

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Azmi Masna. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Pop-Up Mata Pelajaran Ipa Untuk Anak Tunarungu Kelas IV SDLB B Di Yogyakarta*. 1-2.
- Aditya Rizki Yudiantika. dkk. *Implementasi Augmented Reality Di Museum Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*.
- Arif Akbarul Huda. 2013. *LIVE CODING! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Agung Defri. 2017. *Sistem Deteksi Dini Kebakaran Berbasis Wireless Sensor Network Menggunakan Mikrokontroler Arduino*. Skripsi. Medan : Universitas Sumatra Utara.
- Andeh Lukito. dkk. 2015. *Analisis Dan Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Gallery Batik Jambi Desmiati*. Jurnal Ilmiah Media Processor. 10(2): 478.
- Andi Juansyah. 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. 1: 3.
- Deis Septiani. 2010. *Pengembangan Komunikasi Verbal Pada Anak Tunarungu*. 9(2): 124-125.
- Dawang Mahendra Sudirman Putra. 2017. *Pemanfaatan Engine Vuforia Untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis Mobile*. Journal Of Information and Technology. 5(2): 76.
- Eifel Rio Choiri. dkk. 2015. *Perancangan Aplikasi Informasi Tempat Pembuangan Sampah Terdekat Di Kota Jambi Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah. 10(2): 559.
- Glenis Ovina Deborah. 2015. *Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menyampaikan Materi Pelajaran Kepada Tunarungu Di Slb-B Karya Mulia Surabaya*. Jurnal E-Komunikasi. 3(2): 2.
- Janner Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Muthia dan Djuniadi. 2015. *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D*. XXII(3): 13.

- Maimunah, dkk. 2017. *Perancangan Prototype Visual Pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada PT. SULINDAFIN*. 38.
- Meyti Eka Apriyani dan Robie Gustianto. 2015. *Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbalangka Dengan Animasi 3D Menggunakan Metode Single Marker*. Jurnal Infotel. 7(1): 48.
- Maharoni Hendra Pradikja. dkk. 2018. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Tablet*. 2(8): 2879.
- Maharoni Hendra Pradikja. dkk. 2018. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Tablet*. 2(8): 2879.
- Murtiwiyati dan Glenn Lauren. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah Komputasi. 12(2): 2.
- Mega Silvia Dewi. 2012. *Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu*. 1(2):262.
- Nia Saurina 2017. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia. 2(2): 130.
- Nur Wakhidah. dkk. 2017. *Aplikasi Augmented Reality Berbasis Agen Cerdas Sebagai Marketing Communication Pada Program Studi Teknik Informatika FTIK Universitas Semarang*. Jurnal Informatika Upgris. 3(1): 11.
- Novi Handayani dan Yuni Artanti. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Stok Roti Pada Noni Bakery*.
- Rosa A. S dan M. Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Sandro Sembiring. 2013. *Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of File*. 4(2): 45.
- Tantan Taryono. dkk. 2013. *Aplikasi Peta ATM Dengan Menggunakan Aplikasi GPS Pada Handphone Android*. Jurnal Infotel 5(1): 13.