

DAFTAR PUSTAKA

Andi, J. (2015) 'Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android', *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), pp. 1–8.

Dewi, K. (2015) 'Kristiantini Dewi Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia', p. undefined-undefined.

Hasanuddin, H. (2019) 'Penerapan Metode Fonik Untuk Game Edukasi Penyandang Disleksia Menggunakan Visual Novel', *Jurnal Fasilkom*, 9(2), pp. 358–368. doi: 10.37859/jf.v9i2.1393.

Hermawan, D. P., Herumurti, D. and Kuswardayan, I. (2017) 'Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika', *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), p. 195. doi: 10.12962/j24068535.v15i2.a663.

Lidwina, S. (2012) 'DISLEKSIA BERPENGARUH PADA KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS', *JURNAL STIE SEMARANG, VOL 4, NO 3, Edisi Oktober 2012 (ISSN: 2252-7826)*, 91(5), p. 287. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.

MadinatulMunawaroh and NoviTrisnaAnggrayni, A. (2016) 'Mengenali Tanda-Tanda Disleksia', *Proseding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda seorang Disleksia.*, pp. 167–171.

Marzuki, I. et al. (2015) 'Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak', *Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak*, 05, pp. 82–87.

Purnomo, A. et al. (2017) 'Pengembangan Game Untuk Terapi Membaca Bagi Anak Disleksia Dan Diskalkulia', *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), p. 497. doi: 10.24176/simet.v8i2.1351.

Retno (2012) 'Pengertian Permainan Game', pp. 5–17. Saadah, V. and Hidayah, N. (2013) 'Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia', *Empathy*, 1(1), pp. 39–52.

Wahyudi, A. (2018). Perancangan sistem menggunakan metode sdlc. *Jurnal Dinamika Informatika*, 4(2), 1–11. <https://www.google scholar.com>

Wibisono, W., & Baskoro, F. (2002). PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BEHAVIOUR UML Waskitho Wibisono, Fajar Baskoro. *Juti*, 1(1), 43–50.