

DAFTAR PUSTAKA

- Ati, S., Nurdien, Kistanto, & Taufik, A. (2014). Pengantar Konsep Informasi, Data, dan Pengetahuan. *Universitas Terbuka*, 230.
<http://repository.ut.ac.id/4042/1/ASIP4204-M1.pdf>
- Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22.
<https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202>
- 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.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55–61.
<https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1.689>
- 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.
<https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Sumanto. (2013). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi,

Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi.” *Africa’s Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 53(9), 1689–1699.

Widarma, A., & Kumala, H. (2018). PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 166. <https://doi.org/10.36294/jurti.v1i2.303>

Wulandari, D. A., Studi, P., Teknik, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 DI SDN KLECO 1.*

