

DAFTAR PUSTAKA

- Anna. (2008). *Implementasi Obyek 3D Virtual Reality Pada Aplikasi Bersepeda Di UI Berbasis 3D Gamestudio*.
<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20248856R0308127.pdf>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Book: University Profile IIB Darmajaya_: *publisher by international office IIB darmajaya* (2017). Website :<http://www.international.darmajaya.ac.id/>.
- Dr. M Sarvavanakumar, T SuganthaLakshmi. (2012). Journal: Social Media Marketing
- Freddy Rangkuti. (2009). *E-book: Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus*. penerbit: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nalwan. (1998). *Desain Pemodelan Grafik*.
<http://www.desainpemodelangrafik.nalwan.ac.id/e-book>
- Siradj, Y. (2005). *Penerapan Visualisasi dan Animasi 3D Pada Bidang Pendidikan dan Pemerintahan*.
<http://www.yahdiinformatika.staff.telkomuniversity.ac.id>.
- Suwarto. (2014). *Desain Dan Implementasi Virtual Reality 3D Perpustakaan Universitas Brawijaya*.
<http://filkom.ub.ac.id/doro/download/article/file/DR00091201412>
- Tamagola, Raka dan Wintoro, Puput Budi. (2017). *Visualisasi 3d Aset Kendaraan Tempur Brigade Infanteri 3 Marinir Lampung Berbasis Android*. IIB Darmajaya. Bandar Lampung.
- Vaughan,T. (2011).*Multimedia : Making It Work (8nd ed.)*.Technology Education. McGraw-Hill. <http://www.ipb.ac.id/>