

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). *Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen*. 4(1), 46–55.
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2016). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47–52.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, II(1), 116–121.
- Dewi, R., Jauhari, I., & Rahayu, S. W. (2017). *Perlindungan hukum terhadap korban/ahli waris akibat kecelakaan lalu lintas jalan*. 1(2), 123–144.
- Firmantoro, K., Anton, & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 13(2), 14–22.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Ilmiah Telematika Mitra Teknologi Informasi*, 9(1), 42–53.
- Haramaini, T., Nasution, K., & Sulaiman, O. K. (2018). PENERAPAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DALAM MENENTUKAN TINGKAT KEMACETAN LALULINTAS DI KECAMATAN MEDAN KOTA. *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah*, 12(1), 8–9.
- Irsa, D., Wiryasaputra, R., & Primaini, S. (2015). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method ( Lcm ) Berbasis Android*. 6(1), 7–14.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, 4(1), 73–78.
- Kadri, T. (2018). *Rancangan Penelitian* (1 ed.).
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash Pendahuluan Tinjauan Pustaka Hasil dan Pembahasan. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(02), 1–6.
- M.Muslihudin, & Oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML.pdf* (Arie Pramesta, Ed.).

- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 185–190.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103–111.
- Pamodji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Pranata, B. A. (2015). *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*.
- Purwaningsih, E. (2018). Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu pengetahuan dan Teknologi Komputer*, Vol.3 No.2(Februari), 203–210.
- Purwanto, R. (2017). *Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes*. 2(2), 73–82.
- Rahmayu, M. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Nilai Ujian Siswa Smp Negeri 3 Bumiayu. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(2), 159–168.
- Rori, J., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 8(1), 47–51.
- Rosa & Shalahuddin. (2016). *Shalahuddin, M.Rosa A.S 2016. Rekayasa Perangkat Lunak ( Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2 ed.)*. Informatika Bandung.
- Sari, F. N. (2016). Peran Polisi Lalu Lintas Menangani Penertiban Di Kota Samarinda. *eJournal Administrasi Negara*, 4(3), 4648–4660.
- Sayfulloh, A., & Ishak, R. (2018). Perancangan Program Animasi Interaktif Pengenalan Lagu Nasional Tingkat SD. *Media Informatika Budidarma (MIB)*, 2(4), 118–123.
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. In *Animasi 2D*.
- Sopingi. (2017). *PAKET LENGKAP MENGUASAI ANIMASI 2D*.
- Sugara, E. P. A., Mahmudi, M. A., & Wahyudi, S. (2017). APLIKASI PENGENALAN PROFESI PEKERJAAN BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(2), 89–96.

Tinambunan, A., Ginting, G. L., & Panjaitan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan CAI ( Computer Assisted Intruction ). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(3), 290–295.

*UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NO 22.* (2009).

Utami, F. H., & Asnawati. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak.pdf* (1 ed.; J. Hutahacan, Ed.).

Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality ( Ar ). *Jurnal teknologi*, 8(2), 104–111.

.....



