DAFTAR PUSTAKA

[1] M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung: Informatika, 2013.

[2] Ali, Muhammad, Kitab Belajar Pemrograman C#, Jakarta : Muhammad Ali, 2014.

[3] Suyanto, Analisis dan Desain Multimedia untuk Pemasaran, Yogyakarta : Andi, 2014.

[4] Sanjaya, Ridwan, Mudah Membuat Game dengan Unity 3D, Bandung : Gramediana, 2014 .

[5] Roedavan, Rickman, Tutorial Game Engine - Unity, Bandung : Informatika, 2014 .

[6] Hendratman, Hend, The Magic Of 3D Studio Max, Bandung : Informatika, 2011.

[7] Prof. Dr. Sugiyono, Skripsi, Tesis dan Disertasi, Bandung : Alfabet, 2014.

[8] Edhi Nugroho, Teori dan Praktek Grafika Komputer, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008

[9] F. Buku Teks Komputer, Basis Data 5th, Bandung: Informatika, 2004.

[10] Gino van den Bergen, "*Collision Detection in Interactive 3D Environments*". San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 2004.

[11] Madcoms, Mahir dalam 7 hari Adobe Photoshop CS3, Yogyakarta : Andi, 2008.

[12] Sutopo, Ariesto Hadi, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2003.

[13] Prabowo, Pudjo, Menggunakan UML, Bandung : Informatika, 2011.

[14] Roger S.Pressman, Ph.D , Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta : Andi, 2012.

[15] Jinny Johnson, Peta dan Pemetaan, Jakarta : Erlangga, 2013.