

DAFTAR PUSTAKA

- Ilmudasar. (2016). Atom : Pengertian, Teori, Sifat, Struktur, Susunan.
<https://www.ilmudasar.com/2016/11/Pengertian-Sejarah-Teori-Sifat-Partikel-Atom-adalah.html> (Accessed : 18 November 2018)
- Kustini, S., & Nurkhin, A. (2011). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN AKUTANSI. Volume 6, hal. 84.
<https://media.neliti.com/media/publications/58512-ID-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komu.pdf> (Accessed : 18 November 2018)
- Malik. (2017). 4 Pengertian Teori Atom Menurut Para Ahli Lengkap.
<https://mengakujenius.com/4-pengertian-teori-atom-menurut-para-ahli-lengkap/> (Accessed : 20 November 2018)
- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Raspiyawandhi, H. M. (2015). Blender, Software Animasi Gratis yang Mudah.
<https://www.kompasiana.com/hakunabrozzz/560fa261ef7e61c409700741/blender-software-animasi-gratis-yang-mudah?page=all> (Accessed : 20 November 2018)
- Ratriana, R. D. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar. Rahman. hal. 85.
<http://eprints.ums.ac.id/57064/19/Naspub--libraryums-ramdhan.pdf> (Accessed : 25 November 2018)
- Sahulata, R. A., Wahyudi, A., Wuwungan, B. G., & Nayoan, M. A. (2016). APLIKASI VIRTUAL REALITY PENGENALAN KERANGKA TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID. hal. 97.
<http://cogito.unklab.ac.id/index.php/cogito/article/viewFile/30/28> (Accessed : 25 November 2018)
- Santoso. (2016). Pembuatan Game Multi Platform.
<https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/7162/Bab%202.pdf?sequence=11> (Accessed : 10 Desember 2018)
- Satria, S. (2015). Pengertian SDLC.
<https://www.kompasiana.com/belajarkomputer/55002a0ea333117f72510027/system-development-life-cycle-sdlc> (Accessed : 21 Mei 2019)
- Sommerville, I. (2016). Software Engineering. hal. 45-49.
<http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/Sommerville-Software-Engineering-10ed.pdf> (Accessed : 21 Mei 2019)

Sutanaya, I. P., Arthana, I. R., & Wirawan, I. A. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. (*Acessed* : 12 Desember 2018)

Zakky. (2018). Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (*Acessed* : 12 Desember 2018)

