

DAFTAR PUSTAKA

- Bintarto, J. (2020). PEMANFAATAN MODEL 3 DIMENSI UNTUK INFORMASI WISATA KOTA MEDAN (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage). *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 5(2), 209–216. <https://doi.org/10.22303/proporsi.5.2.2020.209-216>
- Kartiko, N. Y., Paramastri, Z. P., & Saputra, W. A. (2023). Penerapan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran ipa anatomi tubuh manusia berbasis android dengan metode MDLC. *Proceedings of the National Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media*, 3(1), 24–33.
- Labellapansa, A., & Asrining Ratri, M. R. (2017). Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura). *It Journal Research and Development*, 1(2), 1–12. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1\(2\).676](https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1(2).676)
- Maulana, A., Rosalina, V., & Safaah, E. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Tour Perpustakaan Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.1875>
- Moch, K., & Akhsani, R. (2020). Pengembangan Dino Park 3D Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(4), 47–54.
- Nur Cahyo, R., & Jackson, G. (2024). Analisis Penerapan Visual Efek 2D Dalam Film Animasi 3D “Neos Desert Ambush.” 1(1), 1–12.
- Rayhan, S., Amnur, H., & Gusman, T. (2021). 3D Virtual Tour Rumah Gadang Istana Pagaruyuang Menggunakan Unreal Engine 4 Berbasis Desktop. *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 32–41. <https://doi.org/10.30630/jitsi.2.2.30>
- Santika, M., & Roza, E. (2024). The Kingdom of Siak a Symbol of Islamic Civilization in East Riau. *Jurnal Al-Kifayah: Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 380–391.

<https://doi.org/10.53398/ja.v2i2.451>

- Saragih, C. W. (2024). 5. +Jurnal+Pembuatan+3D+Realistic+Car+Animation. 1(1).
- 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>
- Studi, P., Informatika, T., & Riau, P. C. (2024). *LAPORAN PROYEK AKHIR PENGEMBANGAN MODEL 3D POLITEKNIK CALTEX RIAU PADA VIRTUAL REALITY PENGEMBANGAN MODEL 3D POLITEKNIK CALTEX RIAU PADA VIRTUAL REALITY*.
- Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 38–48. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1711>
- Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *TeIKA*, 10(2), 117–124. <https://doi.org/10.36342/teika.v10i2.2381>
- Syazili, A. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *Media Online*, 4(2), 770–779. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1207>