

DAFTAR PUSTAKA

- Almasih, M. (2014). *Pengertian, Fungsi dan Sejarah Photoshop*, (<http://www.trikmudahphotoshop.com/2014/04/pengertian-fungsi-dan-sejarah-photoshop.html>, diakses tanggal 08 Maret 2018)
- Burnette, E. (2010). *Hello, Android: Introducing Google's Mobile Development Platform Third Edition*. United States of America: Pragmatic Bookshelf.
- Febian, (2009). *Ebook Panduan CorelDraw*, [pdf], (<http://www.pusatgratis.com/ebook-gratis/ebook-komputer/panduan-coreldraw.html>, diakses tanggal 08 Maret 2018)
- Gata, W. & Grace, (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hendini, A. (2016). *Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang*. Pontianak: *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. 4, No. 2.
- Hendratman, H. (2015). *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika.
- Hendratman, H. (2011). *The Magic of 3D Studio Max*. Bandung: Informatika.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Nidhra, S. & Dondeti, J. (2012). *Blackbox and Whitebox Testing Techniques – A Literature Review*. United States of America: *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)*, Vol. 2, No. 2.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan metode USDP*. Yogyakarta: Andi offset.
- Pamoedji, A.K. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku 1*. Yogyakarta: ANDI.
- Pressman, R.S. (2010). *Software Engineering: A Practicioner's Approach, 7th Edition*. New York: McGraw-Hill Inc.
- Roedavan, R. (2016). *UNITY Tutorial Game Engine (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika.
- Sanaky, Hujair A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.

- Satyaputra, A. & Aritonang, E.M. (2012). *Java For Beginners with Eclipse 4.2 Juno*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Satyaputra, A. & Aritonang, E.M. (2017). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sidi, Fajri, dkk. (2015). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*. Bandung: *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 1, No. 3.
- Sudrajat, A. (2008). *Konsep Pakem-Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Paramitra.
- Williams, B.K. & Sawyer, S.C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th edition)*". New York: McGraw-Hill.
- Zubaidah, Siti, dkk. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP/MTs Semester I*. Jakarta: Buku Sekolah Elektronik (BSE).