

## Daftar Pustaka

- [1] Navila Camalia, "Keluarga Dan Nilai Tradisi Budaya", Jurnal Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2018, <http://www.repository.uinjkt.ac.id.html>, didownload pada tanggal 6 November 2019
- [2] 'Dialektika Komunikasi Islam dan Budaya", Jurnal Universitas Islam Nusantara Surabaya, 2018, <http://www.digilib.uinsby.ac.id.html>, didownload pada tanggal 6 November 2019
- [3] Siti Luthfiyah Nur Faizah, "Perancangan Pusat kesenian Sunda Di Kabupaten Bandung", Jurnal Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Malulana Malik Ibrahim, 2016, <http://etheses.uin-malang.ac.id>, di download pada 20 November 2019
- [4] "Senjata Tradisional Jawa Barat | Kujang, Balicong, Patik, Bedog, Congkrang, Arit, Sulimat", <https://hidupsimple.com/senjata-tradisional-jawa-barat/>, diambil pada 8 Desember 2019.
- [5] "Pakaian Adat Sunda", <https://inspirilo.com/pakaian-adat-sunda-jawa-barat/>, diambil pada 8 Desember 2019
- [6] Anugrah Cisara, "Blangkon Dan Kaum Pria Jawa", Jurnal Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Maret, <http://jurnal.isi-ska.ac.id>, di download pada 15 agustus 2020
- [7] "10 Makanan Khas Sunda Tradisional yang Melegenda, Cita Rasa Warisan Nusantara", <https://www.merdeka.com/jabar/10-makanan-khas-sunda-tradisional-yang-melegenda-cita-rasa-warisan-nusantara/> Diambil pada 12 Mei 2020
- [8] "Serabi", <https://id.wikipedia.org/wiki/serabi/> Diambil pada 1 Agustus 2020

- [9] Wiwit Mugi Inayah, "Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game(RPG) Maker XP Sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia,Tempat Dan Lingkungan" ,Jurnal Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, 2017 ,<http://www.eprint.uny.ac.id.html>, didownload pada tanggal 6 November 2019 .
- [10] Permadi Afrian, "Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pembelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 1 Magelang" ,Jurnal Pendidikan Teknik Teknik Elektronika dan Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, 2018 ,<http://www.eprint.uny.ac.id.html>, didownload pada tanggal 6 November 2019 .
- [11] Irmanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D Untuk Platform Android Pada Pembelajaran Gambar Teknik Kelas X Di SMK Nasional Berbah" ,Jurnal Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta , 2016 ,<http://www.eprints.uny.ac.id.html>, didownload pada tanggal 20 November 2019.
- [12] Aries Wiharto, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbanding Android ", Jurnal Teknik Informatika STMIK NUSA MANDIRI, 2017, <http://ejurnal.lppmunsera.org>, didownload pada 20 November 2019
- [13] Yovita Anum Prihatari, "Media Pembelajaran Adobe Photoshop CS3 Pada Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar" , Jurnal Fakultas Teknik Informatika Universitas Surakarta, 2013, <http://www.ijns.org.html>, didownload pada 4 Desember 2019
- [14] Muhammad Ryza Awwali, Sulartopo, "Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif " , Jurnal Fakultas Sistem Komputer dan Teknologi Informasi Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang, <http://www.media.neliti.com.html>, didownload pada 4 Desember 2019

- [15] Soejono, Ajie Wibowo, Arief Setyanto, and Amir Fatah Sofyan. "Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO)." *Respati* 13.1 (2018). 12 Mei 2020
- [16] Agus SBN, Khairani. " Membangun Third Person Game 3D Dengan Unity Berlatar Budaya Lokal", *Jurnal Eltikom Politeknik Banjarmasin*, <http://eltikom.poliban.ac.id/index.php/> Diambil Pada 12 Mei 2020
- [17] Rudi Priyana, Endah Tri Esti Handayani. "Perancangan Game "Heroes Surabaya" Sebagai Edukasi Pengetahuan Sejarah Menggunakan Algoritma BFS Berbasis Android", *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, <https://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/> Diambil pada 12 Mei 2020
- [18] Anggraini, Elvira Trik. PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER DAN ANIMASI 3D SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA INFORMASI PADA ALUR PENDAFTARAN PMDK DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA. Diss. Politeknik Negeri Sriwijaya, 2019.
- [19] Ropianto, Muhammad. "Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language." *Jurnal Teknik Ibnu Sina(JT-IBSI)* 1.01(2016).