

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat) : Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(1), 17–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1537>
- Al Irsyadi, F. Y., Susanti, L. D., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.54082/jiki.7>
- Alwan, A. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
- Borman, R. I., & Priyopradono, B. (2018). Implementasi Penerjemah Bahasa Isyarat Pada Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Dengan Metode Principal Component Analysis (PCA). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(1), 103–108. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/631>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(2), 119. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i2.25997>
- Kautsar, I., Indra Borman, R., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Bagi Penyandang Tuna Rungu Berbasis Android dengan Metode BISINDO. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 6–8. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/832>

Pradikja Hendra, M., Tolle, H., & Candra Brata, K. (2018). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Tablet. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Syah, A. R. (2022). *APLIKASI PENERJEMAH BAHASA ISYARAT MENGGUNAKAN METODE K-NN (K-NEARST NEIGHBOUR)*. 2(4), 1–12.

Wardani, I. K. (2017). Perancangan Tutorial Bahasa Isyarat Berbasis Android bagi Anak Tuna Rungu. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>