

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ade Riyantika.,Isnanto, R.Rizal.,Martono, Kurniawan Teguh. 2015. Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 3(4) : 471-480.
- Farkhan, Feri.,Hendikawati, Putriaji.,Arifudin, Riza. 2013. Aplikasi Teori Antrian dan Simulasi pada Pelayanan Teller Bank. *UNNES Journal of Mathematics*. 2(1) : 18-23.
- Honeywell International Inc. 2017. *Component Maintenance Manual 980-6020 / 980-6022*.
- Hasibuan, Yogi Khairi.,Rambe, A. Jabbar M.,Ginting, Rosnani. 2013. Rancangan Perbaikan Stopcontact Melalui Pendekatan Metode DFMA (Desain For Manufacturing And Assembly) Pada PT. XYZ. *e-Jurnal Teknik Industri FT USU*. 1(2) : 34-39.
- Imaduddin, Ahmad. dan Sidiq Permana. 2018. *Menjadi Android Developer Expert*. PT. Presentologics. Bandung.
- Jogiyanto, H.M. 2005. *Analisis & Desain*. Ed ke-III. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Nashrulhaq, Mochamad Iqbal.,Nugraha, Cahyadi.,Imran, Arif. 2014. Model Simulasi Sistem Antrean Elevator. *Jurnal Online Institut Teknologi Nasional*. 2(1) : 121-131.
- Pasirulloh, Muhammad Alam.,Suryani, Erma. 2017. Pemodelan dan Simulasi Sistem Industri Manufaktur Menggunakan Metode Simulasi Hybrid (Studi Kasus: PT. Kelola Mina Laut). *Jurnal Teknik ITS*. 6(2): 227-231.
- Pranata, Bayu Ari.,Arief, Ulfah Mediaty., Suryanto, Agus. 2017. Media Pembelajaran Simulasi Perakitan Komputer Menggunakan Unity 3D. *Edu Komputika Journal*. 4(2) : 67-74.
- Saft. 2008. *Component Maintenance Manual With Illustrated Part List – Aircraft Battery P/N 405CH*. Juli. France.
- S, Rosa A. dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Tjaja, Arief Irfan Syah.,Astomo, Rochmat Puji.,Rispianda. 2017. Usulan Perbaikan Perancangan Produk Smart Light Menggunakan Metode Design for Assembly Boothroyd-Dewhurst. *Jurnal Rekayasa Hijau*. 1(3) : 208-220.

Wahjudi, Didik.,San, Gan Shu. 1999. Pemilihan Metode Perakitan dan Desain Produk untuk Meningkatkan Kinerja Perakitan di P.T. Indoniles Electric Part \*. *Jurnal Teknik Mesin Universitas Kristen Petra*. 1(1) : 37-44.

## DAFTAR PUSTAKA INTERNET

- Dicoding Indonesia. 2018. Menjadi Game Developer Expert. <https://www.dicoding.com/academies/47>. 23 November 2018 (13.42).
- Filus, Teo. 2017. Pengenalan Bahasa Pemrograman C#. <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>. 7 Januari 2019 (09.23).
- Hariyanto, Guruh. 2011. Definisi Visualisasi, Animasi dan Simulasi, Contoh. [http://skp.unair.ac.id/repository/web\\_pdf/web\\_definisi\\_visualisasianimasi\\_da\\_guruh\\_hariyanto.pdf](http://skp.unair.ac.id/repository/web_pdf/web_definisi_visualisasianimasi_da_guruh_hariyanto.pdf). 14 Desember 2018 (19.21).
- International Design School. 2016. Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi. <https://idseeducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>. 20 November 2018 (22.10).
- International Design School. 2014. Apa itu animasi. <http://idseeducation.com/articles/apa-itu-animasi/>. 20 November 2018 (22.28).
- Lutfi, Bakhtiar. 2013. Peralatan Avionik Pesawat Full Description. <https://www.scribd.com/doc/131330743/PERALATAN-AVIONIK-pesawat>. 19 desember 2018 (16.40).
- Purwanto, Eko. 2014. Cerita Dibalik Software 3D Blender. <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/05/12/419/cerita-di-balik-software-3d-blender/>. 23 November 2018 (14.00).