

## DAFTAR PUSTAKA

- Gumelar, G., Hafiar, H., & Subekti, P. (2018). BAHASA ISYARAT INDONESIA SEBAGAI BUDAYA TULI MELALUI PEMAKNAAN ANGGOTA GERAKAN UNTUK KESEJAHTERAAN TUNA RUNGU. *INFORMASI: Kajian Ilmu Komunikasi*, 65-78.
- Huda, N. (2019). Aplikasi Bahasa Isyarat Pengenalan Huruf Hijaiyah Bagi Penyandang Disabilitas Tuna Runggu. *Jurnal SISFOKOM*, 1-6.
- Kurniawan, F. (2017). REFLEKSI KEMERDEKAAN: BAHASA ISYARAT DI LAYAR KACA. *Jurnal Komunikasi*, 163-171.
- Lemido, R. (2018). APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT METODE DYNAMIC TIME WRAPPING MENGGUNAKAN MICROSOFT KINECT. *JURNAL TEMATIKA*, 59-72.
- Ngajiyanto, Minto, S., Rahmatullah, S., Nurmayanti, & Jenius, M. A. (2021). APLIKASI BELAJAR DASAR-DASAR BAHASA ISYARAT BERBASIS ANDROID. *JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER*, 88-93.
- Pratama, A. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT AKTIFITAS SEHARI-HARI BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 873-879.
- Pratama, W. (2014). GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA. *Telematika*, 13-31.
- Rahman, F. S. (2017). Aplikasi Virtual Kata Untuk Komunikasi Penyandang Tunarungu Berbasis Android. *RESTI*, 99-105.