

DAFTAR PUSTAKA

Arfida, S., Amnah, A., & Wibowo, H. (2017). Informasi Profil Tenaga Pendidik Bersertifikasi Pada Sekolah Dasar Negeri Provinsi Lampung Berbasis Android. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, 25-30.

Hidayah, G. T. W., & Artaye, K. (2019, August). Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi Augmented Reality. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 240-246).

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).

Rahardi, A., Zaidal, N., & Palaguna, I. (2019, August). PERANCANGAN APLIKASI GAME 3D VIRTUAL REALITY SOSIALISASI EVAKUASI DARI KEBAKARAN BERBASIS ANDROID. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 366-372).

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).

Sari, Y. P., & Ali, R. (2019). Implementasi Sistem Pelaporan Sarana dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android (Studi Kasus: Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya). *Jurnal Informatika*, 19(1), 47-53.

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, Wahyudi, S., & Robbi, M. I. A. (2015). Visualisasi Masjid Agung Rangkasbitung Berbasis 3D Dengan Menggunakan Google Sketchup dan After Effect. *Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, Vol. 2(2), Hal 63-64.

Yuniarthe, Y. (2015). Kinerja Sistem Informasi Dengan Dengan Metode Unified Modelling Language. *Jurnal Informatika*, 13(2), 193-203.

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