

DAFTAR PUSTAKA

Vaughan Tay.2011.Multimedia : *Making it work, 8th ed.*New York: McGraw-Hill..

<http://metodepengembangansistem.blogspot.com/2015/02/sdlc-air-terjun-waterfall-menurut-rosa.html>. Diakses pada hari kamis,tanggal 15 Agustus 2019, pukul 23.00 WIB

Mahardika, Della M., Dkk. 2014. Game RPG “*Graduation Or Not From School Of Applied Science Telkom University*”.

Mulyono, Kresno M. dan Al-Fatta. 2012. Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D. *Jurnal Dasi*, Vol 13 (2) 27.

Nugoho, Didik dan Ady P. 2016. Pemanfaatan Matrik Untuk Game Labirin Berbasis Greenfoot. *Jurnal SAINSTECH Politeknik Indonusa Surakarta*, Vol 1-(6) 1.

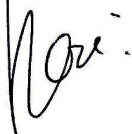
KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : 1. ANANG HENDRAWAN (11160014)
2. GALANG PRATAMA PUTRA (11160034)
Dosen Pembimbing : Rudianto, ST., M.Cs
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Game Labirin Untuk Proses
Kehasiswaan di POLITEKNIK NSC SURABAYA

No.	Tanggal	Pembahasan	TTD
1	16 Mei 2019	Bab I revisi	f
2	18 Juni 2019	Bab I & II revisi	f
3	10 Juli 2019	Bab I akh & Bab II revisi	f
4	26 Juli 2019	Bab II & Bab III revisi	f
5	1 Agustus 2019	Bab III revisi	f
6	5 Agustus 2019	Bab III & IV revisi	f
7	14 Agustus 2019	Bab II, III, IV akh.	f

Surabaya, 17 Agustus 2019

Mengetahui
Ketua Program studi Teknologi Komputer



Herv Prasetyo, S.E., M.Kom
NIDN. 07525107206

Mengetahui,

Pembimbing



Rudianto, ST., M.Cs