

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sukma, Deni. (2016, April 12). Dipetik February 23, 2017. dari *Ini Dia Aplikasi dan Games Mobile Paling Populer Di Indonesia*: <https://arenalte.com/berita/industri/ini-dia-aplikasi-dan-games-mobile-paling-populer-di-indonesia/>
- [2] Bahar, Yudi Nugraha. (2014). *Aplikasi Teknologi Virtual Reality bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur*: Jurnal Desain Konstruksi Volume 12 No 2.
- [3] Anonim. (t.thn). Dipetik April 19, 2017, dari *Pengertian Smartphone*: <http://diglib.unila.ac.id/6893/6/BAB%20%20II.pdf>
- [4] Rasjid, Fadjar Efendy. (2010, September 2). Dipetik April 19, 2017, dari *Sistem Operasi pada Smartphone*: http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/7/Android-Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html
- [5] Wikipedia. (t.thn). Dipetik April 19, 2017, dari *Android (Sistem Operasi)*: [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))
- [6] Herlambang, Penggalih Mahardika., Aryosetyo, Lukman. (2016). *Hasil Penelitian Potensi Reality Berbasis Smartphone sebagai Media Belajar Mahasiswa Kedokteran*: Cdk-241 vol.43 No 6.
- [7] Andika, Dwiki. (2016). Dipetik February 1, 2017, dari *Pengertian Virtual Reality*: <https://www.it-jurnal.com/pengertian-virtual-reality/>
- [8] Wikipedia. (t.thn.). Dipetik February 1, 2017, dari *Pengertian Google Cardboard*: https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Cardboard
- [9] Admin. (t.thn). Dipetik February 23, 2017, dari *Balap Karung*: <http://www.jakarta.go.id/web/encyclopedia/detail/69/Balap-Karung>
- [10] Yusuf, Rosikhan Maulana., Aristiawan (2013, October 6). Dipetik February 19, 2017, dari *Unity 3D – Game Engine*: <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine>
- [11] Winarno, Edi., Zaki, Ali., (2015). *Membuat Game Android degan Unity 3D*: Elex Media Kompotindo.

- [12] Roedavan, Rickman. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*: Informatika
- [13] D3 Teknik Informatika Telkom University. (2015). *Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak*.
- [14] Pontjopoetro, S. Dkk. (2002). *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. (Modul): Pusat Penerbitan UT.
- [15] Rofiati, Hamdiah. Dkk. (2012). Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Mental Anak-anak Indonesia