DAFTAR PUSTAKA

[1] Ariesto Hadi Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003.

[2] Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung, Alfabeta, 2015.

[3] Haidar Bagir, Sejarah berdirinya Mizan, http://www.mizan.com/sejarah/

[4] Femi Olivia, Gembira Bermain Corat-coret. Jakarta : Kompas Gramedia. 2013.

[5] Soetjiningsih, Tumbuh Kembang Anak, Jakarta, EGC 1995.

[6] Sarwo Nugroho, Manajemen Warna dan Desain, Yogyakarta, 2015

[7] Darma, Jarot S., Shenia Ananda, Buku Pintar Menguasai Multimedia, Jakarta Selatan, Mediakita, 2009.

[8] Iwan Binanto, Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta, Penerbit C.V Andi Offset, 2010.

[9] Rickman Roedavan, Unity Tutorial Game Engine, Bandung: Informatika, 2016.

[10] Kipper, Gregory. Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR . Elsevier.Inc. Waltham, USA, 2013.

[11] Vanadi, V. Membangun AR dengan Vuforia, Andi Publisher, Bandung, 2012.

[12] Willis, Sofyan S, Konseling Individual teori dan praktek. Bandung: Alfabeta, 2004.

[13] Yudistira Ir.Bayu Adjie, Buku Latihan 3D Studio Max 9.0, Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia Jakarta, 2007.

[14] Rosa. A.S, M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung, Informatika, 2015.

[15] Ali Zaki, Edy Winamo, dan Smitdev Community, Animasi Karakter dengan Blender dan Unity. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016