

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Goldstone, Will. 2009. Unity Game Development Essentials. Packt Publishing. Birmingham. [www.enucomp.com]. Diakses pada: 13 Desember 2015 jam 13.30 WIB.
- Irawan. 2012. Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam. Penerbit Maxicom, Palembang.
- Marinir, K. Brigade Infanteri 3 Korps Marinir. <http://www.marinir.mil.id/>. Diakses pada: 13 Agustus 2017 jam 14.30 WIB.
- Nalwan. 1998. Desain Pemodelan Grafik. <http://desainpemodelangrafik.nalwan.ac.id/e-book> Diakses pada: 17 September 2017 jam 19.30 WIB.
- Shalahuddin, M., & Rosa, A.S. 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 12.30 WIB.
- Vaughan, T. 2011. Multimedia : Making It Work (8<sup>nd</sup> ed.). Technology Education. McGraw-Hill. <http://web.ipb.ac.id/>. Diakses pada: 24 Agustus 2017 jam 18.30 WIB.