DAFTAR PUSTAKA

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

[2] S. Ating, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Pustaka Setia: p.40, 2006.

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

[4] Abdul Rouf, "Pengujian Perangkat Lunak dengan Menggunakan Metode White Box dan Black Box," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. vol. I, no. p.4, p. Semarang, 2009.

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

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

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

[8] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010, vol. vol. II.

[9] P. Ilham, "Teknolpgi Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif," *Jurnal TEKNOIF*, vol. I, p. No. 2, 2013.

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