

## DAFTAR PUSTAKA

- (2016, september). Diambil kembali dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Unity\\_%28game\\_engine%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Unity_%28game_engine%29)
- Abianto, F. (2015, januari). *Cara Membuat Use Case Diagram Pada Ms. Visio*. Diambil kembali dari <http://farhanabianto.blogspot.co.id/2015/01/cara-membuat-use-case-diagram-pada-ms.html>
- Dhito. (2012, november 04). *Sejarah dan Penggunaan Google SketchUp*. Diambil kembali dari <http://smkplumelati04.blogspot.co.id/2012/11/s-jarah-dan-penggunaan-google-sketchup.html>
- Niobium Studios. (2014, oktober 29). *Asset Store Unity 3D*. Retrieved februari 18, 2017, from <https://www.assetstore.unity3d.com/en#!/content/23923>
- Nurliawati, H. (2015, oktober 19). *PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK*. Diambil kembali dari <http://herlindanurliawati.blog.upi.edu/2015/10/19/permainan-tradisional-congklak-2/>
- Roedavan, R. (2016). *Unity*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sulaiman. (2015, juni 11). *Tutorial Lengkap Unity 3D*. Diambil kembali dari <https://tutoriallengkapunity3d.wordpress.com/2015/06/11/pengenalan-unity3d/>
- Syafa, A. B. (2013, agustus Tuesday). *Sejarah CorelDRAW*. Diambil kembali dari [http://badruzeusshava.blogspot.co.id/2013/08/sejarah-coreldraw\\_866.html](http://badruzeusshava.blogspot.co.id/2013/08/sejarah-coreldraw_866.html)
- Technologies, U. (2017, agustus 03). *Unity User Manual*. Diambil kembali dari <https://docs.unity3d.com/Manual/>
- Utraphielopez, S. O. (t.thn.). *Asal Usul Nama Permainan Tradisional Congklak*. Diambil kembali dari <https://www.scribd.com/doc/209733647/Asal-Usul-Nama-Permainan-Tradisional-Congklak#>
- Yusuf, R. M. (t.thn.). *Unity 3D - Game Engine*. Diambil kembali dari <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>