

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Batubara, Muhammad Haris dkk, “Aplikasi Pembelajaran Teknik Mesin Otomotif Kendaraan Ringan Dengan Metode Computer Assisted Instruction (Studi Kasus : Smk Swasta Karya Pendidik)”, Majalah Ilmiah INTI, vol. 12, no. 2, pp. 266-270, Mei 2017.
- [2] Sukoco dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan”, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, vol. 22, no. 2, pp. 215-226, Oktober 2014.
- [3] Binanto, Iwan, “Multimedia Dasar-Dasar Teori dan pengembangannya”, Yogyakarta:ANDI, 2010
- [4] O. Hamalik, “Media Pendidikan”, Bandung: PT. Cipta Adiya Bakti, 2003
- [5] T. Daryanto, “Sistem Multimedia dan Aplikasinya”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005
- [6] M. Drs.Bambang Warsita, “Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya”, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- [7] Budiman, Yudha Arief, dkk. “Analisis dan Perancangan Sistem Social e-Learning untuk Mendukung Program Bandung *Smart City*”, Jurnal Tugas Akhir, vol. 2, no. 1, pp. 998-1003, April 2017.
- [8] Roedavan, Rickman, “Unity Tutorial Game Engine”, Bandung: Informatika, 2018
- [9] Subekti, Mohammad, dkk. “Perancangan Case Tools Untuk Diagram Use Case, Activity, Dan Class Untuk Permodelan UML Berbasis Web Menggunakan HTML5 Dan PHP”, ComTech, vol. 5, no. 2, pp. 625-635, Desember 2014.
- [10] Herdiansyah, M. Yanyan & Afrianto, Irawan, "Pembangunan Aplikasi Bandtu Dalam Menghapal Al-Quran Berbasis Mobile", Komputa, vol. 2, no. 2, pp. 1-8, Oktober 2013.
- [11] Novita, Rice, “Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis E-Commerce”, Jurnal TEKNOIF, vol.3, no. 2, pp. 1-6, Oktober 2017.

- [12] Cruz-Lemus, J. A., Genero, M., Caivano, D., Abrahão, S., Insfrán, E., & Carsí, J. A. “Assessing the influence of stereotypes on the comprehension of UML sequence diagrams: A family of experiments”. *Information and Software Technology*, vol. 53, no. 12, pp. 1391-1403, 2011
- [13] Raharjana, Indra Karisma dan Army Justita, “Pembuatan Model Sequence Diagram Dengan Reverse Engineering Aplikasi Basis Data Pada Smartphone Untuk Menjaga Konsistensi Desain Perangkat Lunak”, *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, vol. 13, no. 2, pp. 133-142 , Juli 2015.
- [14] Mulyono, Kresno Murti dan Fatta, Hanif Al, Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D, *Jurnal DASI*, vol. 13, no.2 , pp. 27-30, Juni 2012.
- [15] Rochman, Mochamad Faizal, “Blender 3D Untuk Pendidikan Animasi”, *DEKAVE*, vol. 01, no. 3, pp. 17-24, Januari-Juni 2012.
- [16] M. R. Arief, “Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL”, Yogyakarta: Andi Offset, 2001