

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfida, S., & Harahap, R. E. (2015). Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Sembistek 2014*, 1(02), 407-420.
- Andrian, I. (2017). GAME OTOMODIFICATION BERBASIS ANDROID. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik*, 1(1), 6.
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal SISFOTEK Global*, 5(2).
- Maryati, S., & Purnama, B. E. (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(1).
- Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (2017). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game "The Relationship".
- Rori, J., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1).
- Suhendar, A., & Fernando, A. (2017). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 3, 30-35.
- Tamagola, R., & Wintoro, P. B. (2017, October). VISUALISASI 3D ASET KENDARAAN TEMPUR BRIGADE INFANTERI 3 MARINIR

LAMPUNG BERBASIS ANDROID. In Prosiding Seminar Nasional Darmajaya (Vol. 1, No. 1, pp. 44-55).

Yulianto, N. (2012). Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In The Jungle Dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine. STMIK AMIKOM Yogyakarta. Yogyakarta.