

DAFTAR PUSTAKA

- Anduril. (2019). Sejarah dan Versi-versi Android yang Sudah Keluar. Retrieved 15 December 2020, from <https://jurnalapps.co.id/sejarah-dan-versi-versi-android-yang-sudah-keluar-15130>
- Chan, J. (2015). learn C# in one day and Learn it well (p. 161).
- Chursin, G., & Semenov, M. (2020). Learning game development with Unity3D engine and Arduino microcontroller. *Journal of Physics: Conference Series*, 1488(1). doi:10.1088/1742-6596/1488/1/012023
- DiMarzio, J. F. (2016). *Beginning Android ProgrAmming with Android Studio*. Retrieved from http://solutionsproj.net/software/Beginning_Android_Programming_with_Android_Studio.pdf
- Finnegan, T. (2015). *Learning Unity Android Game Development*.
- Glenn Kaonang. (2017). Google Umumkan Poly, Semacam Portal untuk Saling Berbagi Aset 3D untuk AR dan VR. Retrieved 16 December 2020, from <https://dailysocial.id/post/platform-objek-3d-google-poly>
- Goleman et al., 2019. (2019). Chemical Information and Modeling. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Grubert, J., & Grasset, R. (2013). *Augmented Reality for Android Application Development*.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. doi:10.24252/lp.2018v21n1i6
- Hamzah, A. A. (2020). EMODELAN SISTEM UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PELATIHAN DI PT. XYZ, 1(11), 7–8.
- Horton, J. (2015). *Inovar Android*.
- Juliansyah Noor. (2019). MENINGKATKAN KEDISIPLINAN ANAK MELALUI PENGGUNAAN REINFORCEMENT SECARA VARIATIF PADA ANAK KELOMPOK B1 TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA KEPAHANG. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. doi:10.15408/jti.v9i1.5573
- Lampropoulos, Georgios;Keramopoulos, E., & Diamantaras, K. (2020). Enhancing the functionality of augmented reality using deep learning, semantic web and

- knowledge graphs: A review. *Visual Informatics*, 4(1), 32–42. doi:10.1016/j.visinf.2020.01.001
- le, Nhuong, Dac; Le, Van, Chung; Tromp, G., Jolanda; Nguyen, nhu, G. (2018). Emerging Technologies for Health and Medicine: Virtual Reality, Augmented Reality, Artificial Intelligence, Internet of Things, Robotics, Industry 4.0 (p. 277).
- Malley, B. (2014). *Adobe Master Class: Advanced Compositing in Photoshop*. Retrieved from <https://books.google.co.uk/books?id=aH3YAAwAAQBAJ>
- Masruroh, D. (2012). Upaya Peningkatan Kedisiplinan Masuk Kegiatan Belajar Mengajar Melalui Layanan Konseling Individu Pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 4 Surakarta Semester Satu Tahun 2011/2012. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 0(1), 1–11.
- Muhammad Iqbal, et al. (2016). TINGKAT KEDISIPLINAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA SMP NEGERI 13 BANDA ACEH. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(1), 1–7. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1186/s12909-016-0696-z>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2010.03.006>
http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ_و_رسانه_های_نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chkhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=comp
- Muksin. (2019). IJIS Indonesian Journal on Information System ISSN 2548-6438. *IJIS-Indonesia Journal on Information System*, 4(April), 69–76. doi:10.1021/jp5128578
- Murtiwiyati; Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12(2), 2–10.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. doi:10.26623/transformatika.v14i2.442
- Pangaribuan, H. R. A. W. (2020). *Jurnal Comasie*, 02, 56–63.
- Pratama, R. J. A., Pragantha, J., & Kristyadi, R. (2018). Pembuatan Game 3D Platformer Sidescrolling ‘Legend’. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 6(2), 188–193.
- Ramadhani, S. (2019). Urutan Nama Android dan Lambang Android Lengkap Terbaru. Retrieved 15 December 2020, from <https://android62.com/urutan-nama-android/>
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. doi:10.24176/sitech.v2i2.3907

- Rosa, Ariani, Sukamoto; Muhammad, S. (2011). *rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientansi objek*. bandung.
- Sinicki, A. (2017). *Learn Unity for Android Game Development. Learn Unity for Android Game Development*. doi:10.1007/978-1-4842-2704-6
- Triwibowo, B. A. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN UNITY 3D BERDISIPLIN BERSEPEDA DI JALAN RAYA PADA ANAK USIA 8-11 TAHUN SKRIPSI, (August).
- Troelsen, A., & Japikse, P. (2017). *Pro C# 7, with .NET and .NET Core, Eight Edition*.