DAFTAR PUSTAKA

[1] Biyono Sugianto, Supeer Franky, "*Kebun Binatang Bandung (Bandung Zoo Garden, Tamansari Bandung Indonesia)*," [Online]. Tersedia : http://kebunbinatangbandung.blogspot.co.id/2010_07_01_archive.html [Di Akses 11 November 2017]

[2] Mr john. "*Pengertian Algoritma A* (A Star/ A Bintang) dan contoh soalnya*," [Online]. Tersedia : http://referensionlineku.blogspot.co.id/2016/03/contoh-gambar-hewan-beserta-penjelasan.html [Di Akses 27 November 2017]

[3] Sutopo, A. H. 2003. *Multime*D*ia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[4] Vaughan, Tay. 2010. *Multime*D*ia: Making It Work E*D*isi 6*. Yogyakarta

[5] Djalle, G ZaharruDin. 2007. *The Making of 3D Movie*. Bandung: Informatika

[6] Abdullah, Kosim. "*Perancangan Simulasi Ruang Maya (Virtual Reality) Au*D*io Box Sebagai Me*D*ia Promosi CV. Septiana Jaya. Universitas Islam Negeri Jakarta*." [Online]. Tersedia : http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/609/1/KOSIM%20ABDULLAH-FST.pdf.

[7] Ramadhan, A. M dkk. 2006. *36 Jam Belajar Komputer 3D Stu*D*io Max 7*. Jakarta: Elex MeDia Komputindo.

[8] Muhammad Imam Ghazali, Febriliayan Samopa, dan Nisfu Asrul Sani. *Pengembangan Peta Interaktif Tiga* D*imensi Gedung Rektorat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unity 3D Engine*

[9] R. S. Pastore, "*Principles of Teaching, Dale's Cone of Experience*, 2003." [Online]. Tersedia: http://teacherworld.com/potdale.html. [Di Akses 17 November 2017].

[10] Juhara, Zamrony P. 2016. *Panduan Lengkap Pemrograman Android*. Yogyakarta

[11] Rosmala, Dewi., Falahah. 2007. "*Pemodelan Proses Bisnis B2B dengan BPMN (Stu*D*i Kasus Pengadaan Barang Pada* D*ivisi Logistik)"*. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Industri, Institut Teknologi Nasional Bandung. Sekolah Bisnis dan Manajemen, Institut Teknologi Bandung. [Online]. Tersedia :

https://www.researchgate.net/profile/Falahah_Suprapto/publication/277822124_Pemodelan_Proses_Bisnis_B2B_dengan_BPMN_StuDi_Kasus_Pengadaan_Barang_pada_Divisi_Logistik/links/5616b32308ae40a7199a1d22/Pemodelan-Proses-Bisnis-B2B-dengan-BPMN-StuDi-Kasus-Pengadaan-Barang-pada-Divisi-Logistik.pdf

[12] K. E. KENDALL and J. E. KENDALL, *SYSTEMS ANALYSIS AND DESIGN, 8th ed.*, Camden: PEARSON, 2011.

[13] Teo Filus. "*Pengenalan Bahasa Pemrograman C#"* [Online]. Tersedia https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b [Di Akses 29 Desember 2017].

[14] RinalDi, Joni dkk. "*Perancangan Tutorial Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi Berbasis Animasi" 3D.* Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik, UNSRAT. Manado. [Online]. Tersedia : https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/download/618/490.

[15] Diar WidarDi. 2014. *Membangun Game RPG Menggunakan Unity 3D*. Bandung

[16] MADCOMS, *Kupas Tuntas Adobe Illustrator CS6*, AnDi Publisher, 2013.

[17] Admin, "*Algorithm Astar Pathfin*Di*ng*." Online. Tersedia: https://arongranberg.com [Di Akses 11 November 2017]

[18] Admin, "Augmented *Reality dengan Vuforia*" Tersedia: https://developer.vuforia.com/ [Di Akses 04 Februari 2018].

[19] GameBench, "*The easiest way to check your game's performance"*, GameBench, [Online]. Tersedia: https://www.gamebench.net/. [Di Akses 04 Februari 2018].

[20] Binanto, Iwan. 2010. *Multime*Di*a* Di*gital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta.

[21] Afrianto, Teguh. 2001. *Membuat Interface Aplikasi Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta.

[22] Admin, "*Profauna (Protecting Forest & Wildlife), Tahun 2015 Ada 5000 kasus Perdagangan satwa liar dan 370 Kasus Perburuan Satwa Liar"*, 12 Desember 2015. [Online]. Tersedia: https://www.profauna.net/id/content/tahun-2015-ada-5000-kasus-perdagangan-satwa-liar-dan-370-kasus-perburuan-satwa-liar. [Di Akses 4 Oktober 2017].

[23] Admin (2011). "*Kebun Binatang Bandung"*, [Online]. Tersedia :

http://Disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=486. [Di Akses 11 November 2017]

[24] Darma dkk. 2009. *Buku Pintar Multime*Dia. Jakarta: MeDiakita.

[25] Muhammad Malik. "*Pengertian Peta (Map)*." [Online]. Tersedia : http://simplenews05.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-peta-map.html. [Di Akses 11 November 2017]

[26] Marhaendro Bayu Setyawan. *Optimasi Rute Perjalanan Ambulance Menggunakan Algoritma A-STAR.*

[27] Tomb, David A. 1999. *Hos Psychiatry*. USA: Lippincott Williams and Willkins Inc.