DAFTAR PUSTAKA

[1] Sutopo Hadi Ariesto (2003) Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu

[2] Kotler, Philip. 2002. *Marketing Management*, Millenium Edition North Western University New Jersey, Prentice Hall Inc.

[3] Tjiptono, Fandy, 2000. *Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: Penerbit Andi.

[4] Binanto, Iwan (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi

[5] Septiana T. C. (2010). Pengertian Rumah, Perumahan, dan Pemukiman Berserta Fungsinya. Diakses pada tanggal 28 Maret 2016 dari http://www.docstoc.com/docs/49162964/pengertian-perumahan-dan-permukiman.

[6] Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-18), Alfabeta, Bandung.

[7] Elst, P., & Jacobs, S., "Object-Oriented ActionScript 3.0," Apress, 2007.

[8] A.S. Rosa & Shalahudin. M, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek" Informatika. Bandung, 2015.

[9] Roedavan Rickman, "Unity Tutorial Game Engine" Informatika. Bandung, 2014.