

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Goldstone, W. (2009). *Unity Game Development Essentials*. Packt Publishing. Birmingham. [[www.educomp.com](http://www.educomp.com)]. Diakses pada: 13 Desember 2017 jam 13.30 WIB.
- Irawan. (2012). *Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam*. Penerbit Maxicom, Palembang.
- Laskita Oki, . Purwanti, . & Beddi. (1996). *Instrumen Musik Tradisional Lampung*. Penerbit Bagian Proyek Permuseuman Lampung, Bandar Lampung.
- Nalwan, (1998). *Desain Pemodelan Grafik*.  
<http://desainpemodelangrafik.nalwan.ac.id/e-book> Diakses pada: 17 September 2017 jam 19.30 WIB.
- Pelton. (1993). *Voice Processing*. <https://books.google.co.id/books>. Diakses pada: 6 Februari 2018 jam 16.45 WIB.
- Shalahuddin, M., & Rosa, A. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Informatika, Bandung.
- Siradj, Y. (2005). *Penerapan Visualisasi dan Animasi 3D Pada Bidang Pendidikan dan Pemerintahan*. <http://yahdiinformatika.staff.telkomuniversity.ac.id>. Diakses pada: 13 Agustus 2017 jam 10.30 WIB.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia : Making It Work (8nd ed.)*. Technology Education. McGraw-Hill. <http://web.ipb.ac.id/>. Diakses pada: 24 September 2017 jam 18.30 WIB.