

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Suhendar and A. Fernando, "Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk3Ds Max," *Jurnal ProTekInfo*, vol. 3, no. 1, 2016.
- [2] A. Maulana, V. Rosalina and E. Safaah, "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUALTOUR PERPUSTAKAAN MENGGUNAKANMETODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIADEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 1-6, Maret 2020.
- [3] F. Umafagur, S. R. Sentinuwo and B. A. Sugiarto, "Implementasi Virtual TourSebagai MediaInformasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado)," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, no. 1, 2016.
- [4] Tongario, Y. Siradj and E. Insanudin, "Virtual Exhibition Proyek Akhir Mahasiswa S1 Teknologi Rekayasa Multimedia Dengan Basis Platform Minecraft Multiplayer," *eProceedings of Applied Science*, vol. 7, no. 5, 2021.
- [5] A. F. GUMILAR, *Perancangan Dunia Minecraft dari Bangunan Fakultas Teknik Elektro Telkom University Beserta Interaksinya untuk Pengembangan Tel-U Craft*, Universitas Telkom, D4 Rekayasa Multimedia, 2023.
- [6] D. T. FARIZQULLAH, *Perancangan NPC Dan Mini Games Pada World Fakultas Teknik Elektro Dengan Platform Minecraft Untuk Tel-U Craft*, Universitas Telkom, D4 Teknologi Rekayasa Multimedia, 2023.
- [7] S. Indah and A. Setiawan, "Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D," *ULTIMATIC*, vol. 3, no. 2, 2011.
- [8] I. M. P. Mahardika, N. K. . R. Yuli, N. K. E. Suparmini and G. M. Sutrisna, "EVALUASI PENGGUNAAN INLISLITE 3.1 PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA BERBASIS USER EXPERIENCE DENGAN MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," *Media Sains Informasi dan Perpustakaan*, vol. 3, no. 1, pp. 8-25, 2023.