

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, M. O. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Monumen Mandala Berbasis Android. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 1(1), 41-49.
- Hedynata, M. L., & Radianto, W. E. D. (2016). Strategi Promosi Dalam Meningkatkan Penjualan Luscious Chocolate Potato Snack. *PERFORMA*, 1(1), 87-96.
- Maryati, S., & Purnama, B. E. (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(1).
- Rivardi, G. S., & Aziz, R. A. (2017, October). MEDIA PROMOSI PADA PT. KERETA API INDONESIA BERBASIS ANDROID. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 178-186).
- Rori, J., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1).
- Suhendar, A., & Fernando, A. (2017). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 3, 30-35.
- Tamagola, R., & Wintoro, P. B. (2017, October). VISUALISASI 3D ASET KENDARAAN TEMPUR BRIGADE INFANTERI 3 MARINIR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 44-55).

Wahyudin, W., Wahyudi, S., & Robbi, M. I. A. (2015). Visualisasi masjid agung rangkasbitung berbasis 3d dengan menggunakan google sketchup & after effect. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2(2).

Zaini, T. M. (2014). Pengembangan Kesenian Wayang Golek Virtual Berbasis Komputer Dengan Software Opensource. *Jurnal Informatika*, 10(1), 58-69.