

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Saputro, T., & Syahbuddin, S. (2021). Komposit Porous Material Berbahan Polylactic Acid (PLA). *Jurnal Syntax Admiration*, 2(10), 1985–2000.
- Asip, M., & Mariyana, R. (2023). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif Bagi Anak* (M. Martini, Ed.). Cv. Media Sains Indonesia.
- Asyari, H., Prakoso, I., Palumian, A. S., Al Hakim, N., Waluyo, S., & Imran, R. A. (2024). *Penerapan Desain Teknik Kansei Engineering, Ergonomi, dan Antropometri pada Evaluasi dan Desain Perangkat Kerja* (Y. Sulastri, Ed.). CV Bintang Semesta Media.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Jumlah Penduduk Berumur 5 Tahun ke Atas menurut Kelompok Umur, Daerah Perkotaan/Perdesaan, Jenis Kelamin, dan Tingkat Kesulitan Melihat, INDONESIA, Tahun 2022*.
- Darmayasa, P. P., Hartono, M., & Ronyastra, I. M. (2020). Perancangan Mainan Puzzle untuk Media Belajar dan Media Terapi Motorik Halus bagi Anak Autis. *KELUWIH: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(2), 69–76.
- Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. (2023, Mei 22). Koleksi Buku Dengan Huruf Braile Di Museum Dr.Yap Prawirohusodo Menjadi Daya Tarik Setiap Pengunjung Museum. *Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- Hamida, N. S., & Mustofa, T. A. (2023). Peran Guru PAI dalam Pendidikan Al-Qur'an pada Penyandang Disabilitas Tunanetra. *Journal on Education*, 06(01).
- Handoyo, R. R. (2022). Analisis Teori Belajar dalam Metode Pembelajaran Membaca Braille pada Anak Tunanetra. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 60–70. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1616>
- Hartono, M. (2018). *Kansei Engineering Di Industri Jasa* (1 ed.). Media Nusa Creative.
- Healey, A., & Mendelsohn, A. (2019). Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era From The American Academy Of Pediatrics. *Pediatrics*, 143(1), 20183348. [www.aappublications.org/news](http://www.aappublications.org/news)
- Hermawan, A., Yaum, L. A., & Megaswarie, R. N. (2023). Penerapan Aplikasi Talkback Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siswa Tunanetra Kelas Xi Di Slb Negeri Branjangan Jember. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 1(1), 109–116. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i1.2208>
- Ibrahim, N., Amarah, A., Amalin, S. N., Rahman, S. A., Izzati, N., Anwar, K., & Hafizi, K. (2023). Tactile Learning Toys for Blind Kids. *International Journal of Synergy in Engineering and Technology*, 4(2), 73–85.
- Ivanov, V., Pavlenko, I., Evtuhov, A., & Trojanowska, J. (2023). *Augmented Reality for Engineering Graphics*. <https://link.springer>.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(3), 542–

557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Jannati, Habibi, M., Astawa, I. M. S., & Suarta, I. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Puzzle Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Labuapi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 392–398.
- Khairi, A. R., & Hermana, B. (2022). Jurnal Teknik dan Teknologi Tepat Guna Pengembangan Produk Mainan Huruf Arab Braille Dengan Menggunakan Metode Quality Function Deployment. *Jurnal Teknik dan Teknologi Tepat Guna*, 2(1), 64–70. <https://rcf-indonesia.org/jurnal/index.php/jtech>
- Kisanjani, A., & Purnomo, H. (2019). Designing Portable Shopping Trolley with Scooter Using Kansei Engineering Approach. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology (IJASEIT)*, 9(3).
- Kunkel, M. E., Torres Vasques, M., Aléssio, J., Perfeito, J., Rabelo, N., Zambrana, M., Dos, T., Bina, S., Helena De Melo Passoni, L., Ribeiro, T. V., Maria, S., Rodrigues, S., Marcondes De Castro, R. O., & Harumiota, N. (2021). Additive Manufacturing And Injection Molding Process For Mass-Production Of Face Shields During Covid-19 Pandemic: A Comparative Study. *International Journal of Development Research*, 10(11).
- Maharany, G. T. (2022). Pengembangan Desain Puzzle Interaktif Sebagai Media Permainan Inklusif Edukatif Untuk Low Vision Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Seni dan Desain*, 1(1), 55–63.
- Nagamachi, M., & Lokman, A. M. (2011). *Innovations of KANSEI ENGINEERING* (A. B. Badiru, Ed.).
- Nofirza, N., Agnes Faulian, K., Hartati, M., & Kusumanto, I. (2019). Perancangan Lemari Buku Perpustakaan Bagi Penyandang Tunadaksa Dan Tunanetra. *Jurnal Energi Dan Manufaktur*, 12(2), 69.
- Nugroho, S. W., Pujotomo, D., & Gitakusuma, A. (2018). Aplikasi Value Engineering Untuk Mengatasi Value Problem Pada Produk Foodcart Studi Kasus Di Master Gerobak. *Industrial Engineering Online Journal*, 7(3).
- Octanto, A. (2021). Pembuatan Game Edukasi “Edu-Braille” Untuk Anak-Anak Penyandang Tunanetra. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.
- Prakoso, I., & Purnomo, H. (2019). Innovative Design of the Combined Rocking Horse Toy and Folding Chair for Children. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology (IJASEIT)*, 9(5).
- Prakoso, I., Sibarani, A. A., Nurmawati, S., & Nurcahya, V. O. (2024). Prototype Game Education Number Box Toys sebagai Upaya Mengembangkan Keterampilan Kognitif dan Motorik Anak. *SPECTA Journal of Technology*, 8(1), 22–35. <https://doi.org/10.35718/specta.v8i1.1080>
- Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (N. Agustiningsih, Ed.). Sanabil.
- Rahayu, Y. F. (2014). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B Tk Dharma Wanita Sidowarek Ii Plemahan-Kediri. *Journal UNESA*, 3(1).

