

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, W. Perancangan Sistem Menggunakan Metode SDLC. 1-11.
- Dewi, K. Disleksia. *Kristiantini Dewi Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia*. 7–13.
- Dwanoko, Y. S. 2016. Implementasi *Software Development Life Cycle (Sdlc)* Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(2), 83–94.
- Hermanudin, D. C., dan N. Ramadhani. Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengapatasi Biota Laut. 2019. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2): 227-233.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., dan Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Berjenis *Puzzle*, RPG dan *Puzzle* RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2): 1-195.
- Pramaditya, S. A., M. S. Noto., dan D. Syaefullah. 2017. *Game* Edukasi RPG Matematika. *EduMa*, 6(1): 77-84.
- Prasetya, D. D., Y. Rahmawati., dan T. Widiyaningtyas. 2010. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Anak Kesulitan Membaca (Disleksia). *Konferensi Nasional dan Workshop APPI*. 1-8.
- Purnomo, A. 2017. Analisis Rute Distribusi Dengan Metode *Capacity Vehicle Routing Problem (CVRP)* Pada Produk Coca Cola di Pusat Distribusi Bandung. *Competitive*, 12(2): 1-98.
- Purnomo, A., I. N. Azizah., R. Hartono., Hartatik., dan S. A. T. Bawono. 2017. Pengembangan *Game* Untuk Terapi Membaca Bagi Anak Disleksia dan Diskalkulia. *Jurnal Simetris*, 8(2): 497-506.
- Shafriyani, R., Hasanuddin., dan F. A. Wenando. 2019. Penerapan Metode Fonik Untuk *Game* Edukasi Penyandang Disleksia Menggunakan *Visual Novel*. *Jurnal Fasilkom*, 9(2): 358-368.
- Wahyudi, A. 2018. Perancangan Sistem Menggunakan Metode SDLC. *Jurnal Dinamika Informatika*, 4(2), 1–11.