

DAFTAR PUSTAKA

- Andamari, S. R., & Amalia, U. (2017). Implementasi Terapi Disleksia Berbasis Android dan Terapi Disleksia Verbal Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia. *Psikologia : Jurnal Psikologi*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.21070/psikologia.v2i1.1073>
- Bastari, M. A., Darmansah, D., & Rakhmadani, D. P. (2022). Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), 305. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3926>
- Dwanoko, Y. S. (2016). IMPLEMENTASI SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC) DALAM PENERAPAN PEMBANGUNAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK. Dalam *Jurnal Teknologi Informasi* (Vol. 7, Nomor 2).
- Farhan Londjo, M. (2021). IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING DENGAN TEKNIK BASIS PATH PADA PENGUJIAN FORM LOGIN. *Jurnal Siliwangi*, 7(2), 2477–3891.
- Gunawan, W. (2019). PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENGE. *JURNAL INFORMATIKA*, 6(1), 69–76.
- Hamsinar, H., Aum, R., & Musadat, F. (2021). SISTEM INFORMASI KESEHATAN KEHAMILAN BERBASIS ANDROID ANDROID-BASED PREGNANCY HEALTH INFORMATION SYSTEM. *Jurnal Informatika*, 10(2). <http://ejournal.unidayan.ac.id/index.php/JIU>
- Hermawan, R., & Fauzi, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral Toko Warna. *Jurnal SIFO Mikroskil*, VOL 22.
- Kartika, M. D., & Priyadi, Y. (2020). Pengembangan Sistem Penjualan Menggunakan UML dan Proses Bisnis E-Commerce Pada TB. Purnama Banjarnegara. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(3), 480–497.
- Komalasari, M. D. (2015). *Proseding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda seorang Disleksia*.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Moraza, A., & Nurhastuti. (2021). Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9, 2622–5077.
- Murni, I. (2017). Reading Study Model for Dyslexia Children Based on Mingle Technique. Dalam *Journal of ICSAR ISSN* (Vol. 1).

- Nirmalasari, N. (2019). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENGGAJIAN DAN PENILAIAN KINERJA PEGAWAI PADA SMK TAMAN SISWA LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4), 389–396. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961003>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2).
- Purnomo, A., Azizah, I. N., Hartono, R., Alim, S., & Bawono, T. (2017). PENGEMBANGAN GAME UNTUK TERAPI MEMBACA BAGI ANAK DISLEKSIA DAN DISKALKULIA. *Jurnal SIMETRIS*, 8.
- Suzana, Y., & Maulida, I. (2019). Mengatasi Dampak Negatif Diskalkulia Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. Dalam *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* (Vol. 7).
- Yolanda, S. T., & Damri, D. (2022). Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1563–1569. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2261>
- Zulfikar, F. O., & Yuliyati. (2020). *Penerapan Metode Multisensori Untuk Anak Kesulitan Belajar Dengan Media Hand Write*.