DAFTAR PUSTAKA

[1] Hanjaya Motor Cianjur (Tahun 2013) , Latar Belakang Hanjaya Motor Cianjur[online]. Available : http://hjm-cianjur.blogspot.co.id/2016/01/hanjaya-motor-cianjur.html

[2] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003

[3] AL LAPELANI, Tinjauan Modifikasi Otomotif dan Mobil Sedan(*Sport Car)*[online]. Available : http://e-journal.uajy.ac.id/3313/3/2TA12420.pdf.

[4] T. Hofstetter, Multimedia Literacy. Third Edition, New York: McGrawHill, 2001.

[5] Hamilton Kim, Russel Miles. 2006. "*Learning UML*".O'Reilly

[6] Sutarman,2003."Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL". Graha Ilmu : Yogyakata.

[7] Retno Hendrowati, Perancangan Pengujian Beroriantasi Objek. Yogyakarta: Andi, 2013.

[8] Husaini Usman dan Purnomo, 2008. "*Pengertian Wawancara dan Jenis jenis Wawancara*". PT Bumi Aksara : Jakart

[9]Dudung.(2016,Jan14).XAMPP[online].Available: http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-komponen-dan-fungsi-xampp-lengkap-dengan-penjelasannya/

[10] Pengertian Google Sketchup from http://mufasucad.com/apa-itu-sketchup/

[11] Sanjaya, Ridwan, Mudah Membuat Game dengan Unity 3D, Bandung : Gramediana, 2014 .

[12] "Deskripsi", [Online]. Available: https://id.vessoft.co.id/software/windows/download/ notepadpp.

[13] W. Goldstone, Unity 3.x Game *Development* Essentials – Game *Development* with C# and javascript, Mumbai: Packt Publishing Ltd.,2011.

[14] Hakim, Zainal; 2012; "Sejarah Adobe Photoshop";Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum .

[15]Pengertian 3Ds Max From http://ubudbelajarkomputer.blogspot.co.id/2014/11/pengertian-3d-max-dan-keunggulan.html