

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Binanto, "Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya," dalam *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta, CV. Andi, 2010, p. 273.
- [2] T. Mullen, *Prototyping Augmented Reality*, Canada: John Wiley & Sons, 2011.
- [3] F. -. UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, PT. Imperial Bhakti Utama, 2007.
- [4] S. N, *IPS Terpadu untuk SMP dan MTs Kelas VII Semester 2*, Jakarta: Esis, 2006.
- [5] S. Retno Listyarti, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Erlangga.
- [6] A. Sadiman, *Ilmu Pendidikan Sosial*, Jakarta: Department Pendidikan Nasional, 2009.
- [7] R. Dhanta, *Kamus Istilah Komputer Grafis & Internet*, Surabaya: Indah, 2009.
- [8] R. A.S dan M. Salahudin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung: Modula, 2011.
- [9] A. H. Suyanto, *Step by Step Web Design Theory and Practice Edisi II*, Yogyakarta: Andi Publisher, 2008.
- [10] H. Hendratman, *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Informatika, 2015.
- [11] R. Roedavan, *Unity Tutorial Game Engine*, Bandung: Informatika, 2012.
- [12] W. Komputer, *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Unity 3D*, Semarang: AND Publisher, 2014.
- [13] H. N. Safaat, "Android," dalam *dalam Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung, Informatika, 2011.
- [14] N. K. Hung, *i.Digi.T.able - Digital Interactive Game Interface Table Apps for iPad*, Hongkong: The Chinese University of Hongkong, 2012.