

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. 2019. *Apa itu Unity3D ?* September 09. <https://akbarproject.com/apa-itu-unity-3d/>.
- Arni, Ulti Desi. 2018. *Storyboard Media Pembelajaran Interaktif*. November 08. <https://garudacyber.co.id/artikel/1314-storyboard-media-pembelajaran-interaktif>.
- Efendi, Junaidi Fery. 2020. *Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi*. Agustus 09. <https://kumparan.com/junaidifery/media-pembelajaran-interaktif-di-masa-pandemi-1txpxrpBMTH/full>.
- Elahi, Ata. 2018. *Computer Systems*. Gewerbestrasse: Springer Cham.
- Irmanto. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D Untuk Platform Android Pada Pembelajaran Gambar Teknik Kelas X Di SMK Nasional Berbah." *Skripsi* 155.
- Kho, Dickson. 2017. *Pengertian Aljabar Boolean dan Hukumnya*. 07 22. <https://teknikelektronika.com/pengertian-aljabar-boolean-hukum-aljabar-boolean/>.
- Ma'ani, Amelia Nur. 2017. "Analisis Tujuan Pembelajaran Berdasarkan Pembelajaran Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Sekolah Dasar."
- Setiawan, Rony. 2021. *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Agustus 04. <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>.
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering*. Boston: Addison-Wesley.
- Thabroni, Gamal. 2020. *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb*. Oktober 24. <https://serupa.id/media-pembelajaran/>.
- Widyastuti, Reni, and Listia Sari Puspita. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Pada Kompetensi Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smk N 3 Yogyakarta." *Jurnal Informatika dan Komputer* 6.