

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F.M., 2019, Rancang Bangun *Game* Edukasi Belajar Aksara Dan Tata Krama Bahasa Jawa Untuk SD Kelas 4 Berbasis Android, *Jurnal Manajemen Informatika*, 1(1), 1-9.
- Alvarel, H., 2019, Omniclass – User Stories & User Flow, <https://hanavial.medium.com/omniclass-user-stories-user-flow-b15af5838346> , diakses 20 Maret 2022.
- Anwar, N., Mangesa, R., dan Sidin, U., 2021, Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Angka Berbasis Unity Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Di SLB Arnadya, *Jurnal Mediatik : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(3), 105-111.
- Bintoro, T., 1997, *Penataran SIBI Tingkat Nasional*, Pemaslang.
- Brito, J. N., Rebelo, C., dan Brito, M.A., 2020, *Scrum Solo Application In A Project with a Strong Intergration Component*, *International Business Information Management Association (IBIMA)*, ISBN: 978-0-9998551-5-7.
- Chapin, Ned., 2003, Flowchart, *In Encyclopedia of Computer Science*, 714-716.
- Fadila, A. H. N., 2021, *Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Tunarungu dan Tunagrahita (Studi Kasus: Yayasan Asuh Anak-Anka Tuna)*, Skripsi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Ferdianza, B., Rotul, M.R., dan Nugroho, H., 2018, Rancang Bangun *Game* Dreamcatcher : War Of Surabaya Dengan Permodelan *Scrum*. *INTEGER: Journal Of Information Technology*, 3(2), 55-62.
- Firdaus, M. A., 2017, *Implementasi Kerangka Kerja Scrum Pada Manajemen Pengembangan Sistem Informasi*, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2017, SMIK AMIKOM Yogyakarta, Februari 2017.
- Gumelar, G., Hafiar, H., dan Subekti, Priyo., 2018, Bahasa Isyarat Indonesia Sebagai Budaya Tuli Melalui Pemaknaan Anggota Gerakan Untuk Kesejahteraan Tuna Rungu, *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 48(1), 65-78.
- Hayat, F., Rehman A.U., Arif, K.S., Wahab, K., dan Abbas, M ., 2019, The Influence of Agile Methodology (*SCRUM*) on Software Project Management, *IEEE*, 145-149.
- Keith, C, 2010, *Agile Game Development with Scrum* , Pearson Education, Inc, Boston.

- Kristiadi, D.P., Sudarto, F., dan Sugiarto D., Sambera, R., Warnars, H.L.H.S., dan Hashimoto, K., 2020, *Game Development with Scrum methodology, IEEE Xplore*.
- Kurniawan, R.A, 2018, *SCRUM*, UNIKOM, Bandung.
- Kusumo, D.P.N. dan Nita, S., 2019, Perancangan *Game* Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019, e-ISSN: 2685-5615.
- Lisinus, R. dan Sembiring, P., 2020, *Pembinaan anak Berkebutuhan Khusus (Sebuah Perseptif Bimbingan dan Konseling)*, Yayasan kita Menulis, Medan.
- Maarif, M. S. dan Kartika, L., 2021, *Manajemen Pelatihan Upaya Mewujudkan Kinerja unggul dan Pemahaman Employee Engagement*, PT Penebit IPB Press, Bogor.
- Mathur, B. dan Satapathy, S.M., 2019, An Analytical Comparison of Mobile Application Development using Agile Methodologies, *Proceedings of the Third International Conference on Trends in Electronics and Informatics (ICOEI 2019)*, ISBN: 978-1-5386-9439-8, pp. 1147-1152.
- Nabila, N. H. dan Amajida, F. G., 2018, Pemerolehan Kosa Kata Anak Tunarungu dengan Media Kartu Bergambar Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Indonesia di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung. *Jurnal SENDIKA FKIP UAD*, 2(01), 15-22.
- Nugroho, A. dan Pramono, B. A., 2017. Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Palfreyman, N., 2015, *Budaya Tuli Indonesia Dan Hak Bahasa*, SETALI (Seminar Tahun Linguistik), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 4-5 juni 2015.
- Pradhana, I. G., 2020, *Rancang Bangun Aplikasi Website Mangrove pada Kawasan Pamurbaya Surabaya Menggunakan Metode Scrum (Undergraduate)*, Teknologi dan Informasi, Universitas Dinamika, Surabaya.
- Qoyyimah, A. dan Adi, E., 2017, Aplikasi Permainan Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu, *JURNAL ORTOPEDAGOGIA*, 3(2), 81-86.
- Riduwan, 2008, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula*, Alfabeta, Bandung.

- Sekarningrum, A., 2021, CorelDRAW adalah: Fungsi, Fitur, Harga beserta kelebihan dan kekurangannya, EKRUT media, <https://www.ekrut.com/media/coreldraw-adalah>, diakses 19 Februari 2022.
- Septiawati, D., Suryani, N. dan Widyastono, H., 2021, Penggunaan *Game* Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu. *Conference on Management, Business, Innovation, education and Social Science*, 1(1), 246-257.
- Supadnomo, A,W, 2020, Mengenal Scrum untuk Implementasi Bismis dan Inovasi yang adaptif Terhadap Perubahan, <https://medium.com/@wisnuariosupadnomo/mengenal-scrum-untuk-implementasi-bisnis-dan-inovasi-yang-adaptif-terhadap-perubahan-52c1a504d552> , diakses 15 Maret 2022.
- Tohirin dan Widiyanto, S.R., 2020, Peran Trello dalam Adopsi Agile *Scrum* pada Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan, *Program Studi Pascasarjana Magister Sistem Informasi*, Vol. 6 No. 1.
- Utami, Y.T., 2016, sikap siswa Tunarungu Terhadap SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia), *Jurnal Unik*, Vol.1 No. 1.
- Wulandari, E., Buntoro, G., dan Astuti, A., 2020, Rancang Bangun *Game* Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Ra Miftahul Fatah Sayutan Berbasis Android, *Komputek : Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 4(2), 95-103.
- Yalinda, Y. Y., 2014, *Pembuatan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android*, Skripsi, Fakultas Teknik Elektro Dan Informatika Universitas Surakarta, Surakarta.