

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, P. N. (2019). *IMPLEMENTASI ALGORITMA FUZZY SUGENO PADA GAME COLOURATION*.
- Andriyat Krisdiawan, R., & Darsanto. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDL (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1).
- Andriyat Krisdiawan, R., Sugiharto, T., & Nugraha, N. (2023). Terapi Rehabilitasi Dyslexia Berbasis Mobile Game dengan Dynamic Difficulty Adjustment (DDA) Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(2), 975–991. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1837>
- Anggreani, S., & Yahfizham. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, 282–294. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.599>
- Ayu Binangkit, C., Voutama, A., & Heryana, N. (2023). PEMANFAATAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DALAM PERENCANAAN SISTEM PENGELOLAAN SEWA ALAT MUSIK BERBASIS WEBSITE. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Badan Pembinaan Hukum Nasional. (n.d.). *PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 72 TAHUN 1991 TENTANG PENDIDIKAN LUAR BIASA*.
- Dimas Agustiawan. (2022). *Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno Untuk Menentukan Rating Bintang Pada Game Cat Explorer*.
- Dr. Dadang Garnida, M. P. (2016). *MODUL GURU PEMBELAJAR SLB TUNAGRAHITA*.
- Dr. Zainuddin Iba, S. E. , M. M., & Wardhana, A. (2024). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian* (M. Pradana, Ed.). EUREKA MEDIA AKSARA. <https://www.researchgate.net/publication/382060598>
- Effendy, & Mulyono, H. (2020). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis Web Pada Toko Hidayatullah Jambi*.
- Febrianti, T., & Harahap, E. (2021). Penggunaan Aplikasi MATLAB Dalam Pembelajaran Program Linear. *Jurnal Matematika*, 20(1).
- Go UML. (n.d.). *Mastering Class Diagrams: A Comprehensive Guide to UML Modeling with Visual Paradigm*. Go UML. Retrieved April 17, 2025, from <https://www.go-uml.com/899-2/>

- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 17. <https://doi.org/10.35969/interkom.v17i1.96>
- Hanifah Salsabila, U., Yuniarto, A., Satriafitri, N., Putri Vikasari, D., & Hasni Marfu'ah, D. (2020). *OPTIMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SLB ISLAM QOTHRUNNADA Angga Yuniarto* 2. 06. <https://doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Indah Wulandari, & Nova Estu Harsiwi. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar di Sekolah Luar Biasa Al Khariq. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(5), 246–256. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i5.1056>
- Jimmy, & Suwitno. (2023). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PADA PT. PUTRA JARUM MAS MANDIRI*.
- Karoso, S., Wahyuningsih Handayani, E., & Pujosisanto, A. (2025). *MANAJEMEN KELAS ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) MELALUI PENDEKATAN DIFERENSIASI DI SDS AQIL GLOBAL*. <https://doi.org/10.31538/almada.v8i1.6342>
- Kusmiyati. (2021). *Pendekatan Psikososial, Intervensi Fisik, Dan Perilaku Kognitif Dalam Desain Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Anak Dengan Retardasi Mental*. 2.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS III SDN SINDANGSARI III. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 06(03), 16677–16684.
- Muhamad Novianto, D., Harsadi, P., & Laksito, W. Y. (2023). Implementasi Logika Fuzzy Pada Game Rpg Perang Baratayuda. *Jurnal TIKomSiN*, 11(2). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v11i2.788>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). *Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa*. 3, 422–427.

- Oktavia, C. A., & Maulidi, R. (2019). *PENERAPAN LOGIKA FUZZY SUGENO UNTUK PENENTUAN REWARD PADA GAME EDUKASI AKU BISA*.
- Putratama, R. P. (2020). *PERANCANGAN_GAME_DESIGN_DOCUMENT_UNTUK_GAME_COCKATOO_DE FENDER2*.
- Rachmat, I. F. M., & Gazali. (2021). *Development of an Android-Based Sign Language Education Game Using a Scrum-Game Approach* (Vol. 9, Issue 1).
- Reya Wisinggya, K., Haryanto, H., Mulyanto, E., & Dolphina, E. (2021). TINGKAT KESULITAN DINAMIS MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY PADA GAME MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH. In *Teknologi Informasi dan Komputer* (Vol. 56, Issue 2). Online.
- Rosaly, R., & Andy Prasetyo, ST., M. K. (2020). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- Sari, N. M., Yaniawati, P., Firmansyah, E., Mubarika, M. P., Assegaff, N., & Septiyani, N. (2023). *PELATIHAN PEMBUATAN STORYBOARD DAN GAMES INTERAKTIF UNTUK GURU DAN MAHASISWA MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA*. 19, 153–166.
- Sie, J. B. L., Musdar, I. A., & Bahri, S. (2022). *PENGUJIAN WHITE BOX TESTING TERHADAP WEBSITE ROOM MENGGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH*. 17, 45–57.
- Simatupang, F. H., Agung, A. A. G., & Suprihatin, E. (2024). *Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kain Tekstil Menggunakan QRIS (Studi Kasus: PT. Mulya Jaya Kab. Majalaya)*.
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Haris Alfian, R., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). *MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0*. 1(6), 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Supradaka. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Komunikasi Dan Desain Grafis*, 11–23.
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). KAJIAN TEORI DALAM PENELITIAN. *JKTP*, 3(1), 49–58. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Surya Ningsih, K., Jamilah Aruan, N., & Taufik Al Afkari Siahaan, A. (2022). *APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN*.
- Vianda, R. (2019). *BAB 2*. Unikom.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). *PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM* (Vol. 2, Issue 1).

Yuliana, R. (2022). *BAB II Pengertian Sistem Informasi Akuntansi*.

Yuliana Ramadhani, R., & Qoiriah, A. (2019). Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno sebagai Pendukung Keputusan dalam Penentuan Skor Akhir pada Game Edukasi Simple Nomic. In *Journal of Informatics and Computer Science* (Vol. 01).