

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Apriaty and Nuryanto, "FAKTOR RISIKO OBESITAS IBU RUMAH TANGGA DI KOTA SEMARANG," pp. 3-24, 2015.
- [2] S. Wibowo, Wibawa and W. M. Sari, "PERANCANGAN APLIKASI LATIHAN FITNESS UNTUK PEMULA BAERBASIS MULTIMEDIA," pp. 1-11, 2016.
- [3] H. Setiawan and S. Rahayu, "Pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Beladiri Dasar Berbasis Android," vol. xxiv, pp. 88-96, 2017.
- [4] R. A. Dewi, R. R. Isnanto and T. K. Martono, "Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dsasar," vol. III, pp. 471 - 480, 2015.
- [5] O. G. Prativi, Soegianto and Sutarji, "PENGARUH AKTIVITAS OLAHRAGA TERHADAP KEBUGARAN JASMANI," vol. II, no. 3, 2003.
- [6] E. A. D. Putra, "SMARTPHONE SEBAGAI GAYA HIDUP," pp. 1-10, 2015.
- [7] "Android Developer;, "Android Studio.," Anroid Developer, 1 April 2015. [Online]. Available: <https://developer.android.com>. [Diakses 19 October 2018].
- [8] R. Vaughan, "'Multimedia:what is and what it can do for our students,'" [Online]. Available: http://jaltcall.org/cjo/5_00/vaughan.html. [Diakses 3 october 2018].
- [9] R. Rickman, Tutorial Game Engine - Unity, Bandung, 2014.
- [10] H. hendratman, The Magic of Blender 3D Modelling, Bandung, 2014.
- [11] R. A. S and M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung: Informatika, 2013.
- [12] P. P. W. Herlawati, Menggunakan UML (Unifield Modelling Language), Bandung: Informatika, 2011.

- [13] A. R. Mulyanto, *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.