

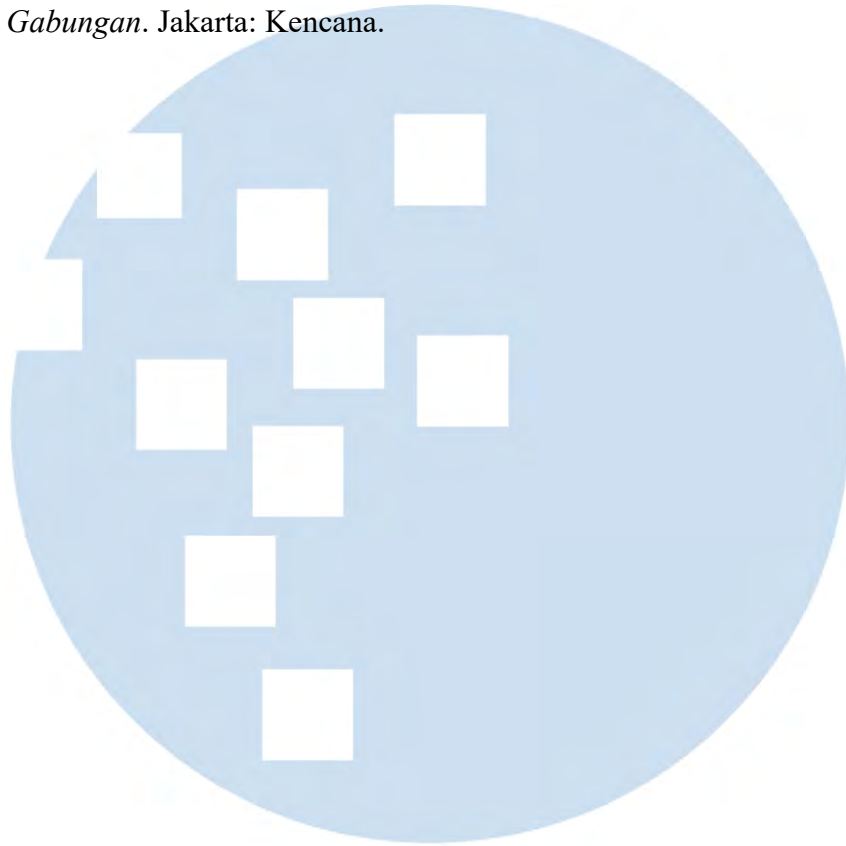
DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Antona, M., & Stephanidis, C. (2016). *Universal Access in Human-Computer Interaction Methods, Techniques, and Best Practices*. Canada: Springer Nature.
- Arambi., Arfanda, P. E., Puspita, L., & Wahid, W. M. (2022). *Implementasi Ilmu Keolahragaan dalam Perkembangan Olahraga Disabilitas Indonesia*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Beaird, J., George, J., & Walker, A. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design, 4th Edition*. Australia: SitePoint Pty.Ltd.
- Blashki, K., & Isaias, P. (2019). *Handbook of Research of Human-Computer Interfaces and New Modes of Interactivity*. United State of America: IGI Global.
- Cecanno, K., & Kalk, D. (2019). *Real World Instructional Design An Iterative Approach to Designing Learning Experiences*. New York: Taylor & Francis.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemograman Website Dengan PHP*. Malang: Ahlimedia Book
- Filipuk, M. (2021). *UI Design Principle*. Michael Filipuk.
- Habibi, R., Rahman, A., & Dwiifanka, E. (2020). *Sistem Informasi Peminjaman Ruangan*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.ha
- Hennink, M. M. (2014). *Focus Group Discussions*. New York: Oxford University Press.
- Huda, A. (2018). *Model Pembelajaran Desain Grafis*. Padang: UNP Press.

