

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marlina, “Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus (Pendekatan Psikoedukasional)”, Edisi Revisi, Tempat Publikasi: UNP Press Padang, 2015.
- [2] A Musman, “*The Master Book Of Body Language* Mengenali Bahasa Tubuh Untuk Mendalami Pikiran Dan Cara Pikir”, Edisi 1 , Tempat Publikasi: Psikologi Corner, Yogyakarta, Desember 2018.
- [3] D.G. Wahya, K.G.D. Putra, N.M.I.M Mandenni, “ Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK”, Lontar Komputer, Vol.6, No.2, Agustus 2015.
- [4] D.S. Fatimah, D. Tresnawati, C.S. Ma’rup, “Perancangan *Game Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia”, Jurnal Algoritma, ISSN : 2302-7339, Vol.14, No. 2, 2017.
- [5] I.M. Wibowo, H. Maulana, “Pembangunan Aplikasi Kustomisasi Virtual Furniture 3D di Hikmah Mebel Cimahi”, Majalah Ilmiah Unikom, Vol.15 No.2, hal 170.
- [6] R.D. Agustia, I.N. Arifin, “Implementation of Visual, Auditory, Kineshtetic, Tactile Model Learning System to Help Mild Retarded Children in Alphabetical and Numeric Learning”, Doi:10.1088/1757-899X/407/1/012009, 2018.
- [7] Y. Arifin, M.Y. Ricky, V. Yesmaya, “Digital Multimedia”, Tempat Publikasi : PT Widia Inovasi Nusantara, Cetakan 1, ISBN:978-602-1138-35-9, April 2015.
- [8] W. Priyanto, “Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terimbing Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Mimbar Sekolah Dasar, Vol.3, 2016.
- [9] I. Rizkiansyah, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia Lembaga Kursus Musik “Ethictro” Yogyakarta”, Yogyakarta 2013.
- [10] I. Afrianto, R.M. Furqon, “The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android”, Jurnal Sistem Informasi Bisnis 02(2018), Vol.8, pp141-148.

- [11] D.D.S. Fatimah, D. Tresnawati, C.S. Ma'rup, "Perancangan *Game Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia", *Jurnal Algoritma*, ISSN : 2302-7339 Vol.14, No.2 ,2017.
- [12] A. Suherdi, "Animasi Multimedia Pembelajaran", ol.2, No.1, Desember 2006.
- [13] A.H. Maldanop, Y. Nurhidayati, A. Ibrahim, "Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android", *Jurnal Sistem Informasi*, Vol.9, No2, Oktober 2017.
- [14] S. Kuwati, "Penerapan Metode Maternal Reflektif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bidang Studi Bahasa Indonesia Bagi Anak Tunarungu Kelas II", Surakarta 2009.
- [15] A .Musman, "*The Master Book Of Body Language* Mengenali Bahasa Tubuh Untuk Mendalami Pikiran Dan Cara Pikir", Desember 2018.
- [16] M.I. Wardhana, "Parameterisasi Ekspresi Emosi Pada Model Wajah Tiga Dimensi".
- [17] S.U. Dewi, "Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar".
- [18] S. Dharwiyanti, R.S. Wahoyo, "Pengantar *Unified Modeling Language* (UML)", Ilmu Komputer, 2003.
- [19] Z. Ardian, P.I. Santosa, B. Sunarfrihantono, " Analisis Dan Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Teks Secara Real Time Berbasis *Augmented Reality* Pada Vuforia SDK Berbasis Android", ISSN : 2302-3805, Yogyakarta 2014.
- [20] I. Muhammad, H.M. Gustiana, R.M. Iqbal, " Pembangunan Prototype Sistem Pengendalian Peralatan Listrik Pada Platform Android", *Jurnal Informatika*, Vol. 4, ISSN : 2087-5266, April 2013.
- [21] A. Rachmatullah, "Mempelajari C# Bahasa Pemrograman Modern", 2002.
- [22] P.A. Sudyatmika, P.N. Crisnapati, G.M. Darmawiguna, " Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman AR Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem", Vol.11, No.2, Juli 2014.