

DAFTAR REFERENSI

- Arifitama, B. (2017). Panduan Mudah Membuat Augmented Reality. In *Katalog Dalam Terbitan*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran. Meedia Pembelajaran*. <https://doi.org/http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=1541>
- Hanafri, M. I., Ramdhan, S., & Nisa, K. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6, 7(2).
- Hendratman Hendi. (2017). *The Magic Of Blender 3D Modelling* (cet ke 2). Bandung: Informatika Bandung.
- Ilmawan Mustaqim. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jptk Ft Uny*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Martinis, Y. (2013). Strategi dan metode dalam model pembelajaran. *Jakarta: GP Press Group*. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.43.6.1195>
- Nazruddin Safaat H. (2012). Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tabetl PC Berbasis Android (Edisi Revisi). In *ANDROID*. <https://doi.org/10.3758/BF03214351>
- Pressman, R. S. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi. Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*. <https://doi.org/10.1016/j.jmatprotec.2007.09.040>
- R.H SIANIPAR. (2014). *Pemrograman C# Belajar Dasar Pemrograman C# Melalui Contoh Untuk Menjadi Seorang Programmer C# Yang Mahir Dan Tangguh*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rosa, A. S., & Shalahudin, M. (2014). Open Library - Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan berorientasi objek.
- Rouf, A. (2012). Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box dan Black Box. *Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box Dan Black Box*. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.05.022>
- Sriwulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, B. (2014). Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing. *EProceedings of Engineering*, 1(1), 537–542. Retrieved from <http://librarye proceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/2773>

sugiyono. (2011). metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D. In *metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*.
<https://doi.org/10.1164/rccm.200409-1267OC>

Susanto, A. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Kencana*.

Wijana, W. D. (2014). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Diknas*.
<https://doi.org/2013>

Wukil Ragil. (2010). *Pedoman Sosialisasi Prosedur Operasi Standar*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Yuniar, S. (2015). *Belajar Coding Android Bagi Pemula (Cet Ke 1)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Zaman, B., Pd, M., Eliyawati, H. C., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.

<https://unitygo.blogspot.com/search/label/Unity3D> (Diakses pada tanggal 27 September 2018)

<https://blog.dicoding.com/> (Diakses pada tanggal 20 Agustus 2018)

<https://id.unity.com/en/conversations/91552767-3f0c-4d81-abd7-42535d1339de00ff>
(Diakses pada tanggal 3 Januari 2019)