- Kurniawan, H., Syafa'at, F., dll. (2023). *Belajar Web Programming: Referensi Pengenalan Dasar Tahapan Belajar Pemograman Web Untuk Pemula*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia
- Mauneke, I., Solang, S. D., dll. (2023). *Bunga Rampai Tumbuh Kembang Anak*. Cilacap: Media Pustaka Indo
- Mulyana, I., Putra, A. P., & Suriansyah, M. I. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*. Bogor: Flash.
- Nugroho, Y. W. (2020). *Khazanah Fotografi & Desain Grafis*. Yogyakarta: DeepPublish.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purwanto, D. (2006). *Komunikasi Bisnis, edisi 3*. Erlangga
- Purwowibowo., Hendrijanto, K., & Trihartono, A. (2019). *Mengenal Pembelajaran Komunikasi Total Bagi Anak Tunarungu*. Yogyakarta: Pandiva Buku
- Semiawan, C. R. (2010) *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Tjin, E. (2012). *Fotografi itu Mudah!*. Yogyakarta: Bukune.
- Trestianto, R. (2013). *Behind the Business of Photography*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wahyuningtyas, R. D., & Chusnah, M. (2021). *Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web SLIMS*. Jombang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Wardhani, D. K., Adiwena, B. Y., & Harumi, M. (2022). *Gen Z: Menghidupi Tantangan Transformasi*. SCU Knowledge Media
- Wasliyah, N. (2019). *Budidaya Sayuran Menggunakan teknik Hidroponik Dengan Botol Bekas Bagi Anak Tunarungu*. Banyumas: Omera Pustaka

Yusuf. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Jurnal

- Adiarti, V. R., & Sihkabuden. (2017). Multimedia Interaktif Dasar-Dasar Fotografi dalam Program Vokasional bagi Siswa Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(2), 72-75.
<http://dx.doi.org/10.17977/um031v3i22017p072>
- Apriliani, Z., Hasanah, U., & Anas, A. S. (2019). Pembuatan Video Profil dengan Efek *Vintage* Kampung Wisata Adat Sengkoah Sebagai Media Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(1), 57-65.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v1i1.15>
- Arbi, F., & Dewi, S. I. (2017). Pengaruh Media Sosial Instagram terhadap Minat Fotografi pada Komunitas Fotografi Kamera Indonesia Malang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 6(2), 69-74.
<https://doi.org/10.33366/jisip.v6i2.1474>
- Arumsari, A. (2021). Strategi Belajar Membaca Untuk Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 1-9. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Arimbawa, I. M. D. S., Saryana, I. M., & Bratayadnya, P. A. (2022). Di Balik Keterbatasan Para Penyandang Disabilitas Bali dalam Fotografi Essay. *Retina Jurnal Fotografi*, 2(1), 11-22.
<https://doi.org/10.59997/rjf.v2i1.1223>
- Choirunnisa, A. M., & Hendiawan, T. (2019). Perancangan Penataan Kamera Pada Film Dokumenter Berjudul Tanpa Batas. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(2), 1-8.
<https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/152849/perancangan-penataan-kamera-pada-film-dokumenter-berjudul-tanpa-batas.html>
- Coutts, E. R., Wodehouse, A., & Robertson, J. (2019). A Comparison of Contemporary Prototyping Methods. *ICED19*, 1314-1320.
10.1017/dsi.2019.137
- Haliza, N., Kuntarto, E., & Kusmana, A. (2020). Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Dalam Memahami Bahasa. *Jurnal Metabasa*, 2(1), 35-41.
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/mbsi/article/view/1805>

- Handoyono, N. A., Andini, D. W., Trisharsiwi, Prayogo, M. M., & Wijayanto, Z. (2022). Dampak Aksesibilitas Pendidikan bagi Penyandang Tuli dengan Menggunakan Aplikasi "Soemeh" Berbasis *Speech Recognition*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(1), 1-10.
<https://doi.org/10.30738/sosio.v8i1.11848>
- Inal, Y., Guribye, F., Rajanen, D., Rajanen, M., & Rost, M. (2020). Perspectives and Practices of Digital Accessibility: A Survey of User Experience Professionals in Nordic Countries. 63, 1-11.
<https://doi.org/10.1145/3419249.3420119>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123-129. 10.9744/nirmana.23.2.123-129
- Merdiyatna, Y. Y. (2019). Struktur, Konteks, dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan. *Jurnal Salaka*, 1(2), 38-45. 10.33751/jsalaka.v1i2.1283
- Mudjiyanto, B. (2018). Pola Komunikasi Siswa Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa Negeri Bagian B Kota Jayapura. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 22(2), 151-166. <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220205>
- Nasution, W. S. L. & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18-27.
<https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Nofiaturrahmah, F. (2018). Problematika Anak Tunarungu dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1-15.
<http://dx.doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744>
- Oswal, S. K. (2019). Breaking the Exclusionary Boundary between User Experience and Access: Steps toward Making UX Inclusive of User with Disabilities. *ACM*. <https://doi.org/10.1145/3328020.3353957>
- Permatasari, D. (2014). Pengembangan *Tutorial Book* dalam Pembelajaran Fotografi bagi Anak Tunarungu di SMKN 4 Padang. *E-JUPEKhu*, 3(3), 478-501. <https://doi.org/10.24036/jupe38730.64>

