

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Munir, MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, BANDUNG: Alfabeta, CV., 2012.
- [2] R. S. Pressman, Software Engineering A Practitioner's Approach Seventh Edition, New York: McGraw-Hill, 2010.
- [3] D. Rosmalah dan F. , *Pemodelan Proses Bisnis B2B Dengan BPMN(Studi Kasus Pengeadaan Barang Pada Divisi Logistik)*, pp. 63-64, 2007.
- [4] A. Somantri dan S. A. Muhidin, dalam *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*, Bandung, Pustaka Setia, 2006, p. 49.
- [5] C. Scolastici, *Unity 2D Game Development Cookbook*, Birmingham: Packt Publishing, 2015.
- [6] Elias, Herlander, *First Person Shooter: The Subjective Cyberspace*, Covilha : LabCom Books, 2009.
- [7] Fahaludin, Iwan, "*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*", vol.1, pp. 104-107, Des, 2014.
- [8] Husnun, Aini Nur (2014) *Teknik Pengambilan Gambar dalam Film Pendek yang berjudul "MANUSIA KOPI"* [online]. Tersedia:<http://eprints.dinus.ac.id/id/eprint/12966> [Diakses 13 September 2018].
- [9] D, N, Bonafix (2011) *Videografi Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar* [online]. Tersedia:<http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/4015/3172> [Diakses 11 September 2018].
- [10] 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, pp. 14-22, 2016.

- [11] Gumelar, Agung, “Pengembangan Virtual Bengkel Praktikum Perbaikan Dan Perawatan Mesin Kapal Pada Jurusan TKN Kelas XI (Study Kasus Di SMK N 2 Subang)”.
- [12] A. H. Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dala Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [13] J. P. Rahardjo, “Media Pembelajaran Teknik Sepeda Motor Untuk Kelas XII SMK Menggunakan Simulasi Berbasis Desktop,” *ilmu Komputer dan Informatika*, no. 8, pp. 45-53, 2014.
- [14] Prof.Dr. Suryana, M.Si. “Metodelogi penelitian model praktis penelitian kuantitatif dan kualitatif”, 2010.
- [15] Russ Miles, Kim Hamilton, “Learning UML 2.0. O’Reilly Media,” 2006.
- [16] R. Yunitarini, F. Hastarita R, “Jurnal Simantec : Pemodelan Proses Bisnis Akademik Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Dengan Business Modelling Notation (BPMN),” Madura: Universitas Trunojoyo, 2016.
- [17] Mustika, E. Prasetya, A. Sugara, M. Pratiwi, “Metode Multimedia Deploiment Life Cycle (MDLC),” Palembang: Politeknik palcomtech Palembang, 2017.
- [18] Madcoms, “Kumpas Tuntas Adobe Photoshop CS6,” Yogyakarta: Andi, 2012.
- [19] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Bandung: ABDI SISTEMATIKA, 2016.
- [20] Widiastuti, Nelly Indriani, and Refi Meisadri. "PEMBANGUNAN GAME FIRST PERSON SHOOTER 3D ALIEN HUNTER." *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 2.1 (2015).