan metode support vector machine (SVM). *Jurnal Program studi Magister teknik Informatika*.17(09), h. 03-08.
- Jaya, T. S. 2017. Perancangan Kantor Digital Berbasis Framework dengan Metode DGBLC pada Politeknik Negeri Lampung. *Jurnal Pengembangan IT*, 02(02), h. 14–17.
- Kasmi. N. 2013. Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web pada SMA Darma Bangsa Bandar Lampung. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 1(17), h. 41–50.
- Ladjamudin 2013. Analisis dan desain sistem informasi. Yogyakarta. *Jurnal Program studi teknik informatika*.12(05), h. 02-10.
- Mayasari. 2020. *Rancang bangun game edukasi tebak gambar bagi siswa SMPLB insan Madani metro*. Tesis tidak di terbitkan. Lampung: Program Studi D3 Sistem Informasi.
- Hermawan, 2011. Remastering Sistem oprasi android untuk peningkatan performa pada Lenovo a6000. *jurnal sistem dan teknologi informasi*, 04(1), h.12-16.
- Herniawati, A. 2019. Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Aud). *Jurnal Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(63), h. 1–7.

- Nandiyah, 2013. Melatih Kemampuan Menulis pada Anak Tunagrahita Melalui Gerakan Crawl (cross crawl). *Jurnal ilmiah dalam implementasi kurikulum bimbingan dan konseling berbasis kkn*. 4(1), h.1-10.
- Nelly, I. 2014. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*. 02(1), h. 82-85.
- Sari, Y. P. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Di Kota Prabumulih. *Jurnal Sistem Informasi & Komputerisasi Akuntansi (JSK)*, 1(1), h. 81–88.
- Shalahuddin 2011. Perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis web. *Jurnal Program studi ilmu komputer*, 01(11), h. 11-20
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Suparno, 2007. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Dirjen Dikti Depdiknas*, 97(14). h. 14–71.
- Priyadi, 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Obat Pada Klinik Djanti Merdika bekasi. *Jurnal Program studi Manajemen Informatika*, 07(9), h. 02-07.
- Winarsih, S. 2013. Panduan penanganan nak berkebutuhan khusus bagi pendamping (orang tua, keluarga, dan masyarakat). *Jurnal Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia*, 12(03), h. 1–17.
- Weny. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pada Pokok Bahasa Perbedaan Pasar Tradisional Dan Pasar Modern Untuk TK di Paud Lab School Unnes. Semarang. *Jurnal Pengembangan IT*, 02(02), h. 14–17.
- Zin et al 2009. Pengembangan Game Edukasi Mengetik menggunakan Metode Touch-typing untuk meningkatkan kecepatan mengetik. *Jurnal Pengembangan Teknologi informasi dan ilmu komputer*. 04(01), h. 12-16.