

## DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, 1 Ed., Vol. 23. Yogyakarta: Genius Publisher, 2014.
- [2] Suyadi & Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, 1 Ed., Vol. 1. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2013.
- [3] T. Afrianto, W. Sukmo Wardhono, B. N. Pelealu, M. A. Akbar, Dan P. Korespondensi, "Media Pembelajaran Calistung Hewan Berteknologi Augmented Reality Untuk Menarik Minat Belajar Anak", DOI: 10.25126/jtiik.202184510.
- [4] T. Santika, J. Hsronggo Waluyo, T. Timur, K. Karawang, Dan J. Barat, "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Finger Painting Pada Kelompok A Di Pos Paud Anggrek Kecamatan Rawamerta Kabupaten Karawang," 2021.
- [5] Y. Suhartini Dan A. Laela, "Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Hewan Di Tk Pelita Kota Bandung," 2018. [Daring]. Tersedia Pada: <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi>
- [6] T. Musfiroh, *Teori Dan Konsep Bermain*, 1 Ed. 2012.
- [7] Dini, "Anak Perlu Belajar Dari Pengalaman Nyata Artikel Ini Telah Tayang Di Kompas.Com Dengan Judul 'Anak Perlu Belajar Dari Pengalaman Nyata', Klik Untuk Baca: <https://regional.kompas.com/read/2011/01/28/11451990/index-html>. Kompascom+ Baca Berita Tanpa Iklan: <https://kmp.im/Plus6> Download Aplikasi: <https://kmp.im/app6>," *kompas.com*, 28 Januari 2011.
- [8] I. Fadila, "Mengenal Metode Pendidikan Montessori: Membebaskan Anak Untuk Bereksplorasi," *Hellosehat*, 27 Oktober 2022.
- [9] Business Model Analyst. (2020, November 24). "Direct Sales Business Model". Diakses Melalui <https://businessmodelanalyst.com/direct-sales-business-model/>
- [10] Investopedia. (2023). E-Commerce Defined: Types, History, And Examples. Diakses Melalui <https://www.investopedia.com/terms/e/Ecommerce.Asp>
- [11] Topkarir.Com. (2021, March 24). 5 Manfaat Pameran Produk Untuk Bisnis Kamu. Diakses Melalui <https://www.topkarir.com/article/detail/5-manfaat-pameran-produk-untuk-bisnis-kamu>
- [12] Idprogrammer. (2019, September 9). Kelebihan Website & Pentingnya Untuk Media Pemasaran. Diakses Melalui <https://idprogrammer.com/pentingnya-kelebihan-website-untuk-media-pemasaran>
- [13] Whello Indonesia. (2019, August 4). Strategi Meningkatkan Brand Awareness Melalui Media Sosial. Diakses Melalui <https://whello.id/tips-digital-marketing/strategi-meningkatkan-brand-awareness-melalui-media-sosial/>

- [14] Sistem Informasi S1 S.Kom - Universitas Stekom. (2022). Implementasi Teknologi Rfid. Diakses Melalui <https://sistem-informasi-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/implementasi-teknologi-rfid/51b0cbb01208ee38e519f1f900ceaacb8bce2382>
- [15] Jurnal.Id. (2016, September 8). Perkembangan Bisnis Startup & Teknologinya. Diakses Melalui <https://www.jurnal.id/id/blog/perkembangan-pesat-tren-bisnis-startup-berdasarkan-jenis-teknologinya/>
- [16] Zahra, S. N., Utoro, R. K., & Sularsa, A. (2019). Penerapan Tangible Interaction Pada Game Pompa Balon Untuk Melatih Motorik Kasar Anak Usia Dini. Eproceedings Of Applied Science. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/15539>