DAFTAR PUSTAKA

[1] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Jakarta: Graha Ilmu, 2003.

[2] S. Sadiman, Media Pendididkan, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2007.

[3] Munir, Media Pembelajaran, Bandung: Alfabeta, 2012.

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

[5] S. K. .. a. A, "Analisis dan Pemodelan Proses Bisnis Prosedur Pelaksanaan Proyek Akhir Sebagai Alat Bantu Identifikasi Kebutuhan Sistem," *Infotel*, vol. VII, no. 2, pp. 143-151, 2015.

[6] B. Hariyanto, Rekayasa Sistem Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2004.

[7] R. S. P. a. B. R. Maxim, Software Enginering: A Practitioner's Approch, 8nd Edition, New York: McGrawHill Education, 2015.

[8] M. Nazir, Metode Penelitian, Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014.

[9] P. D. Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Bandung: Alfabeta, 2013.

[10] R. Roedavan, UNTIY Tutorial Game Engine, Bandung: Informatika, 2016.

[11] A. R. M. Yusuf, "http://www.hermantole.com/class/docs/unity-3d-game-engine," 2013. [Online].

[12] P. A. Wirawan, "Kelebihan Blender," ilmukomputer.org, 2011. [Online]. Available: http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/. [Accessed 1 12 2017].

[13] Z. Hakim, Sejarah Adobe Photoshop, Jakarta: PT GRamedia Pustaka Umum, 2012.

[14] H. Winarto, "Pemanfaatan XAMPP Sebagai Web, Database dan FTP Server di Sekolah," p. 18, 2009.

[15] B. Sunarfrihantono, PHP Dan MySQL Untuk Web, Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2002.