DAFTAR PUSTAKA

[1] B. Yanti, "Struktur Organisasi, desain kerja, budaya organisasi dan pengaruhnya terhadap produktifitas karyawan", Luquidity, 2012.

[2] O. Hamalik, Media Pendidikan, Bandung: Cipta Adiya Bakti, 2003.

[3] E. Zakaria, Trend Pengajaran & Pembelajaran, Kuala Lumpur: Norazah Mohd Nordin, 2007.

[4] Somantri Ating, "Aplikasi Statistika dalam Penelitian", Pustaka Setia, p.40, 2006.

[5] Abdul Rouf, "Pengujian Perangkat Lunak dengan Menggunakan Metode White Box dan Black Box", Jurnal Sistem Informasi, Semarang, vol. 1, p.4, 2009.

[6] Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalsme Guru, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

[7] A.-F. Hanif, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi Offset, 2007.

[8] M. Fowler, UML Distilled Edisi Tiga, Yogyakarta: Andi, 2005.

[9] Rickman Roedavan, UNITY Tutorial Game Engine, Bandung: Informatika Bandung, 2014.

[10] Septiana Firdaus, Dhami Johar Darmiri, Dewi Tresnawati, "Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profike Generic (Studi Kasus CV.GANETIC)", *Jurnal Algoritma,* vol. 1, p. 9, 2012.

[11] Hasrul, "Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif", *Jurnal MEDTEK*, vol. II, pp. 1-8, 2010.

[12] Putra. Ilham,"Teknologi Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif" *Jurnal TEKNOIF ,* vol.1, No.2, 2013.

[13] Tim Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta, "Modul Pemeliharaan/Servis Sistem Bahan Bakar Diesel", OPKR-20-017B, 2004.

[14] Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi, Bandung: Alfabeta,2003.

[15] Ayuliana, "Testing dan Implementasi," *BlackBox Testing*, vol. 1, p. 1, 2009.