

Daftar Pustaka

- [1] A. C. Rosa, H. Sunardi and H. Setiawan, "Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang," *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, vol. 10, no. 1, p. 2, 2019.
- [2] I. Binanto, *Multimedia Digital - Dasar dan Teori Pengembangannya*, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [3] A. Y. Asfandiyar and S. Iskandar, *Cara Pintar Mendongeng*, Bandung: Dar Mizan, 2007.
- [4] A. A. Abdul Majid, *Mendidik dengan Cerita*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- [5] Tadkiroatun, Musfiroh, *Cerita dan Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Navila, 2005.
- [6] E. F. Zen, "Teknik Bercerita dalam Bimbingan Konseling," 22 Mei 2008. [Online]. Available: <https://ellafaridatizen.wordpress.com/2008/05/22/teknik-bercerita-dalam-bimbingan-konseling-seri-4/>. [Accessed 29 Mei 2020].
- [7] M. Bunanta, *Buku, Dongeng, dan Minat Baca*, Jakarta: Murti Bunanta. Foundation, 2009.
- [8] R. Sareya, Z. A. Md Dawam and D. M. Ag. Daud, "ELEMEN BEAT DALAM BABAK DUA: ANALISIS FILEM POLIS EVO (2015)," pp. 32-46, 28 September 2018.
- [9] A. Thobirin and R. Paryanti, "Penerapan Teori Graf untuk Mencari Lintasan Tercepat Bus Trans-Jogja," pp. 1-9, 2011.
- [10] B. Pudjoatmodjo, R. I. Mega Mandasari, F. R. Ramdhani, N. A. Khalipah and A. A. Jadhira, *Storytelling Technique Using Three Act Structure and Directed Graph for Virtual Reality Game (case studi : UrBandung Legend)*, 2019.
- [11] Y. Sartika, T. . D. Tambunan and P. A. Telnoni, "Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," in *e-Proceeding of Applied Science*, Bandung, 2016.
- [12] D. M. and M. Affan, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 3D TATA SURYA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR SANGIRA," *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 45-60, 2015.

- [13] R. S. Putra and D. Y. Utami, "Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. IV, no. 2, pp. 25-30, 2018.
- [14] Z. T. M and P. A., *Perancangan Antarmuka Untuk Interaksi Manusia dan Komputer*, Bandung: Informatika Bandung, 2007.
- Y. E. and C. L. L., *Structured Design: Fundamentals of a Discipline of Computer Program and System Design*.
- [15] D. M. Arifin, R. K. Safitri, D. S. Ramadhansyah, D. A. Rahman, R. A. Dinda Salechah, N. Setiani and Z. Zuhri, "Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa Website Edukasi Bencana," pp. 74-79, 2018.
- [16] B. Pudjoatmodjo and R. Wijaya, "Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Bandung)," pp. 2-6, 2016.