

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, R., Mursyid, S., others, n.d. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MEREMEDIASI SISWA SMP PADA MATERI TATASURYA. J. Pendidik. Dan Pembelajaran Khatulistiwa JPPK 8.
- Fauzi, M., 2019. Penggunaan teknik blueprint pada pemodelan objek 3d. JTIIK J. Tek. Inform. Kaputama 3, 35–41.
- Firdaus, M.R., Purnia, D.S., Handayani, K., Julianto, M.F., 2020. Analisis Pengukuran Kualitas Website Cakrawalamedia. Co. Id Dengan Menggunakan Metode Webqual 4.0. JTIIK J. Tek. Inform. Kaputama 4, 41–47.
- Lubis, S.A., 2022. Perancangan Media Promosi Produk Sembako UD. Boru Lubis Berbasis Animasi 3D Menggunakan Karakter Metode Lowpoly. Algoritma J. Ilmu Komput. Dan Inform. 6.
- PRESS, P.U., 2022. Multimedia Pembelajaran.
- PURNAMASARI, N.L., 2019. Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. J. Pendidik. Dan Pembelajaran Anak Sekol. Dasar 5, 23–30.
- Rahmawati, R., 2021. RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY 3D DENAH, INFORMASI BANGUNAN DAN BENDA BERSEJARAH PADA FORT ROTTERDAM DAN MUSEUM LA GALIGO BERBASIS ANDROID (PhD Thesis). Universitas Hasanuddin.
- Rokhim, A., Rohmah, S.L., 2020. Pembuatan Aplikasi Mobile Pembelajaran Adab Dan Do'A menggunakan Metode Addie. Spirit 12.
- Saputra, A., Sunardi, D., Wijaya, A., Hidayah, A.K., 2023. Visualisasi SD N 47 Kota Bengkulu Berbasis 3D Dengan Menggunakan Teknik Chrome Key Dan Sketchup. J. MEDIA INFOTAMA 19, 197–204.
- Saputra, G.Y., Kom, M., n.d. TEKNIK MULTIMEDIA II.
- Sumendap, I.Y., Tulenan, V., Paturusi, S.D., 2019. Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus: Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). J. Tek. Inform. 14, 227–234.
- Syafrizal, A., Toyib, R., Saputra, G., 2019. Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
- Zebua, T., Nadeak, B., Sinaga, S.B., 2020. Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. J. ABDIMAS Budi Darma 1, 18–21.