

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa, & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- _____. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Acharya, A, & Sinha, D. (2013). *Assesing the Quality of M-Learning Systems using ISO/IEC 25010*. International Journal of Advanced Computer Research, 3(3).
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asjari, Musjafak & Hidayat (2012). *Pengenalan Autisme dan Layanan Pendidikannya*. Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/19550516-1981011-MUSYAFAK ASSYARI/Pendidikan Anak Autis/PENGENALAN A UTISME_%26_PENDIDIKANNYA.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/19550516-1981011-MUSYAFAK_ASSYARI/Pendidikan_Anak_Autis/PENGENALAN_A_UTISME_%26_PENDIDIKANNYA.pdf)
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- _____, Rayandra. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Azuma, Ronald T, (1997). *A Survey of Augmented Reality*. California: Hughes Research Laboratory.
- Bardi & Jailani. (2015). *Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Matematika bagi Siswa SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 2, No.1 49-63.
- Berdine, W.H and Blackhurst, A. E.,(1985). *An introduction to special education*. Boston, USA: Little Brown and company.p-393
- Borg, W. R & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- _____. (2003). *Education research: An introduction (7th ed)*. USA: Pearson Education, Inc.
- Bourque, Ashley Nicole. (2008). *A Comparison of Morphonic Faces and The Picture Exchange Communication System on The Production of Verbal*

- Communication in Preschooler with Autism. *Thesis*. B.S., Louisiana State University.
- Burhan Nurgiyantoro. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPF.
- Carmigniani, J., and Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. New York: Springer.
- Chaer, Abdul. (2006). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chiang, T. H. C., Yang, S. J., & Hwang, G. J. (2014). An augmented reality-based mobile learning system to improve students' learning achievements and motivations in natural science inquiry activities. *Educational Technology & Society*, 17(4), 352-365. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/10.2307/jeductechsoci.17.4.352>
- Darmiyati Zuchdi. (1995). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Peningkatan Pemahaman Bacaan*. Yogyakarta: FPBS IKIP.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- David, Assaf Ben. (2011). *Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality)*. Amdocs.
- Djarwanto, (2003). *Statistik Non Parametik*. Yogyakarta: BPF-Yogyakarta.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusun Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Djoko Saryono dan Soedjito. (2011). *Seni Terampil Menulis Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Duwi Priyatno. (2010). *Cara Kilat Belajar Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Edja Sadjaah. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta: Depdiknas.
- Elinich, J.K. (2011). *Augmented hands-on: An evaluation of the impact of augmented reality technology on informasi science learning behavior*, tidak diterbitkan, Pepperdine University, California.
- Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Retrieved from https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online.

- Fedeli, L. & Rossi, G.P (2014). A study on real/virtual relationships through a mobile augmented reality application. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 5(1), 10-20, January-March 2014.
- Fowler, Martin. (2005). *UML Distilled. Edisi 3*. Yogyakarta: Andi.
- Ganz, J, Simpson, R and Corbin-Newsome, J. (2008). The impact of the Picture Exchange Communication System on requesting and speech development in preschoolers with autism spectrum disorders and similar characteristics. *Research in Autism Spectrum Disorders* 2(1), 157-169. Retrieved from <http://doi.org/doi:10.1016/j.rasd.2007.04.005> pada tanggal 13 Agustus 2017.
- Guritno, S., Sudaryono, & Rahardja, U. (2011). *Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Hadi, Sutrisno. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. Yogyakarta: FP UGM.
- Hallahan, Daniel P & James M Kauffman. (2006). *Exceptional Learners: an Introduction to Special Education Tenth Edition*. United States of America: Pearson Education.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hart, S. L., & Banda, D. R. (2010). Picture Exchange Communication System with individuals with developmental disabilities: A meta-analysis of single subject studies. *Remedial and Special Education*, 31(6), 476-488. <https://doi.org/10.1177/0741932509338354>
- Heri, Purwanto. (1998). *Ortopedagogik Umum*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Hoxmeier, J. A., & DiCesare, C. (2000). System response time and user satisfaction: An experimental study of browser-based applications. *AMCIS 2000 Proceedings*, 347. <http://aisel.aisnet.org/amcis2000/347>
- Hsieh, M. C., Kuo, F. R., & Lin, H. C. K. (2014). The effect of employing AR interactive approach on students' English preposition learning performance. *Journal of Computers and Applied Science Education*, 11, 45-60. <http://bit.kuas.edu.tw/~jcase/2014/vol11/JCASE-2014-01-003.pdf>
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hynninen, T., et. al. (2018). Framework for Observing the Maintenance Needs, Runtime Metrics and the Overall Quality-in-Use. *Journal of Software*

