

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal Subhan, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Dasar Pemrograman Berbasis Mobile Phone. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, VI(1), 4–19.
- Batuwael, E., S.M Lumenta, A., & Tulenan, V. (2016). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android, 7(1).
- Faroqi, A., & Maula, B. (2014). Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca ,Menulis, Berhitung (Calistung), VIII(2), 229–245.
- Firmantoro, K., Anton, & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 13(2), 14–22.
- Fridayanthie, E. W., & Charter, J. (2016). ISSN 1978-2136 | Rancang Bangun Sistem ... ISSN 1978-2136 | Rancang Bangun Sistem ... *Techno Nusa Mandiri*, XIII(2), 63–71.
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer*, 6(2), 589–596.
- Jupriyanto, & Turahmat. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Jupriyanto , 2 Turahmat banyak tantangan dan persoalan . Persoalan dan tantangan yang muncul berkaitan dengan pesatnya pertumbuhan penduduk yang Indeks Pemba, 1(November), 95–103.
- Kisman, N., & Saneba, B. (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi di Kelas V SDN Pembina Tataba. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2(2), 59–65. Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/116161/meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-pada-pembelajaran-pkn-melalui-metode-simulas>
- Pratama, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 4(2), 1–6. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/6990/6495>
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika (JOIN)*, 1(1), 28–33.
- Situmorang, H. (2017). Analisa algoritma pada metoda pencarian linier, biner dan interpolasi, 2(2), 1–8.
- Sukamto, R., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek* (Revisi). Bandung: Informatika. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&cluster=2783497507809406989
- Visualstudio. (2018). No Title. Retrieved from <https://code.visualstudio.com/docs>