

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pemkab Bantul, "Sejarah Kapanewon Pleret," <https://bantulkab.go.id>, 2022. <https://kec-pleret.bantulkab.go.id/hal/profil-sejarah-pembentukan> (accessed Jul. 01, 2024).
- [2] Y. Desca RPutri, "2D & 3D Modelling Monumen Bersejarah Yogyakarta sebagai Media Edukasi Interaktif berbasis Virtual Reality," 2018.
- [3] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [4] P. N. Crisnapati, M. Agus, S. Prihantana, and B. K. Wijaya, "Pengembangan Prototipe 3D 360 ° Virtual Reality Video Pura Besakih Menggunakan Blender," pp. 437–440, 2017, [Online]. Available: <http://knsi.stikom-bali.ac.id/index.php/e proceedings/article/view/80>.
- [5] T. Roosendaal, "3D Blender," <https://developer.blender.org/about> (accessed Jul. 01, 2024).
- [6] S. Wijaksono, B. A. Suryawinata, and M. I. Djimantoro, "Pengkajian Aplikasi 3D untuk Permodelan Bangunan Bersejarah," *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 4, no. 2, p. 751, 2013, doi: 10.21512/comtech.v4i2.2507.
- [7] R. A. Setyawan and W. F. Atapukan, "Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert," *Compiler*, vol. 7, no. 1, pp. 54–61, 2018, doi: 10.28989/compiler.v7i1.254.
- [8] D. Harmilasari and C. Munggaran, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Portal Berita Menggunakan Usability Metric," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 3, pp. 293–300, 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.3.23.
- [9] T. Amanda, H. Deviana, and I. Mekongga, "Penerapan Animasi 3D Pada Media Pembelajaran Blender Dasar," *J. Lap. Akhir Tek. ...*, vol. 1, no. 3, pp. 11–19, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATAK/article/view/4626%0Ahttps://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATAK/article/download/4626/1872>.
- [10] Khairunnisa and D. R. Yusian, "Pembuatan Pemodelan Tata Ruang 3

- Dimensi Gedung Shopping Center Pasar Aceh," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–30, 2018.
- [11] D. A. Kurniawan, B. A. Sugiarto, and X. B.N.Najoan, "Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 3, pp. 291–302, 2019.
- [12] S. Adillasari, "Pembuatan Model 3D Anatomi Telంగా Manusia Untuk Aplikasi Viewer Pada PT Penerbit Erlangga," *J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 137–142, 2018.
- [13] I. Lubis, H. Wulaningrum, and S. D. Andriana, "Augmented Reality Pengenalan Lingkungan Kampus II Universitas Harapan Medan Dengan Metode Markerless," *J. Krisnadana*, vol. 2, no. 1, pp. 233–242, 2022, doi: 10.58982/krisnadana.v2i1.232.
- [14] D. Mulia and H. H. Handayani, "Studi Fotogrametri Jarak Dekat Dalam Pemodelan 3D Dan Analisis Volume Objek," *Geoid*, vol. 10, no. 1, p. 32, 2014, doi: 10.12962/j24423998.v10i1.687.
- [15] S. Nikintan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Dengan Aplikasi Blender Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya, Alat Optik, Serta Pemanasan Global Skripsi," *Univ. Islam Negeri Walisongo*, vol. 33, no. 1, pp. 1–12, 2022.