

DAFTAR PUSTAKA

- Albi Anggito dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*.
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 471. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.471-480>
- Dian Wahyu putra, A. Prasita Nugroho, D. E. W. P. (n.d.). *Gamne Edukasi Berbasis Android Sebagai Media pembelajaran Untuk Anak UsiA dini” penggunaan ponsel pintar (smartphone)*.
- Gunawan, Azzizah Hanum, M. (2019). *Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D Sebagai Media Pengenalan Planet*. 4(1).
- Husniah, L. (2016). Interaktif Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android. *Kinetik*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v1i1.12>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis(Studi Kasus