DAFTAR PUSTAKA

[1] Setiana, Dhani. "Penerapan Modul Mesin Bubut CNC Untuk Meningkatkan Keaktivan dan Kompetisi Siswa pada Mata Pelajaran CNC Dasar di SMK Muhammadiyah 1 Salam",Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

[2] Khoir, Mujabirul. "Peningkatan Prestasi Belajar Pemesinan CNC Melalui Penggunaan Simulator Mesin Bubut CNC Bagi Siswa Kelas XII Teknik Pemesinan di SMK Nasional Berbah Tahun Ajaran 2012",Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

[3]Nazir, Moh. "Metode Penelitian", Ghalia Indonesia, Bogor, 2014.

[4] Prof. Dr. H. Sanjaya W."Media Komunikasi Pembelajaran", Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2012.

[5] Hendratman H."The Magic Of Blender 3D Modelling",Informatika Bandung, Bandung, 2015.

[6] Depdiknas, "Media Pembelajaran", Depdiknas, Jakarta, 2013.

[7] Harianto, B. "Rekayasa Sistem Berorientasi Objek",Informatika Bandung, Bandung, 2004.

[8] Hadi Ariesto. "Analisis dan Desain Berorientasi Objek", J&J Learning Yogyakarta, Yogyakarta, 2002.

[9] Direktorat Pembinaan SMK."Teknik Pemesinan CNC Dasar Kelas XII – Semester 5",Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Bandung, 2013.

[10] Izzy, M."Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Pemesinan Bubut untuk SMK",Bandung : Universitas Komputer Indonesia, 2015.

[11] Rahmat, E."Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Alternatif Pembelajaran Mesin CNC Milling untuk Siswa SMK Teknik Mesin", Bandung : Universitas Komputer Indonesia, 2015.

[12] Roedavan, R."Unity Tutorial Game Engine Edisi Revisi",Informatika Banding, Bandung, 2016.

[13] Kuspriyanto. Seputro, H.”Mesin CNC”, Bandung : Institut Teknologi Bandung, Bandung.

[14] Munir,”Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan”, Alfabeta, Bandung, 2015.

[15] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2008.

[16] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, Bandung: Alfabeta, 2010.

[17] A. Rouf, “Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box dan Black Box,” *Jurnal Teknologi Informasi HIMSYA-Tech*, 2012.