DAFTAR PUSTAKA

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

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

[3] Sejarah Penerbit Ruang Kata, http://www.ruangkata.com

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

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

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

[7] M.IT Prof. Dr. Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2013.

[8] Turban., dkk, Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma, Yogyakarta, 2002.

[9] Robin, Linda, Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash. Elek Media Komputindo. Jakarta, 2001.

[10] Hofstetter, F. T. Multimedia Literacy. Third Edition. New York : McGrawHill International Edition, 2001.

[11] Zeembry, Animasi Web dengan Macromedia Flash 5, PT. Elex Komputindo, Jakarta, 2001.

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

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

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

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

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

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

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

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

[20] Wahana Komputer, Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya, Salemba Infotek, 2003.

[21] Jajang Saeful Anshor, Hanhan Maulana, S.Kom., M.Kom. Pembangunan Aplikasi Live Texturing Coloring Book Menggunakan Augmented Reality, Bandung, 2017.