- Prabowo, D. P., Senoprabowo, A., Muslih., Khamadi., & Rismansa, A. T. (2023). Desain Infografis Tentang Pekerjaan Terkait UI dan UX. *JADECS*, 8(1), 88-96. <http://dx.doi.org/10.17977/um037v8i12023p88-96>
- Prahardika, A. A., & Pradika, A. (2015). *Made by Disabled: Program Pengembangan Potensi Difabel Berbasis Ekonomi Kreatif dan Ramah Lingkungan di Panti Asuhan Bina Remaja Yogyakarta. Made by Disabled.* 1-10.
https://www.researchgate.net/publication/308891216_Made_By_Disabled_Program_Pengembangan_Potensi_Difabel_Berbasis_Ekonomi_Kreatif_dan_Ramah_Lingkungan_di_Panti_Asuhan_Bina_Remaja_Yogyakarta
- Putri, D. W. (2016). The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 3(2), 59–72.
<https://doi.org/10.37535/101003220164>
- Sallaby, A. F. & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48-53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Sari, R. M., Nugroho, I. M., & Hafid, M. T. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(2), 121-130. <https://doi.org/10.51211/imbi.v6i2.1844>
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan Kognitif dan Emosi Psikologi Masa Remaja Awal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 6-12.
<https://ojshafshawaty.ac.id/index.php/jpengmas/article/view/1>
- Susanti. & Zulfiana, A. (2017). Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran. *ICT Pembelajaran*.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwilurmN08WBAXW9yDgGHe-SBvUQFnoECBIQAQ&url=http%3A%2F%2Fprints.umsida.ac.id%2F16>

35%2F1%2FICT%2520Jenis%2520media.pdf&usg=AOvVaw316WT2oh
40b0NCWg_7wvl6&opi=89978449

- Satyadharma, I. G. N. W., Nalan, A. S., & Dwimarwati, R. (2020). Bentuk Film Dokumenter Ekspositoris Menggunakan *Open Caption* untuk Audiens dengan Keterbatasan Pendengaran. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2), 156-172. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/1426>
- Wahyuningsih, D., & Sungkono. (2017). Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Komunikasi *Asynchronous* di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 227-237. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3929-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022). Perkembangan Seni Fotografi dan Sinematografi Serta Tantangannya pada Era Pasca Pandemi COVID-19. *SENADA*, 5, 33-41. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/628>

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Website

- Kirkpatrick, A., Connor, J. O., Campbell, A., & Cooper, M. (2023, September 21). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. World Wide Web Consortium. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/#abstract>
- Muhammad, F. (2018, April 8). *Tuna Rungu Pun Bisa Jadi Fotografer*. Tirto.Id. <https://tirto.id/tuna-rungu-pun-bisa-jadi-fotografer-cHoJ>
- Pertri. (2017). *Data Jumlah Penyandang Disabilitas pada Panti Sosial di Provinsi DKI Jakarta Tahun 2017*. Jakarta Opendata. <https://data.jakarta.go.id/dataset/data-jumlah-penyandang-disabilitas-pada-panti-sosial-dki-jakarta/resource/d26237c0-0c78-4247-962a-c0c17bc44c86>
- Tomanszewski, Z. (2005). *Foundations of Interactive Narrative*. ICS 699. <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

