

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] PT. Pindad (Persero). 2015. "PT Pindad (Persero) Web site". [Online]. <https://www.pindad.com/> [Diakses: 3 Oktober 2018].
- [2] PT. Pindad (Persero). 2018. *Surat - Keputusan Nomor: SKEP/23/P/BD/V/2018* tentang Struktur Organisasi Divisi Tempa-Cor & Alat Perkeretaapian. Bandung : PT. Pindad (Persero).
- [3] Anggara Sukma Ardiyanta. 2017, "*Desain Prototipe Media Pembelajaran Simulasi Sestem Rem Mobil untuk Pembelajaran Siswa SMK Jurusan Otomotif,*" *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 02, pp. 113-117.
- [4] Ali Subhan Afrizal. 2018, "*Media Pembelajaran Mesin Soft Ice Cream Maker pada Lab Refrigerasi Politeknik Sekayu Berbasis Multimedia,*" *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, vol. IX, pp. 62-69.
- [5] KNORR-Bremse AG Munchen. 1985, *Overhaul Instructions Distributor Valves KE1cSL KE1a/3,8*, 1st ed. Jerman.
- [6] A. Muri Yusuf. 2014, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, Dan Peneltian Gabungan Edisi Pertama*. Jakarta, Indonesia: KENCANA.
- [7] Binanto Iwan. 2010, *Multimedia Digital Dasar - Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- [8] Rob Phillips, *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia*. London: Kogan Page.
- [9] Syaad Padmanthara. 2004, "*Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran,*" *Tekno*, vol. 1, pp. 5-22.
- [10] Adi Nugroho. 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*, Oktaviani H. S., Ed. Yogyakarta, Indonesia: CV. Andi Offset.
- [11] Russ Miles and Kim Hamilton. 2006, *Learning UML 2.0*, Brett McLaughlin and Mary T. O'Brien, Eds. Sebastopol, CA, United States of America: O'Reilly Media, Inc.
- [12] Martin Fowler. 2004, *UML Distilled Third Edition: A Brief Guide to The Standard Object Modeling Language*, 3rd ed. Boston: Pearson Education, Inc.
- [13] Adelia and Jimmy Setiawan. 2011, "*Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop,*" *Jurnal Sistem Informasi*, pp. 113 - 126.

- [14] Baskara Arya Pranata. 2015, Andre Kurniawan Pamoedji, and Ridwan Sanjaya, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta, Indonesia: Gramedia.
- [15] Unity Technologies. 2018. *Unity*. [Online]. <https://unity3d.com/> [Diakses: 13 Desember 2018]
- [16] Jubilee Enterprise. 2016, "*Blender untuk Pemula*". Jakarta, Indonesia: Gramedia.
- [17] Blender. 2018. *Blender*. [Online]. <https://www.blender.org/> [Diakses: 28 Desember 2018]
- [18] PT. Pindad (Persero). 2017, *Surat Keputusan Nomor: Skep/2/P/BD/II/2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja PT. Pindad (Persero)*. Bandung, Indonesia: PT. Pindad (Persero).
- [19] Sri Mulyani. 2016, "*Metode Analisis dan Perancangan Sistem Edisi Kedua*". Bandung, Indonesia: Abdi Sistematika.