

## DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] PT Bank Negara Indonesia, "Sejarah BNI". [Online]. Available : <https://www.bni.co.id/id-id/perseroan/tentang-bni/sejarah>
- [2] Enterprise, J. (2016). *Blender untuk pemula*. Elex Media Komputindo.
- [3] Sulistiani, H., Isnain, A. R., Rahmanto, Y., Saputra, V. H., Lovika, P., Febriansyah, R., & Chandra, A. (2023). Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 74-79.
- [4] Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi augmented reality (AR) menggunakan unity 3D dan vuforia SDK. Dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>.
- [5] Mulyono, K. M., & Al Fatta, H. (2012). Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 13(2), 27.
- [6] Ardianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented reality objek 3 dimensi dengan perangkat artoolkit dan blender. *Dinamik*, 17(2), 110.
- [7] Suratinoyo, H. S., Wowor, H., Robot, J., & Karouw, S. (2013). Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2). 5.
- [8] Setiawan, D. (2022). Analisis Potensi Metaverse pada Dunia Pendidikan di Indonesia. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4606-4610
- [9] Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Ainiyah, K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang bangun film animasi 3D sejarah terbentuknya kerajaan Samudra Pasai menggunakan software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 166
- [10] Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3359.