DAFTAR PUSTAKA

Anshori Moch, dan Martono Djoko. (2009). *Biologi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)-Madrasah Aliah (MA) Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Ardiansyah Firdan. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programming.* Depok: Biraynara.

Arif Sadiman. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asfari Ully, Setiawan Bambang, dan Sani Asrul Nisfu. (2012). "Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality [Studi Kasus: Graha ITS Surabaya]". *Jurnal Teknik ITS.* Volume 1, No. 1: Hal A-540-A-544.

Bandung Yoanes, Hubbany Syahrial, dan Hartanto Aditya Antonius. (2002). *Buku Pintar Internet Teknologi Multimedia over Internet Protocol.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Daryanto Tri. (2005). *Sistem Multimedia dan Aplikasinya.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Dharwiyanti Sri, Wahono Satria Romi. (2003). *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. Kuliah Umum IlmuKomputer.com

Faizin, Wahid, AS. (2014). *Speech Recocnation.* Tersedia: http://www.slideshare.net/faizin2q1/paper-tentang-speech-recognition [11 April 2016]

Fowler Martin. (2005). *UML Distiled Edisi Ketiga: Panduan Singkat Tentang Bahasa Pemodelan Objek Standar.* Yogyakarta: Andi.

Fraden Jacob. (2010). *Handbook of Modern Sensors Physics, Designs, and Applications Fourth Edition.* New York: Springer.

Goldstone Will. (2009). *Unity Game Development Essentials.* Birmingham: Packt Publishing.

H. Safaat Nazruddin. (2012). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.* Bandung: Informatika.

Kadarharutami Amy M.Psi. (2011). *Sukses Mengasuh Anak Usia 3-6 Tahun.*

Kadir Abdul, dan Triwahyuni Ch. Terra. (2003). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat. (2008). Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mazuryk, T., Gervautz, M., (1996), Virtual Reality History, Applications, Technology and Future, TR-186-2-96-06.Institute of Computer Graphics Vienna University of Technology, Austria. Tersedia online: http://www.cg.tuwien.ac.at/research/publications/1996/mazuryk-1996-VRH/#Information (Di akses, 26 Januari 2017).

Melissa, Gresia. (2008). *Pencocokan Pola Suara (Speech Recognitionn) Dengan Algoritma FFT Divide And Conquer.* MAKALAH IF2251 STRATEGI ALGORITMIK, ITB.

Mikko Sairio, (2001), Augmented Reality, Helsinki University of Technology. Tersedia online: http://www.tml.tkk.fi/Studies/Tik-111.590/2001s/papers/mikko_sairio.pdf (Di akses, 28 Januari 2017)

Milgram Paul, Kishino Fumio, (1994), A Taxonomy Of Mixed Reality Visual Displays, IEICE Transactions on Information Systems, Vol E77-D, No.12. Tersedia online: https://cs.gmu.edu/~zduric/cs499/Readings/r76JBo-Milgram_IEICE_1994.pdf (Di akses, 28 Januari 2017)

Muchlas Samani dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Munawar. (2005). *Pemodelan Visual dengan UML*. Jakarta: Graha Ilmu.

Roedavan Rickman. (2014). *Unity Tutorial Game Engine.* Bandung: Informatika.

Rolliawati Dwi. (2012). *Pemrograman Berorientasi Objek.* Surabaya: tidak diterbitkan.

Subiyantoro Eko. (2013). *Pemrograman Berorientasi Objek.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Suyanto M. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis.* Yogyakarta: Andi.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widayati Sri, Rochman Nur Siti, dan Zubaedi. (2009). *Biologi SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Wulandari Lily. (2011). *Handout Perkuliahan Virtual Reality*. Teknik Informatika: tidak diterbitkan.

Yusuf A.M. MP.d. (2009). *Penerapan Assessment (Penilaian) Pendidikan Anak Usia Dini Ala Indonesia*. Tersedia: http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/130924378/Penerapan%20Assessment%20(penilaian)%20Pendidikan.pdf [5 Maret 2016]