

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2011). *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Dalam Pembelajaran Dengan Media Animasi Nani. Form, Function, and Ligament Reconstruction* (Vol. 4). Retrieved from [http://books.google.com/books?id=DHXDe6xq-hYC&printsec=frontcover&dq=inauthor:werner+mueller+\(1983+intitle:knee\)&hl=&cd=1&source=gbs_api%0Apapers3://publication/uuid/F20E3ACA-4E8B-4D5B-9EA2-3A846DD22C2F](http://books.google.com/books?id=DHXDe6xq-hYC&printsec=frontcover&dq=inauthor:werner+mueller+(1983+intitle:knee)&hl=&cd=1&source=gbs_api%0Apapers3://publication/uuid/F20E3ACA-4E8B-4D5B-9EA2-3A846DD22C2F)
- Binanto, I. (2010). *Multimedia.pdf*.
- Cahyo Hakim, F., & Yulianto, L. (2015). *Pengenalan Wisata Pancer Door Dengan Animasi 3 Dimensi. Dialogue: A Journal of Mormon Thought* (Vol. 48). Retrieved from http://search.proquest.com/docview/1781644205?accountid=6802%5Chttp://snu-primo.hosted.exlibrisgroup.com/openurl/82SNU/SNU_SERVICES_PAGE??url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=unknown&sid=ProQ:ProQ%3Areligion&atitle=Spring+Hi
- Darmawan, H., & Sofica, V. (2017). *Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila* (Vol. 1).
- Dinas, P., Kabupaten, P., & Irawan, D. (2015). Animasi 3Dimensi Objek Wisata banyu anget di Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan, *12*(1), 46–50.
- Enterprise, J. (2010). *photoshop.pdf*.
- Hasanah, N., Sutisna, H., & Apriyani, Y. (2014). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan*.
- K, I., & Paratama, W. (2015). *ADOBE FLASH.pdf*.
- Maturidi, A. D. (2014). *whitebox.pdf*.
- Ridoi, M. S. S. (2018). *Story board.pdf*.
- Rosmiati, M., & Atmaja, R. S. (2018). *Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android. Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*.
- Sejarah, P., Pada, W., & Aulia, S. D. S. (2018). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TOKOH DAN PENINGGALAN SEJARAH WALISONGO PADA SDS AULIA* (Vol. 3).

Setiadi, A. (2013). *Animasi Interaktif Pengenalan Objek Wisata Di D.I. Yogyakarta. Khasanah Ilmu* (Vol. IV).

Sudjarwo. (2013). *Sepeda Motor.pdf*.

Supiyono. (2018). *keselamatan.pdf*.

Susanto, W. E. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi E-Museum Batik Sebagai Media Pembelajaran* (Vol. 4).

Susliansyah, S., Saepudin, A., & Aria, R. R. (2017). *Rancang Bangun Animasi Pengenalan Museum Sejarah Jakarta Berbasis Multimedia. Jurnal Teknik Komputer* (Vol. 3). <https://doi.org/10.31294/JTK.V3I2.1905>

Wardijono, B. A., Hendajani, F., Sudiro, S. A., & Ramadhani, A. I. (2015). *Pengembangan Model Grafik 3 Dimensi Monumen Nasional Dan Lingkungan Sekitarnya Dengan Teknologi Virtual Reality Berbasis Web. Seminar Nasional Sains dan Teknologi*.

