

## Daftar Pustaka

- [1] Admin. (2014, Agustus 20). *Electronic Library Online*. Retrieved from Electronic Library Online: <http://library.smknubalikpapan.sch.id/pengertian-animasi-2d-dan-animasi-3d/>
- [2] Admin. (2015, Juni 19). *Initempat wisata com*. Retrieved from Initempat wisata com: <http://www.initempatwisata.com/wisata-indonesia/bandung/inilah-20-destinasi-wisata-di-bandung-paling-terkenal/3672/>
- [3] Alumni4. (n.d.). peta Indonesia. <http://alumni4.files.wordpress.com/2010/01/peta-indonesia2.gif>.
- [4] Aminudin, A. W. (2013, Mei). *Ragamtempatwisata.com*. Retrieved from Ragamtempatwisata.com: <http://www.ragamtempatwisata.com/2013/05/daftar-nama-tempat-wisata-di-bandung.html>
- [5] Avip, B. (2012). *Variabel Penelitian*. <http://file.upi.edu>.
- [6] Azis, M. (2014). *MACAM-MACAM VARIABEL DALAM PENELITIAN | Muhammad Azis - Academia.edu*. Hämtat från Muhammad Azis - Academia.edu: [http://www.academia.edu/5051602/MACAM-MACAM\\_VARIABEL\\_DALAM\\_PENELITIAN](http://www.academia.edu/5051602/MACAM-MACAM_VARIABEL_DALAM_PENELITIAN)
- [7] Belidomag. (2013, Oktober 14). *10 Keunikan Kota Bandung*. Retrieved from Belidomag: <http://belidomag.nl/id/seni-budaya/10-keunikan-kota-bandung>
- [8] Bougenvil Team. (2014). *Buku PA Toolips*. Bandung: Bougenvil Team.
- [9] Commons In A Box. (2015, Januari 12). *Unity 3D-Game Engine*. Retrieved from Herman Class Learning with Style: <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>
- [10] Dewaweb. (2014, November 29). *Aneka Tempat Wisata*. Retrieved from Aneka Tempat Wisata: <http://anekatempatwisata.com/15-tempat-wisata-kuliner-di-bandung-yang-wajib-dikunjungi/>
- [11] Fadliyah, R. (2015). *Media Pembelajaran*. Retrieved from Academia.edu: [http://www.academia.edu/6222502/Media\\_Pembelajaran](http://www.academia.edu/6222502/Media_Pembelajaran)
- [12] Gacode Kaca . (2014). *Buku PA E-Braille*. Bandung: Gacode Kaca .
- [13] Gunadharma. (u.d.). *Pertemuan 12 - Prototipe.pdf*. Hämtat från <http://wsilfi.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/20204/Pertemuan+12+-+Prototipe.pdf>
- [14] Indonesia travel. (2013). *Papua*. Retrieved from Wonderful Indonesia: <http://www.indonesia.travel/id/discover-indonesia/region-detail/50/papua>
- [15] Irene, D. (2012, November 23). *Keunikan Kota Bandung*. Retrieved from Dessyirene88: <http://dessyirene88.blogspot.com/>
- [16] Mandala, A. (2015). *Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Nama-nama suku bangsa di Indonesia*. Retrieved from Academia.edu: <http://www.academia.edu>
- [17] Nana Supriatna, Mamat Ruhimat, Kosim. (2006). *Ilmu Pengetahuan Sosial (Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi)*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.

- [18] Pressman, Roger S. 2002. "Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktis)." Yogyakarta : Andi.
- [19] Prof. Dr. Munir, M. (2013). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [20] Rahmadani, N. A. (2012, November 12). *Media Pembelajaran*. Retrieved from Slideshare.net: <http://www.slideshare.net/rahmabeibh/media-pembelajaran-15170467>
- [21] Studio, A. (September 2011). *Inside a Game Developer | Agate Studio*. Hämtat från Agate Studio: <http://agatestudio.com/blog/2011/09/inside-a-game-developer/>
- [22] Wiwik Akhirul Aeni, M. (2009, Agustus 20). *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*. Retrieved from M-Edukasi: <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>
- [23] Zami. (2015, Februari 19). *The Intteligent*. Retrieved from The Intteligent: <http://zamiintelligent.heck.in/pengertian-aplikasi-blender-3d.shtml>

