

DAFTAR PUSTAKA

- Sidiq, P., & Mustafidah, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Manasik Haji Berbasis Virtual 3D. *Sainteks*, 16(1), 25–32. <https://doi.org/10.30595/sainteks.v16i1.7014>
- Damanik, L. M. (2024). Laporan Proyek Akhir Pengembangan Model 3D Politeknik Caltex Riau Pada Virtual Reality Pengembangan Model 3D Politeknik Caltex Riau Pada Virtual Reality.
- Ardiningsih, N. A., Elhanafi, A. M., & Batubara, M. T. (2022). Perancangan Animasi 3d Kisah Perjalanan Isra' Mi'raj Menggunakan Software 3ds Max Sebagai Media Pengenalan Kepada Anak Usia Dini 3D Animation Design Of The Travel Of Isra' Mi'raj Using 3DS MAX Software As An Introduction Media To Early Children. *Januari, 2023*(2), 201–213. <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/index%0Ahttp://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Cahyani, A. (2020). *Blender : Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D Annisa Cahyani*.
- Firmansyah, M. D. (2022). Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D. *Journal of Information System and Technology*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.37253/joint.v3i2.6756>
- Le, G., Truong, H., & Vuohelainen, R. (2022). *3D MODELING ASSETS AND PROPS WITH MAYA General 3D Modeling Pipeline Degree title Time*.
- Mu'min Azis, M., Martanto, M., & Hayati, U. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale Pada Aplikasi Open Data Kabupaten Cirebon. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3238–3243. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8154>
- Musa, L., & Man, S. (2022). Konsep Istita'ah Dalam Ibadah Haji: Satu Analisis.

Rabbanica Journal of Revealed Knowledge, 3(1), 241–256.

- Rasyid, M. G. (2024). *LAPORAN PROYEK AKHIR IMPLEMENTASI VIRTUAL REALITY UNTUK SIMULASI INSPEKSI ALAT PADA RIG DRILLING DENGAN MENGGUNAKAN META QUEST 2 (STUDI KASUS : PT . PERTAMINA HULU ROKAN) DRILLING DENGAN MENGGUNAKAN META QUEST 2 (STUDI KASUS : PT . PERTAMINA HULU ROKAN.*
- Setyawan, M. D., El Hakim, L., & Aziz, T. A. (2023). Kajian Peran Virtual Reality (VR) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 122–131. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i02.1592>
- 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>
- Yurisma, L., Dewi, V. S., & Mutiawati. (2021). Pembuatan Animasi 3D Taman Shulthanah Shafiatuddin Menggunakan Blender. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 120–136.
- Zainuddin, M., & Husna, M. F. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Warga Belajar Paket C di PKBM Putera Sang Fajar Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang.* 2089–2094.