

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Nur Bambang, A., Program, D. W., Sumberdayaperikanan, S. P., Perikanan, J., Perikanan, F., & Kelautan, I. (2014). Collaborative Management for Sustainable Manajement of Crab Culture in Betahwalang Village, Demak District. *Journal of Fisheries Resources Utilization Management and Technology*, 3(4), 29–36. <http://www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jfrumt>
- Apriansyah, A., Anugraha, D. M., Prakoso, G., Erdiham, K. N., & Priyana, R. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i1.1312>
- Arief, ulfah mediaty, Wibawanto, H., & Nastiti, azzizah luhur. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3d* (Ratih Indah Utami (ed.)). CV. ANDI OFFSET.
- Cesar, V., Yonanta, M., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2020). *Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Pengenalan Warna Dasar Menggunakan Markerless Augmented Reality*. 4(1), 320–329.
- Chandra, Y. I. (2016). Aplikasi Pembelajaran Angka, Bentuk, Huruf dan Warna untuk Anak-anak Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI) Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 15(1), 1–13.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>

- Dewi, R. P., & Hidayah, S. N. (2019). *Metode Study Kasus. Skripsi*, 19.
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. PT Elex Media Komputindo
- Franciska, M. B., Setyawan, M. B., & Zulkarnain, I. A. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus Mi Ma'Arif Patihan Kidul). *Komputek*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.24269/jkt.v2i2.140>
- Fuvattanasilp, V., Fujimoto, Y., Plopski, A., Taketomi, T., Sandor, C., Kanbara, M., & Kato, H. (2021). Computers & Graphics SlidAR + : Gravity-aware 3D object manipulation for handheld augmented reality ☆. *Computers & Graphics*, 95, 23–35. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2021.01.005>
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Bumi Aksara.
- Hariansyah. (2016). *Aplikasi pengenalan huruf dan angka berbasis multimedia pada kelompok bermain annisa*. 25.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS*, 6(1), 2252–5351. [www.ccsenet.org/cis](http://www.ccsenet.org/cis)
- Ichwan, M., Hakiky, F., & Informatika, J. T. (n.d.). *Jurnal informatika*. 2(2), 13–21.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD*. 53(9), 3–5. <https://www.paud.id/download-kurikulum-paud-2013-dan->

lampiran/

- Kevin, A. . (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Simki-Techsain*, 1(7), 1–10.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id > index.php > warna > article > download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Lapono, N. (2008). *Nabisi Lapono*. 1–202.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Mourtzis, D., Siatras, V., & Zogopoulos, V. (2020). Augmented reality visualization of production scheduling and monitoring. *Procedia CIRP*, 88, 151–156. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2020.05.027>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). ( *Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN* ). 1(3), 31–36.
- Pratama, E. A., & Jenis-jenis, P. W. (2017). *ALAT PERAGA PENGENALAN WARNA BAGI ANAK USIA DINI ( STUDI KASUS : TK BHINNEKA SURABAYA )*.
- Rahardjo, M. (2017). *STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA*. *Thesis*, 13–14.
- Rasyida, U. (2011). *Makna Psikologis Memiliki Hewan Peliharaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Ridwan, M., & Prasetyawan, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure of Frunimal Untuk Edukasi

- Bahasa Inggris Berbasis Android. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 763. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1599>
- Rori, J., Sentinuwo, S., Karouw, S., & Pendahuluan, I. (2016). *Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi*. 8(1), 3–7.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>
- Safaat, N. (2015). *Aplikasi Berbasis Android*. Informatika Bandung.
- Sofyan, A. A., Puspitorini, P., & Yulianto, M. A. (2016). Aplikasi Media Informasi Sekolah Berbasis SMS Gateway Dengan Metode SDLC ( System Development Life Cycle ). *Jurnal Sisfotek Global*, 6(2), 1–7.
- Streit, A. K. (2015). Kajian Visual Ilustrasi Hewan Langka Indonesia Dalam Bentuk Ensiklopedia Bagi Anak-Anak. *Jurnal Rupa-rupa*, Vol.4(2), 123–129. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/178/178>
- Tuli, N., & Mantri, A. (2020). Usability principles for augmented reality based kindergarten applications. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 679–687. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.089>
- Ulfah, M., Wahyuningtyas, E., Nasution, B. Y. V, Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2016). *Pengenalan warna dan bentuk untuk anak usia 4-6 tahun berbasis augmented reality*. 2(1), 75–82.

ulfah mediaty Arief, Wibawanto, H., & azzizah luhur Nastiti. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3d* (Ratih Indah Utami (ed.)). CV. ANDI OFFSET.

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.