DAFTAR PUSTAKA

[1] S. A. Hadi, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[2] http://smkn2bandung.sch.id/sejarah/ diakses pada tanggal 25 Maret 2017, 23.00 WIB.

[3] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers, 2008.

[4] M. Suyanto, Analisis Dan Desain Aplikas Multimedia Untuk Pemasaran, Yogyakarta: Andi, 2004.

[5] G. Pramono, Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran, in Bahan Pelatihan TIK Untuk Pendidikan Panduan Bagi Instruktur, 2008.

[6] B. Warsita, Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya, Jakarta: Rineka Cipta. 2008.

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

[8] Iskandar Hasan, Melakukan rutinitas pengelasan dengan las busur manual, Balai Pengembangan Teknologi Pendidikan, 2007.

[9] Sugiyono, Metodologi Penelitian Bisnis, Bandung: PT. Alfa Beta, 2008.

[10] Dr. Sudaryono, Metodologi Riset diBidang IT, Yogyakarta: Andi, 2014

[11] MADCOMS, Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula, Yogyakarta : Andi, 2012.

[12] Adi Nugroho, Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika, 2005

[13] Sudjana, Metoda Statistika. Bandung: Tarsito, 2005.

[14] Hendi Hendratman, The Magic of Blender 3D modelling. Bandung: Informatika, 2015