

DAFTAR PUSTAKA

- abdul Kadir. (2018). Peranan Brainware Dalam Sistem Informasi Manajemen Jurnal Ekonomi Dan Manajemen Sistem Informasi. *Sistem Informasi*, 1(September), 60–69. <https://doi.org/10.31933/Jemsi>
- Ahmad, F. A. (2020). *Pengembangan Aplikasi Translator Bahasa Indonesia Ke Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (Sibi) Sebagai Media Komunikasi Anak Tunarungu Di Slb Negeri 1 Gowa*. 1–9.
- Akmaliyah, M. (2016). Simulasi Sistem Perencanaan Dan Pengendalian. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Amanah, N., & Hidayat, F. (2020). Sistem Informasi Kepangkatan Dosen Di Universitas Batam Berbasis Android Studio. *Zona Komputer*, 10(3), 63–74.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V9i1.12905>
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, 2(1), 1–7.
- Aulia, R. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 347–357.
- Azizi, B., & Manaor Hara Pardede, A. (2022). Simulasi Antrian Pelayanan Masyarakat Dengan Metode Gamma Studi Kasus Dinas Sosial Kota Binjai. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (Jtik)*, 6(2), 485–494.
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.
- Devi Silvia Panjaitan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika Berbasis Multimedia. *Juki : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 2(1), 11–15. <https://doi.org/10.53842/Juki.V2i1.24>
- Effendy, Siregar, Fitri, D. (2022). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem) Erwan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Egy Muhammad Rianof, Bambang P. Adhi, & Z.E. Ferdi F. Putra. (2020). Pengembangan Aplikasi M-Commerce Pada Toko Optik Menggunakan Android Studio. *Pinter : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 15–18. <https://doi.org/10.21009/Pinter.4.2.3>
- Fachrurrazi, S., & Afwadi, S. (2010). Permainan Peran (Role Play) Untuk

Pembelajaran Shalat. *Techsi: Jurnal Penelitian Teknik Informatika*.

- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ Amudra ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- Joni. (2018). *Tk Al-Latif Kecamatan Kabupaten Kampar*. 1(1), 39–54.
- Julianti, M. R., Dzulhaq, M. I., & Subroto, A. (2019). *Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web Pada Pt Astari Niagara Internasional*. 9(2).
- Karim, A., & Nashr, M. (2013). *Nazharat Fi Ma”Anish Shalah*. 2(30), 1–17.
- Khulsum, U., Hudiyo, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *Diglosia : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/Diglosia.V1i1.Pp1-12>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/Jpi.041.14>
- Maulida, D. K. (2017). Bahasa Isyarat Indonesia Di Komunitas Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 1–2.
- Mulyadi, M., Zuhriansyah, T. F., & Husaini, H. (2019). Sistem Informasi Lokasi Kos-Kosan Di Kota Lhokseumawe Berbasis Android. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.29103/Sisfo.V3i1.6301>
- Mulyono, K., & Al Fatta, H. (2012). Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3d. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (Dasi)*, 13(2), 27.
- Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk. *Jurnal Semmasteknomedia Online*, 4, 6–7.
- Putra, G. L. A. K. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (Senada)*, 2, 259–265.
- Rochman, D., & Rahmadi, H. (2017). *Perancangan Aplikasi Gerakan Shalat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*.
- Saurina, N. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas Iv Sdn Banjarsugihan Ii Menggunakan Blender 3d. *Jurnal Sistem Dan Informatika (Jsi)*, 2(2), 128–134.
- Winarsih, M. (2010). Pembelajaran Bahasa Bagi Anak Tunarungu Murni Winarsih. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22(Xiii), 103–113.
- Yunizar, Z., Savira Ersas, N., Ardian, Z., Rusnani, R., & Maulana Helmi, F. (2022). “Wasteapp” Application Based On Android For Household Waste Self-

Tracking. *International Journal Of Engineering, Science And Information Technology*, 2(4), 61–69. <https://doi.org/10.52088/Ijesty.V2i4.327>