

## DAFTAR PUSTAKA

- Fakultas Teknik dan Kejuruan, 2017 “Fakultas Teknik dan Kejuruan” tersedia pada  
<http://ftk.undiksha.ac.id/profil-fakultas-teknik-dan-kejuruan/>
- Abid Alfian Syakir, 2015 “Pengertian Bahasa Pemrograman C#” Surabaya :  
Kompindo.
- Agus SBN, Khairani, 2017 “Membangun Third Person Game 3d Dengan Unity  
Berlatar Budaya Lokal” Banjarmasin : ELTIKOM.
- Bettina Laugwitz, T. H. (2018). Construction and evaluation of a user experience  
questionnaire. 15.
- Damar Pradiptojati, 2014 “Peta Virtual 3D” tersedia pada  
<http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/download/8120/1854>.
- Ganario, 2014 “Pengertian Sketchup” tersedia pada  
<http://ganario.weebly.com/notes-aplikom/penjelasan-sketchup>.
- Goldstone, W. (October 2009). "Unity Game Development Essentials".  
*Birmingham: Packt Publishing Ltd.*
- Hermantolle, 2013 “Pengertian Unity” tersedia pada  
<http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>
- Imam Ghazali, 2015 “Pengembangan Peta *Interaktif* Tiga Dimensi Gedung  
Rektorat Institut Teknologi Sepuluh November Menggunakan Unity  
3D Engine” Surabaya : Teknik ITS.
- Richard Andreas, 2017 “Aplikasi Simulasi 3D Politeknik Caltex Riau” tersedia  
pada <https://docplayer.info/48650546-Simulasi-3d-pengenalan-bangunan-politeknik-caltex-riau-menggunakan-google-sketchup-dan-unity-3d.html>.

Setiawan, S. I. (2011). Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D. *ejournals.umn*,  
9Vol. III, No. 2.

