

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2014. "Pengertian Objek 3 Dimensi". <http://oprekzone.com/pengertian-objek-3-dimensi>, diakses 29/04/2016.
- Basuki, A.T. 2011. *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Cuti Karyawan Berbasis Web Pada PT Integrasi Tri Tama Cendekia* [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Bin Ladjamudin, Al Bahra. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Blender Wiki. 2012. "Blender Game Engine-Logic Editor". http://wiki.blender.org/index.php/User:Sculptorjim/Game_Engine/Logic/Editor, diakses 11/02/2016.
- Diyono, W. 2014. "Pengertian dan Penjelasan Modeling". <http://master-andro.blogspot.co.id/2014/11/pengertian-dan-penjelasan-modeling.html>, diakses 10/05/2016.
- Davis, Gordon B. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo, 1991.
- George J.F. et al. *Object-Oriented System Analysis and Design: International Edition*. USA: Pearson Education, 2004.
- Harris, M.M., Lievens, F. & Hoye, G.V. "I think they discriminated against me": using prototype theory and organizational justice theory for understanding perceived discrimination in selection and promotion situations. *International Journal of Selection and Assessment*, 2003, Vol. 12 (12)
- Irman, Mokhamad. *dkk*. 2008. *Bahasa Indonesia 2: untuk SMK/MAK Semua Program Keahlian Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, h. 4-11.
- Kadir, A. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi, 2014.
- Kadir, A. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2003.

- Kosasih, Engkos. *Cerdas Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga, 2006.
- Kurniawan, A.I. 2014. “Pengertian Diagram Use Case, Activity, & Sequence”.
<http://aldiilham.ilearning.me/2014/10/06/pengertian-diagram-use-caseactivity-sequence>, diakses 27/05/2016.
- Limbong, Tonni. 2013. *Activity Diagram* [Modul 7]. Medan: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Budi Darma.
- Muhammad. 2011. “Pengertian Bahasa Scripting” [pdf].
http://skp.unair.ac.id/repository/web-pdf/web_Pengertian_Bahasa_Scripting_Muhammad.pdf, diakses 10/05/2016.
- Mulyanto, A.R. *dkk.* 2008. *Rekayasa Perangkat Lunak* Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Noobslab. 2015. “Blender-2.76b New Features”.
<http://www.noobslab.com/2015/11/blender-276b-released-with-new-features.html>, diakses 17/04/2016.
- Nuraeni, Octavia. 2013. “Pengenalan Game Engine”.
<http://octianaeni.blogspot.co.id/2013/04/pengenalan-game-engine.html>, diakses 10/05/2016.
- Nurafnieka. 2009. “Pengertian Debugging”.
<https://revolution.wordpress.com/2009/10/07/debugging-pengertian>, diakses 11/05/2016.
- Putra, Muhammad Syahirul Alam Dimas. 2014. *Pembuatan Aplikasi Model 3D Interaktif Menggunakan Blender* [Naskah Publikasi]. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informasika dan Komputer AMIKOM.
- Sabila, E. 2014. “3D Modeling”. http://esasabila.blogspot.co.id/2014/10/3d-modeling_24.html, diakses 10/05/2016.
- Shneiderman, Ben. *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human Computer Interaction* 3rd ed. Cambridge: Addison Wesley, 1998.

- Shohifah, Eni. 2013. *Aplikasi Tur Virtual Taman Sari 3 Dimensi Menggunakan Unity* [Skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Suharyati. 2013. *Rancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Application Desktop: Studi Kasus PT. Bukit Timah Pangkalpinang* [Skripsi]. Pangkalpinang: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur.
- Suheri, Agus. “Animasi Multimedia Pembelajaran.” *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran*, 2006. 2 (1). 27-33.
- Suprpto. dkk. 2008. *Bahasa Pemrograman*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Wikipedia English. 2016. “Blender (Software)”. [https://en.wikipedia.org/wiki/Blender_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Blender_(software)), diakses 11/04/2016.
- Wikipedia English. 2016. “Blender Game Engine”. https://en.wikipedia.org/wiki/Blender_Game_Engine, diakses 11/02/2016.
- Wikipedia English. 2016. “Virtual Tour”. https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_tour, diakses 01/05/2016.
- Wikipedia Indonesia. 2015. “3 Dimensi”. https://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi, diakses 19/07/2016.
- Wikipedia Indonesia. 2016. “Blender (Perangkat Lunak)”. [https://id.wikipedia.org/wiki/Blender_\(perangkat_lunak\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Blender_(perangkat_lunak)), diakses 11/02/2016.
- Wikipedia Indonesia. 2016. “Desain Grafis”. https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis, diakses 19/07/2016.
- Wikipedia Indonesia. 2016. “Realitas Maya”. https://id.wikipedia.org/wiki/Realitas_maya, diakses 30/04/2016.