DAFTAR PUSTAKA

[1] Moh. Latif Risyda Shubhi1, Widiyanti, dan Yoto, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X di SMK Nasional Malang," *Jurnal Pendidikan Profesional,* vol.4, 2015.

[2] I. Sofyana dan Dr. B. S. Bachri, M.Pd, "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran (Computer Assisted Instruction) Tata Bahasa Mandarin Dasar (Hanyu Yŭfă) Untuk Siswa Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo," Jurnal Pendidikan, vol. 1, 2014.

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

[4] M. Drs.Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

[5] Siska Komala Sari, "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] M. Shalahuddin dan Rosa A.S, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika, 2015.

[7] Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta, 2013.

[8] Prof. Dr. Sugiyono, Metodologi Penelitian Bisnis, Bandung: Alfabeta, 2008.

[9] Roedavan Rickman, UNITY Tutorial Game Engine. Bandung: Informatika, 2016.

[10] Wirawan, P. A. (2011, 11 29). Ilmu Komputer. Accessed 22 Desember, 2017, from http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/.

[11] Herny Februariyanti dan Eri Zuliarso, “Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik," Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, Volume 17, No.2, Juli 2012.

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