

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendi Hendratman. 2015. *The magic of belnder 3D modeling*. Bandung: Informatika Bandung.
- [2] Rickman Roedavan. 2016. *Unity tutorial game engine edisi revisi*. Bandung: Informatika Bandung.
- [3] Wahana Komputer. 2014. *Mudah membuat game 3 dimensi menggunakan Unity 3D*. Semarang: Wahana Komputer Semarang.
- [4] R. H. Sianipar. 2017. *100 Kasus pemrograman visual c#*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [5] Rickman Roedavan. 2014. *Unity tutorial game engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- [6] Anonim. 2014. *Pengertian struktur navigasi dan story board*. <http://arkay20.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-struktur-navigasi.html>, Tanggal Akses : 02 Agustus 2017.
- [7] Anonim. 2016. *Pengertian dan sejarah Blender(3D software)*. <http://www.hog-pictures.com/2016/05/pengertian-sejarah-blender-3d-history-definition.html>, Tanggal Akses : 02 Agustus 2017.
- [8] Ricky Kurniawan. 2012. *Apa itu game engine*. <https://rickykurn.wordpress.com/2012/03/08/apa-itu-game-engine/>, Tanggal Akses : 01 Agustus 2017.
- [9] Qiqi Kandida. 2012. *Microsoft Visual Studio*. <http://qiqikandida.blogspot.co.id/2012/11/microsoft-visual-studio.html>, Tanggal Akses : 02 Agustus 2017.
- [10] Teo Filus. 2017. *Pengenalan bahasa pemrograman c#*. <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>, Akses : 01 Agustus 2017.