

DAFTAR PUSTAKA

- Adryansyah, M. R. H., Quiroz, P. A., Zuhdi, M. I., & Sutabri, T. (2023). Perancangan Multimedia Teknologi *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* sebagai Media Pameran Digital. *Technologia*, 14(3), 214–220. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/11518/5322>
- Alifiyadi, M. R., Roedavan, R., & Pratondo, A. (2024). Pengembangan 3D Model *Virtual Expo* untuk PT. Indocement Tunggal Prakarsa dengan Blender. *Journal of Applied Engineering and Social Science*, 2(1), 36–41. <https://doi.org/http://doi.org/10.25124/jaess.v2i1.7549>
- Aryani, D., Noviandi, Fatonah, N. S., & Akbar, H. (2024). Implementation Of The Multimedia Development Life Cycle (MDLC) In Solar System Application Design. *International Journal of Science, Technology & Management*, 5(6), 726–732. <https://ijstm.inarah.co.id/index.php/ijstm/article/view/1123>
- Dalimunthe, K., Setiani Asih, M., & Khairunnisa. (2022). Penerapan Video Animasi 3D Sebagai Media Edukasi Pentingnya Menjaga Kesehatan Di Era Endemi. *Jikstra*, 4(02), 82–90.
- Damanik, L. M. (2024). Laporan Proyek Akhir Pengembangan Model 3D Politeknik Caltex Riau pada *Virtual Reality*.
- Hidayat, M. A., Ikhwan, A., & Alda, M. (2023). Aplikasi *Virtual Tour* Manasik Haji Pada Asrama Haji Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android. *Resolusi: Rekayasa Teknik ...*, 3(5), 364–371. <http://djournals.com/resolusi/article/view/751%0Ahttps://djournals.com/resolusi/article/download/751/513>
- Hidayatullah, M. A. (2023). Pembuatan Video Animasi 3 Dimensi dengan Menggunakan Kombinasi Teknik *Stop Motion* dan *Particle System*. *Jurnal Literasi Informatika*, 2(4).
- idseducation. (2020). 3 Teknik Modeling Animasi Menggunakan Aplikasi Pemodelan 3D. Idseducation. <https://idseducation.com/3-teknik-modeling-animasi/>
- Junaedi, E., Adiyati, N., & Ramadhan, A. M. (2023). Pengembangan *Virtual Reality* Sebagai Media Promosi Wisata Religi Bangunan Bersejarah Di Banten. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi STI&K (SeNTIK)*, 7(1), 50–56.
- Nugraha, B. S., & Firda, I. N. (2021). Perancangan Ruang Lingkungan 3d

- Untuk Aplikasi Virtual Reality Simulator Pengoperasian Alat Berat. *Respati*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.35842/jtir.v16i1.382>
- Riau, P. P. (2013). *Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 15 Tahun 2013 tentang Pelestarian Cagar Budaya*.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). (MDLC), *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>
- Saputro, J. S. (2023). Jalan Jalan Mengelilingi Komplek Istana Siak. Artikel Kanwil DJKN Riau, Sumatera Barat Dan Kepulauan Riau. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-rsk/baca-artikel/15967/Jalan-Jalan-Mengelilingi-Komplek-Istana-Siak.html>
- Siregar, R. K. (2022). Mengenal Istana Siak Sri Indrapura, Salah satu Kerajaan yang pernah berdiri dan berkuasa di Pulau Sumatera. Artikel Kanwil DJKN Riau, Sumatera Barat Dan Kepulauan Riau. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-rsk/baca-artikel/14803/Mengenal-Istana-Siak-Sri-Indrapura-Salah-satu-Kerajaan-yang-pernah-berdiri-dan-berkuasa-di-Pulau-Sumatera.html#:~:text=Pada masa Sultan ke-11,yang dibangun pada tahun 1889.>
- Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., & Syam, F. A. (2023). Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan Metode MDLC. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakaai.v3i1.462>
- Susilawati, F., Umran, M., & Pratama, G. P. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality (Vr) Sistem Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Sains. *J-Innovation*, 10(2), 63–68. <https://doi.org/10.55600/jipa.v10i2.94>
- Wahyudi, A., Surahman, A., & Sivi, N. A. (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 6(1), 35–40. <https://ejournal.poltekharber.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304/1517>