



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- A Crash Course in Typography: The Basic of Type.* (2011). *Noupe*. Diakses dari <http://www.noupe.com/design/a-crash-course-in-typography-the-basics-of-type.html>
- Anditya, ST. *Desain 3D Minimalis dengan Archicad 10.* (2008). PT Elex Media Koputindo: Jakarta.
- Andrews, Dale. *Digital Overdrive: Communications & Multimedia Technology.* (2008). Digital Overdrive: Canada.
- Ansori, Sofi Ir. *Metode Praktis Pemodelan 3D dengan AutoCad.* (2007). PT Elex Media Koputindo: Jakarta.
- Basuki, Orin. (2010). *Pengadaan Mobil Pemerintah Pakai Katalog.* Diakses dari <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2010/09/07/11101158/Pengadaan.Mobil.Pemerintah.Pakai.Katalog.Pada.4.Juni.2013>
- Binsted, Kim Dr. *Foundations of Interactive Narrative.* (2005). Diakses 28 Maret 2013, dari hawaii.edu: <http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/cis.html#spring2005>.
- Carr Diane, Buckingham David, Burn Andrew, Schott Gareth. *Computer Games Text Narrative and Play.* (2006). Polity Press: UK, USA.
- Carver, Gavin. White, Christine. *Computer Visualization For The Theatre 3D Modeling For Designers.* (2003). Elsevier: UK
- Daromono. *Perpustakaan sekolah.* (2005). Grasindo: Jakarta.
- Derakhsani, Dariush. Munn, Randi. McFarland, Jon. *Introducing 3ds Max 9 for Beginners.* (2007). Wiley: Canada.
- Difference Between Pre-rendered 3d and 3d.* (2012). *GameDev*. Diakses dari <http://www.gamedev.net/topic/627912-difference-between-pre-rendered-3d-and-3d/>
- Galitz, Wilbert O. *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques.* (2007). Wiley: Indianapolis.
- Kalbach, James. (2007). *Designing Web Navigation: Optimizing the User Experience.* USA: O'Reilly Media.
- Norman I. Badler dan Andrew S. Glassner dalam materi presentasinya yaitu *3D Object Modeling*, (2004).

- Olsen, D. (2010). *Building Interactive System: Principles for Human-Computer Interaction*. USA: Cengage Learning
- Omar, Irma Indayu. Mansor, Yudhiyana. *Panduan Mencari Maklumat*. (2005). PTS Professional Publishing: Selangor.
- Pressman, Roger S. *Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7/e*. (2009). [Slides].
- Serif or Sans-Serif*. (2011). ChurchMag. Diakses dari <http://churchm.ag/serif-or-sans-serif/>
- Serif vs Sans Serif Fonts*. (2011), IADT. Diakses dari <http://www.iadt.edu/Student-Life/IADT-Buzz/January-2011/Serif-Vs-Sans-Serif-Fonts>
- Thorn, Alan. *UDK Game Development*. (2012). Course Technology: USA
- Tohar. M. *Membuka Usaha Kecil*. (2000). Kanisius: Yogyakarta.
- Wicaksono. Yudhi. *Membuat Macro Lebih Interatif Dengan Activex Controls*. (2010). Pt. Elex Media Koputindo: Jakarta.
- Wiradinata, Gilang. *Desain Interior dengan 3ds Max 2009*. (2010). ANDI: Yogyakarta.

UMMN