

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, S., Retnowati, N. D., & Basir, B. 2014. Simulator Kendali Pesawat Terbang Extra 300 L Berbasis3d dengan Metode Simulation Game. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*.
- Dolphin, A. 2009. *Compositional applications of a game engine*. In *2009 International IEEE Consumer Electronics Society's Games Innovations Conference*. 213-222.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok – Pokok Materi : Teori Pengambilan Keputusan*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- J. Kakiay, Thomas. 2004. *Pengantar Sistem Simulasi*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Jogiyanto, H.M. 2005. *Analisis & Desain*. Ed ke-III. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Kaciak, Gufron, R. 2014. *Perbaikan Perangkat Komputer*. Penerbit Bung Hatta University Press.
- Nakov, S., & Kolev, V. 2013. *Fundamentals of Computer Programming with C#: The Bulgarian C# Book*. Svetlin Nakov.
- Nashrulhaq, Mochamad Iqbal, Nugraha, Cahyadi, Imran, Arif. 2014. Model Simulasi Sistem Antrean Elevator. *Jurnal Online Institut Teknologi Nasional*. 2(1) : 121-131.
- Nasiri, A., & Ismail, T. 2010. Visualisasi Navigasi Pesawat Dalam Format Tiga Dimensi. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 11(1): 56.
- Noviyasari, C. 2013. Simulasi Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Produksi Pada Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Manajemen Informatika UNIKOM*, 2.
- Retnowati, N. D., Kusumaningrum, A., & Kariada, I. M. 2016. Animasi 3d Pergerakan Pesawat pada Apron dan Runway. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*.
- Saarlans, M. 2007. *Aircraft performance*. John Wiley & Sons, Inc. Hoboken.
- Sukhairi, Teuku, A. 2009. Simulasi Prestasi Take-Off dan Landing Pesawat Sejenis-Boeing 747-400 Menggunakan Delphi. *Jurnal Penerbangan* (1): 1-2.
- S. Card, J. MacKinlay, and B. Shneiderman, 1998. *Readings in Information Visualization: Using Vision to Think*. Morgan Kaufmann.
- Wibowo, E. P., Mahardika, D., & Wardijono, B. A. 2011. Simulasi prosedur keselamatan ketika terjadi kebocoran gas LPG di dalam gedung berbasis serious game. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*.
- Wahana Komputer. 2014. *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Widodo, A. 2011. Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web Dengan Blender Game Engine. *Perpustakaan 3D, Fakultas Teknik Universitas Indonsia, Jakarta.*

DAFTAR PUSTAKA INTERNET

- Aeronautics for starters, *Aircraft Instrumentation* .
<https://sites.google.com/site/aeronauticsforstarters/technology>. 22 April 2019 (22.10).
- Aero Engineering. 2016. *Fase Penerbangan Pesawat Terbang*.
<http://aeroengineering.co.id/2016/03/fase-penerbangan-pesawat-terbang/>. 9 Mei 2019 (20.30).
- Dewi, rizki sari, 2019. *Pengertian Adobe Photoshop Beserta Sejarah, Fungsi, Kelebihan & Kekurangannya* . <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop/>. 27 Juni 2019 (22.32).
- Indie Pixel, 2017. *Intro to Airplane Physics in Unity 3D-2017 & 2018*.
<https://www.udemy.com/intro-to-airplane-physics-in-unity-3d/#instructor-1>. 22 April 2019 (22.10).
- Informatikalogi. 2017. *Pengertian Flowchart Dan Jenis-Jenisnya*.
<https://informatikalogi.com/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/>. 25 Mei 2019 (22.21).
- International Design School. 2016. *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi*.
<https://idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>, diakses . 9 Mei 2019 (18.00).
- Jason, M. 2019. *U2 Take off length, Take off run*.
<http://keywordprofile.com/VTIgVGFrZSBPZmYgTG VuZ3Ro>. 15 Agustus 2019 (22.29)
- Pratama, Aditya,R 2019. *Belajar Unfied Modeling Language (UML)-Pengenalan*.
<https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>. 25 Mei 2019 (22.43).
- Restu, Anggit. 2018. *Pengertian Aplikasi Desktop Dan Aplikasi Web*.
<https://www.folarium.co.id/articles/perbedaan-aplikasi-web-base-dan-dekstop/>. 25 Mei 2019 (22.04).
- Schwenkler, Russ, 2012. <https://dribbble.com/shots/625928-Airspeed>. 30 Juni 2019 (04.35).
http://www.boeing.com/commercial/airports/3_view.page. 20 Mei (21.00).