DAFTAR PUSTAKA

[1] Nurchasanah, 2006, *Model Performasi Majalah Anak untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah*. Diperoleh Oktober 2009, dari http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Model-Performasi-Majalah-Anak-untuk-Meningkatkan-Kreativitas-Berbahasa-Lisan-Anak-Usia-Prasekolah-Nurchasanah.pdf/

[2] Lazuardy, Senja. 2012, *Augmented Reality : Masa Depan Interaktivitas*. Diperoleh : 20 Februari 2014, dari tekno.kompas.com/read/2012/04/09/12354384/augmented.reality.masa.depan.interaktivitas

[3] Wikipedia Bahasa Indonesia. (2013, 14 Oktober). *Realitas tertambah*. Diperoleh : 20 Februari 2014, dari id.wikipedia.org/wiki/Realitas_tertambah

[4] Prihantono, Dhika. 2013, Membuat Aplikasi Game 3D Interaktif Augmented Reality. Jogyakarta : Buku AR Online

[5] *Augmented Reality Engine IN2AR*, http://www.in2ar.com

[6] Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Alfabeta, Bandung.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional