

Daftar Pustaka

- acerforeducation.acer.com (2017, 2 April). *How digital tools increase learning skills for autistic students*. Diakses pada tanggal 14 November 2019, dari eu-acerforeducation.acer.com/learning-skills/how-digital-tools-increase-learning-skills-for-autistic-students/
- www.alodokter.com (2018, 27 Agustus). *Autisme*. Diakses pada tanggal 6 Mei 2019, dari <https://www.alodokter.com/autisme/gejala>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5)*. United States: Arlington.
- appliedbehavioranalysisprograms.com (2015, 19 Agustus). *Applied Behavior Analysis Programs Guide*. Diakses pada tanggal 8 September 2019, dari <https://www.appliedbehavioranalysisprograms.com/faq/what-is-the-teach-method/>
- Bano, Muneera, Didar Zowghi, dan Francesca da Rimini (2016). User satisfaction and system success: an empiricalexploration of user involvement in software development.
- cakra-app.com (2016). Cakra. Diakses pada tanggal 28 april 2019, dari <http://cakra-app.com/home/cakra>
- codepolitan.com (2017, 19 September). Mengapa Harus Belajar Android dengan Android Studio. Diakses pada tanggal 6 Mei 2019, dari <https://www.codepolitan.com/mengapa-harus-belajar-android-dengan-android-studio-59bfc3146686f>
- Dada, S. (2004). *The impact of aided language stimulation on the receptive language abilities of children with little or no functional speech*.
- Darejeh, A., dan Singh, D. (2013). *A Review On User Interface Design Principles To Increase Software Usability For Users With Less Computer Literacy* . *Journal of Computer Science* 9, 1443 - 1450.
- dewaweb.com (2017, 10 November) Scrum Methodology: Panduan Project Management. Diakses pada tanggal 3 Desember 2019, dari <https://www.dewaweb.com/blog/scrum-methodology-panduan-project-management/>
- Emir, H., & Budianingsih. (2013). Mobile Aplication BIUTIS : Let's Study Vocabulary Learning as a Media for Children with Autism. 1147 – 1155.
- Ghaneshirazi, Z., dan Moghimi, E. (2018). *Autism Spectrum Disorder*. Ryeson University

- Google Developer Training Team (2016, 1 Desember). *android developer fundamentals course concepts*. Diakses pada tanggal 15 November 2019, dari github.io: <https://google-developer-training.github.io/android-developer-fundamentals-course-concepts/en/android-developer-fundamentals-course-concepts-en.pdf>
- p4tktkplb.kemdikbud.go.id (2019, 11 Maret). Pentingnya Pembelajaran Terstruktur Bagi Anak Autis. Diakses pada tanggal 16 September 2019, dari kemdikbud.go.id: <http://p4tktkplb.kemdikbud.go.id/index.php/berita/info-diklat/pentingnya-pembelajaran-terstruktur-bagi-anak-autis>
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited*. United States: Pearson Education (US) .
- medium.com (2018, 29 Oktober). Pengujian Sistem. Diakses pada tanggal 14 Januari 2020, dari <https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77>
- psikologiforensik.com* (2013, 2 Juli). Autisme: Gangguan perkembangan pada anak. Diakses pada tanggal 20 Juli 2019, dari <https://psikologiforensik.com/autisme/>
- Mesibov, G. B., Shea, V., & Schopler, E. (2004). *The Teacch Approach To Autism Spectrum Disorders*. New York: Springer.
- nngroup.com (2012, 3 Januari). *Usability 101: Introduction to Usability*. Diakses pada tanggal 13 November 2019, dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- NIELSEN, J. (1993). *Usability Engineering*. California: Morgan Kaufmann.
- harnas.co (2018, 2 April). *Tren Penderita Autisme Meningkat*. Diakses pada tanggal 14 September 2019, dari <http://harnas.co/2018/04/01/tren-penderita-autisme-meningkat>
- jalantikus.com (2019, 20 Agustus). 16 Urutan Versi Android dari Awal Hingga Android Q Terbaru & Terlengkap 2019. Diakses pada tanggal 20 November 2019, dari <https://jalantikus.com/tips/urutan-versi-android/>
- Raharjana, I. K. (2017). Pengembangan Sistem Informasi menggunakan Metodologi Agile. Yogyakarta: deepublish.
- Saha, Debasmita dan Ardhendu Mandal (2015). *User Interface Design Issues for Easy and Efficient Human Computer*. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 127-135.

Sajedi, Ali dkk (2008). *Improving Learnability And Usability Of Software Applications . IADIS International Conference Interfaces and Human Computer Interaction*, 277 - 281.

dictio.id (2018. 1 Februari). Apa yang dimaksud dengan Pengujian perangkat lunak atau Software Testing ?. Diakses pada tanggal 20 November 2019, dari <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-pengujian-perangkat-lunak-atau-software-testing/15136>

socs.binus.ac.id (2018, 9 Agustus). Kenal Dekat Dengan *Usability Testing*. Diakses pada tanggal 20 November 2019, dari <http://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usability-testing/>