DAFTAR PUSTAKA

[1] Iwan Bintaro, *Multimedia Digital - dasar Teori dan Pengembanganya.-Ed.1*. Yogyakarta: Andi publisher, 2010.

[2] Rosa A. S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika, 2013.

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

[4] Prabowo Pudjo Widodo Herlawati, *Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Bandung: Informatika, 2011.

[5] R. S. Pressman., *Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7th edition*. New York: McGraw Hill Higher Education, 2012.

[6] Andi, *Mahir dalam 7 hari Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Madcoms, 2008.

[7] Hendi hendratman, *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung: informatika, 2015.

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

[9] Muhamad Ali, *Kitab Belajar Pemrograman C#*. Jakarta: Graha ilmu, 2014.

[10] informatika, *Buku Teks Komputer, Basis Data*. bandung, 2004.

[11] Aunur R. Mulyanto, *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.

[12] Djaali, *Skala likert*. Jakarta: PustakaUtama, 2008.

[13] silalahi, *Metodelogi Penelitian dan Studi Kasus*. Sidoarjo: Citramedia, 2003.

[14] Prof.Dr.Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.

[15] Prof.Dr.Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.