

## DAFTAR RUJUKAN

- AAIDD. (2021). *Intellectual disability: Definition, diagnosis, classification, and systems of supports* (12th ed.). American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.
- Amelia, R., & Azizah, N. (2023). Pembelajaran keterampilan vokasional dan kemandirian bagi anak berkebutuhan khusus.
- Android Developers. (2025). *Android developers documentation*.  
<https://developer.android.com>
- Deitel, P., & Deitel, H. (2022). *C# 10 for programmers*. Pearson.
- Fadillah, I. Y., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Perancangan game edukasi “The Legend of Al-Khawarizmi” sebagai alat bantu pembelajaran mahasiswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.583>
- Giarratano, J., & Riley, G. (2005). *Expert systems: Principles and programming*. Thomson Course Technology.
- Han, J., Kamber, M., & Pei, J. (2022). *Data mining: Concepts and techniques* (4th ed.). Morgan Kaufmann.
- Istiningsih, G., dkk. (2025). Implementasi game edukasi berbasis local genius sebagai media pembelajaran alternatif untuk anak berkebutuhan khusus.  
<https://publications.id/index.php/jpmii/article/view/572>
- Limas, N. N. (2024). Mengenal lebih dekat anak berkebutuhan khusus

tunagrahita.

Microsoft. (2025). *C# documentation*.

<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>

Nafisa, H., dkk. (2022). Analisis layanan learning therapy untuk anak intellectual disorder.

Novayani, W., dkk. (2023). Design game mobile edukasi bina diri untuk anak

tunagrahita. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/5765>

Pramunsiy, A., & Dharmawan, A. (2024). Analisis diagnosa anak berkebutuhan

Khusus menggunakan decision tree.

<https://doi.org/10.24929/jars.v3i1.3785>

Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software engineering: A practitioner's*

*approach*. McGraw-Hill Education.

Putri, D. S. (2023). *Hubungan tingkat kognitif dengan kemampuan daily living*

*skill pada anak disabilitas intelektual*. Universitas Hasanuddin.

<https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/31249/>

Safaat, N. H. (2021). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC*

*berbasis Android*. Informatika.

Schildt, H. (2021). *C#: The complete reference*. McGraw-Hill Education.

Sidiq, R. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*.

<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51618/>

Sommerville, I. (2021). *Software engineering* (11th ed.). Pearson.

Syafnidawaty. (2020). *Black box testing*. <https://raharja.ac.id>

Turban, E., Sharda, R., & Delen, D. (2019). *Decision support and intelligent systems*. Pearson.

Unity Technologies. (2025). *Unity Learn*. <https://learn.unity.com>

Unity Technologies. (2025). *Unity manual documentation*.  
<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

Wibawanto, W. (2020). *Game edukasi RPG (role playing game)*. Andi.

Wulandari, dkk. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis s