- Engineering and Applications*, 11, 139-152. Retrieved from <https://doi.org/10.4236/jsea.2018.114009>.
- Iacob, I., & Constantinescu, R. (2008). Testing: First step toward software quality. *Journal of Applied Quantitative Methods*, 3(3), 241-253.
- Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A., & Haywood, K. (2011). *The 2011 horizonreport*. Austin, TX: The New Media Consortium.
- Jovanovic, I. (2008). *Software Testing Methods and Technique*. Belgrade. Retrieved from september 13, 2018, <http://vipsi.org/ipsi/journals/journals/tir/2009/January/Paper%2006.pdf>.
- Kaumar, M., & Chauhan, M. (2013). Best Practices in Mobile Application Testing. Retrieved from <http://www.infosys.com/flypp/resources/Documents/mobileapplication-testing.pdf>
- Keraf, Gorys. (1991). *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia (Untuk Tingkat Pendidikan Menengah)*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kurniasih, Tuti. (2013). Terapi Wicara dengan Mengembangkan Modalitas Visual dan Pengenalan PECS. *Seminar*. Jakarta: UI.
- Lund, A.M. (2001). Measuring Usability with the USE Questionnaire. tanggal 5 September 2018, Retrieved from https://web.archive.org/web/20130712004741/http://www.stcsig.org/usability/newsletter/0110_measuring_with_use.html
- Maad, S. (2010). *Augmented Reality*. New Dehli: Intech.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. (Terjemahan Baroto Tavip Indrojarwo). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meier, Reto. (2010). *Professional Android™ 2 Application Development*. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Mirzaei, M. R., Ghorshi, S., & Mortazavi, M. (2012, May). Combining augmented reality and speech technologies to help deaf and hard of hearing people. In *2012 14th Symposium on Virtual and Augmented Reality* (pp. 174-181). IEEE. <http://doi.org/10.1109/SVR.2012.10>
- Monika Suchowierska, Monika Rupińska, Andy Bondy. (2013). "Picture Exchange Communication System (PECS): A Short "tutorial" for the doctors". *Postępy Nauk Medycznych*, Volume. XXVI, No 1. Retrieved from <http://www.pecs-unitedkingdom.com/documents/PolishPECSpub.pdf> pada tanggal 13 Agustus 2017.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

- Nazrudin Safaat. (2012). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Newby, Timothy et. J, et. al. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning*. New Jersey, USA : Merrill an Imprint of Prentice-Hall.
- Niknejad, A. (2011). *A Quality Evaluation of an Android Smartphone Application* (Master's thesis). Retrieved from <http://hdl.handle.net/2077/26728>
- Permanarian Somad dan Tati Hernawati. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Perry, Adrienne & Rosemary Condillac. (2003). *Evidence-Based Practices for Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorders: Review of the Literature and Practice Guide*. Toronto: Children's Mental Health Ontario.
- Pressman. R.S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*, Edisi 7, Buku 1. Yogyakarta: Andi.
- Prihantono, M. (2013). *Membuat Aplikasi Game 3D Interaktif Augmented Reality*. Solo: Buku AR Online.
- Rangarajan, K. (2013). What Does Mobile App Performance Mean In Today's World? Retrieved Maret 10, 2018, from Little Eye Labs: <http://www.littleeye.co/blog/2013/06/18/what-does-mobile-appperformance-mean-in-todays-world/index.html>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*.
- _____. (2014). *Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 31 ayat 1*. Jakarta: diperbanyak oleh CV. Sinar Grafika.
- _____. *Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 Pasal 8 ayat 1*.
- _____. *Undang-Undang No. 8 Tahun 2016, tentang Penyandang Disabilitas*.
- Richard-Amato, P., A. (1996). *Making It happen*. New York: Addison-Wesley Publishing Group. Pp 192-199.
- Rosana, D., & Setyawarno, D. (2016). *Statistik Terapan untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, Arief, dkk. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2007). *Buku Materi Pokok : Kajian Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: SPS UPI.
- Sari, Ni Komang O.P. et al. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Gravindo Persada: Jakarta.
- Siltanen, S. (2012). *Theory and application of marker-based augmented reality*. Espoo: VTT Technical Research Centre of Finland.
- Siregar, E. A. (2014). Perbandingan Media Konvensional dan New Media Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi. *Skripsi*, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Sumatera Utara.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Smaldino, Sharon, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall. Upper Saddle River.
- Solak, E., & Cakir, R. (2015). Exploring the Effect of Materials Designed with Augmented Reality on Language Learners' Vocabulary Learning. *The Journal of Educators Online-JEO*. <http://dx.doi.org/10.9743/jeo.2015.2.5>
- Somantri, Sutjihati T. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- _____. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Sood, R. (2012). *Pro Android Augmented Reality*, New York: Apress.
- Sudaryono. (2015). *Metode Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: UNY.
- SUPAS. (2015). *Profil Penduduk Indonesia Hasil SUPAS*. Badan Pusat Statistik.
- Surjono, Herman D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tarigan, Djago. (1991). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Tarmansyah. (1996). *Gangguan Komunikasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Thorn, W. J. (1995). *Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia*. The Internet TESL Journal, 2 (4), 1. <http://iteslj.org/Articles/Thorn-EvalueConsider.html>
- UNICEF, (2013). *The State of World's Children With Disabilities*.
- Veenendaal, E. V. (2014, March). *The "New" Standard for Software Product Quality*. Retrieved September 10, 2018, from Testing Experience. The Magazine for Professional Testers: http://www.erikvanveenendaal.nl/NL/files/TE25_van_Veenendaal.pdf.
- Wahab, Rahmat. (2010). *Pembelajaran yang Efektif, Efisien, dan Menarik sesuai dengan Perkembangan Teknologi Modern*. Disajikan dalam "Seminar Pendidikan tentang Pemanfaatan Teknologi Modern Guna Meningkatkan Kemampuan Pendidik: Kampus UAD Yogyakarta.
- Wardani, IGAK et.al. (2016). *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wart, T. (2012). *Augmented Reality Using Appcelerator Titanium Starter*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winarsih, Murni. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.

Yuliyanto, D. (2016). Pengembangan Aplikasi Android Kamus Binomial Nomenklatur (Binnom) Sebagai Media Bantu Belajar Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1 Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika*, 5(3). Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pti/article/view/4610/pdf>