- Rahmayanti, D., Meilani, D., Zadry, H. R., & Saputra, D. A. (2018). *Perancangan Produk & Aplikasinya*. Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Lptik) Universitas Andalas.
- Ramadhani, N., Kusumanto, I., & Nofirza. (2022). Design Of Educational Game Tools Recognizing Body Members Using The Kansei Engineering Method. Dalam *Journal of Applied Engineering and Technological Science* (Vol. 4, Nomor 1).
- Repelino, B. C., Rahmadanti, E. T., & Salsabila, F. (2023). Pengaruh Media Huruf Braille pada Anak Penyandang Disabilitas Tuna Netra di SLBN A Citeureup. Dalam *EDUCATION: Scientific Journal of Education* (Vol. 1, Nomor 2).
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)* (1 ed.). ANDI.
- Sabila, E., Firdausiya, S., Fajriah, I., & Wijaya, S. (2024). Mengenal Anak Tunanetra. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7 (1), 175–183.
- Saifullah, E. H., Tasripan, & Kusuma, H. (2019). Sistem Elektronik Untuk Refreshable Braille Dengan Fitur Suara Dan Integrasi Dengan Android. *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 08, No. 1, A50–A55.
- Sanjaya, B., Lestari, M. S., & Komariah, D. A. (2022). Rancang Bangun Mesin Pembuat Marset Alas Velg Truk Yang Efektif Dan Efisien Dengan Analisis Kansei Engineering. *Journal homepage*:
- Santos, A. D. P. dos, Medola, F. O., & Junior, G. B. (2019). Innovation in the design of inclusive toys: Development and evaluation of a prototype for visually impaired children. *Strategic Design Research Journal*, 12(3), 338–360.
- Sari, K. N., Anityasari, M., Sari, N. K., Komang, I., & Musthika, T. (2023). Application of Kansei Engineering to Capture Consumer Demand for Cooking Oil Product Packaging. *International Journal of Eco-Innovation in Science and Engineering (IJEISE)*, 4(1), 2023–2035.
- Sartina, Mufa'adi, & Hadi Purwaka. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Braille Melalui Media Papan Braille Pada Siswa Tunanetra Kelas Iii Di Slb A Yapti Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, 1–9.
- Sekarlintang, N. (2020). Perancangan Tactile Picture Book untuk Siswa Tunanetra di Sekolah Dasar. *INKLUSI: Journal of Disability Studies*, 7(1), 121.
- Shalawati, S., & Soewardi, H. (2019). Design of the Kansei Board Game to Motivate the Elementary School Student in Learning English. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 528(1).
- Shergian, A., & Immawan, T. (2015). Design of Innovative Alarm Clock Made from Bamboo with Kansei Engineering Approach. *Agriculture and Agricultural Science Procedia*, 3, 184–188.
- Sitio, A., Dorothy, F. A., Sitio, C. E., & Sisilia, N. (2023). *Pengaruh Permainan Puzzle dan Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Anak*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Sutopo, Ed.). ALFABETA.

- Syahperdana, F. A., Rahayu, M., & Caesaron, D. (2021). *Perancangan Kursi Halte Angkutan Kota Bandung Menggunakan Kansei Engineering*.
- Usma, U. I. W., Setiawan, F., Sofyan, E., & Imama. (2024). Pengaruh Ketebalan Manufaktur Frame Mini Drone 3d Printing Dengan Simulasi Stress, Displacement, Dan Safety Of Factor Menggunakan Software Solidworks. *Teknika STTKD: Jurnal Teknik, Elektronik, Engine*, 9(2), 359–369.
- Vilano, N., & Budi, S. (2020). Penerapan Kansei Engineering dalam Perbandingan Desain Aplikasi Mobile Marketplace di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2705>
- Zheng, Y., & Zhou, W. (2024). Exploration of Tactile-Oriented Toy Design for Visually Impaired Children. *Communications in Humanities Research*, 34(1), 304–308. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/34/20240171>

