DAFTAR PUSTAKA

[1] L. J. Claudia, "Pengembangan media pembelajaran perakitan komputer berbasis multimedia 3D pada mata pelajaran perakitan komputer untuk siswa kelas X Jurusan TKJ DI SMK NEGERI 1 PACITAN," *Komputer dan Informatika,* no. 8, Hal. 14-22, 2016.

[2] J. P. Rahardjo, "Media Pembelajaran Teknik Sepeda Motor Untuk Kelas XII SMK Menggunakan Simulasi Berbasis Desktop," *ilmu Komputer dan Informatika,* no. 8, Hal. 45-53, 2014.

[3] A. H. Sutopo, Teknologi Informasi dan Komunikasi dala Pendidikan, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

[4] w. Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

[5] I. P. A. E. Pratama, Handbook Jaringan Komputer Teori dan Praktik Berbasiskan Open Source bonus DVD, Bandung: Informatika, 2015.

[6] A. S. Rosa dan s. M, Rekayasa Peerangkat Lunak, Bandung: Informatika, 2016.

[7] H. Winarto, Pemanfaatan XAMPP Sebagai Web, Database dan FTP Server di Sekolah, Pacitan: ICT Center, 2009.

[8] Sugiyono, Metode penelitian dan Pengembangan, Bandung: Alfabeta, 2017.

[9] A. Hidayat, "statisikian," 24 januari 2013. [Online]. Available: https://www.statistikian.com/2014/04/mann-whitney-u-test.html. [Diakses 01 agustus 2018].

[10] I. Guntara, "guntara," 12 Febuari 2010. [Online]. Available: http://www.guntara.com/2013/12/pengertian-uji-normalitas-sebaran-data.html . [Diakses 1 Agustus 2018].

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

[12] S. Amay dan M. Tatang, Sistem Kelistrikan Sepeda Motor, Bandung: Pustaka Kubra Bandung, 2014.

[13] H. Bambang, Rekayasa Sistem Berorientasi objek, Bandung: Informatika, 2004.

[14] N. Juliansyah, Metodologi Penelitian, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

[15] A. H. Sutopo, Analisis dan Desain Berorientasi Objek, Yogyakarta: J&J Learning, 2002.

[16] R. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: Andi, 2012.

[17] A. Zaky, Animasi karakter dengan Blender dan Unity, Bandung: Gramedia Digital, 2016.

[18] E. Riadi, Statistika Penelitian, Yogyakarta: Andi, 2016.