

DAFTAR PUSTAKA

- [1] PT. Bank Negara Indonesia, "Sejarah", 2023. <https://www.bni.co.id/id-id/perseroan/tentang-bni/sejarah> (Diakses pada 19 Juni 2023).
- [2] PT. Bank Negara Indonesia, "Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan", 2023. [TJSL | BNI](#) (Diakses pada 19 Juni 2023).
- [3] PT. Bank Negara Indonesia, "Visi & Misi", 2023. [Visi & Misi | BNI](#) Diakses pada 21 Juni 2023.
- [4] A. F. Akip Suhendar, "Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max," Jurnal ProTekInfo, vol. 3, p. 1, 1 September 2016.
- [5] Perusahaan Umum Perumahan Nasional, "Tentang Perumnas", 2023. [Perum Perumnas - Hunian untuk Indonesia](#) (Diakses pada 26 Juni 2023).
- [6] I. P. Mifta Fadya, "Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi "World War D' Berbasis Android," Jurnal Multinetics, vol. 2, p. 1, November 2018.
- [7] N. I. P. Z. M. R. K. Iswanto, "Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan Utilization Of Metaverse In Education," Jurnal Teknologi Infomarmasi Komukasi (e-Journal), vol. 9, p. 1, 2022.
- [8] Fajrie," Pengertian Blender, Sejarah, Fitur, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangannya", 2022. [Pengertian Blender, Sejarah, Fitur, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangannya - idmetafora](#) (Diakses pada 26 Juni 2023).
- [9] Azkia Dzikri," Mengenal Aplikasi Blender Serta Fungsi dan Kelebihannya", 2021. [Mengenal Aplikasi Blender Serta Fungsi dan Kelebihannya \(leskompi.com\)](#) (Diakses pada 26 Juni 2023).
- [10] S. R. N. H. Rizki Burul Nugraha, "Model Perancangan Metaverse AR Di Taman Literasi Dalam Mengakses Buku Online," Jurnal Inovasi Penelitian, vol. 3, p. 9, Februari 2023.