

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hadi Sutopo, Ariesto., 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu
- [2] Silvia, A.F, Haritman, E., Muladi, Y., 2014, Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android, Jurnal ELECTRANS, Vol.13, No.1. <http://dokumen.tips/documents/keamanan-ruangan.html>. . (Diakses pada tanggal 21 Mei 2018)
- [3] Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia : Making It Work*, Edisi ke-6. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta
- [4] Sugiarto, Bambang. 2004. *Struktur Atom dan Periodik Unsur*, Surabaya
- [5] Purba, Michael. 2006. *KIMIA untuk SMA Kelas X*, Jakarta: Erlangga
- [6] Blende.org (2017), blender 2.79 tersedia: [https://docs.blender.org/manual/en/dev/getting\\_started/about/introduction.html](https://docs.blender.org/manual/en/dev/getting_started/about/introduction.html)] akses pada tanggal 18 april 2018
- [7] Fowler, Martin. 2005. *UML Distilled Edisi 3*, Yogyakarta: Andi.
- [8] Rosmala, Dewi., Falaha, “Pemodelan Proses Bisnis B2B dengan BPMN (Studi Kasus Pengadaan Barang Pada Divisi Logistik)”, Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2007. Yogyakarta.
- [9] J. Myers. Glenford, *The Art of Software Testing*, B. Tom and T. Todd, Eds., 2nd ed. New Jersey: Jhon Wiley & Sons, Inc., 2004.
- [10] Djaali. 2008. *Skala Likert*. Jakarta: PustakaUtama