

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Puji. 2008. "Pengertian Analisis Sistem Informasi". Tersedia dalam: <<http://susipujiastuti.wordpress.com/2008/10/26/pengertian-analisis-sistem-informasi/>> [diakses tanggal 9 Maret 2014 jam 10:15 WIB].
- Ekasari, Yeti. 2012. "Merancang *Game* Petualangan "*Binggo*" Menggunakan *Unity 3D Game Engine*". Tersedia dalam: <http://repository.amikom.ac.id/index.php/add_downloader/Publikasi_10.21.0483.pdf/3063> [diakses tanggal 29 September 2013 jam 20:30 WIB].
- Febriwilliandra, Rifqi. (2013). "*Game* Edukasi Bercocok Tanam Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus di SLB Az-Zakiyah)". Tersedia dalam: <<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=205499>> [diakses tanggal 25 September 2013 jam 20:10 WIB].
- Islamia, Ismi. 2013. "Pengertian, Perbedaan White Box dan Black Box Testing". Tersedia dalam: <<http://susipujiastuti.wordpress.com/2008/10/26/pengertian-analisis-sistem-informasi/>> [diakses tanggal 20 April 2014 jam 08:45 WIB].
- Kurniawan, Herman. 2012. "Pendukung Materi Taman Pendidikan Al-Qur'an Melalui *Game* Edukasi Untuk Anak Umur 6-10 Tahun Menggunakan *Macromedia Flash 8*". Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Listiyaningsih, Reny. 2012. "Kepercayaan Diri Pada Orangtua yang Memiliki Anak Tunagrahita". Tersedia dalam: <http://fpsi.mercubuana-yogya.ac.id/wp-content/uploads/2012/06/revisi-naskah-publikasi-jurnal-a.n.- triana-umby.ok_.pdf> [diakses tanggal 29 September 2013 jam 20:15 WIB].
- Mulyadi. 2012. "Mental Retardasi". Tersedia dalam: <<http://www.cacapan.blogspot.com/p/mental-retardasi.html>> [diakses tanggal 29 September 2013 jam 20:40 WIB].
- Nugroho, Aditya. 2011. "Metode Pengumpulan Data". Tersedia dalam: <<http://adityanugroho90.blogspot.com/2011/03/metode-pengumpulan-data.html>> [diakses tanggal 20 Maret 2014 jam 11:15 WIB].
- Nuraini, Aliyah. 2009. "Eksistensi Anak Tunagrahita". Tersedia dalam: <<http://aliyahnuraini.wordpress.com/tag/tunagrahita/>> [diakses tanggal 20 Maret 2014 jam 11:30 WIB].

- Rafidah, Ismi. 2012. "Perancangan *Game* Edukatif Bertema *Farming* Dengan Tokoh *Strawberry Shortcake*". Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rochmah, Siti. 2012. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Angka Bergambar (Penelitian Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi I Jombang Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012)". Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudarmilah, Endah, Ferdiana, Ridi, Nugroho, Lukito, Susanto, Adhi. 2013. "*Tech Review: Game Platform for Upgrading Counting Ability on Preshool Children*". Universitas Gadjah Mada.
- Sugiono. 2009. "*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*". Bandung: AlfaBeta.
- Suhendri. 2011. "Pengertian Analisis Sistem Informasi". Tersedia dalam: <<http://suhendri-apakatadunia.blogspot.com/2011/11/analisis-sistem-informasi.html>> [diakses tanggal 20 Maret 2014 jam 11:40 WIB].
- Sudharta, Widi. 2012. "Metodologi Penelitian". Tersedia dalam: <<http://widisudharta.weebly.com/metode-penelitian-skripsi.html>> [diakses tanggal 20 Maret 2014 jam 10:35 WIB].
- Usti, Afnita. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan". Tersedia dalam: <<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/976/827>> [diakses tanggal 29 September 2013 jam 21:00 WIB].
- Yulianto, Nanang. 2012. "Pembuatan *Game* 3 Dimensi *Lost In The Jungle* dengan Menggunakan *Unity 3D Game Engine*". Tersedia dalam: <http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.21.0535.pdf> [diakses tanggal 25 September 2013 jam 20:50 WIB].