

DAFTAR PUSTAKA

- Baradab, Fitriah, Trihayuningtyas, dan Suryadana. 2017. Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata di Kepulauan Toean Provinsi Sulawesi Tengah. *Touism and Hospitality Essentials (THE) Journal* 7/2: 97-112.
- Codepolitan. 2020. *Pengenalan Bahasa Pemrograman C#*,(online). <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b> (diakses pada 10 Mei 2020)
- Desmira, Ahmad dan Fajar. 2016. Perancangan Smartphone dengan Raspberry Berbasis Wireless menggunakan Mikrokontroler dan Fuzzylogic (pada Mess PLTU Labuan) *jurnal prosisko*. 2016, (7), 2406-7733
- Elfi, Wangdra. 2016. *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatik*. Jakarta: Inti Prima.
- Fitra, Gusteti. 2014. *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika*. Jakarta: Media Pressindo.
- Foundations, Blender. 2020. *About Blender*,(online) <https://www.blender.org/about/> (diakses pada 10 Mei 2019).
- Giyartono Andik, Priadhana. 2015. Aplikasi Android Pengendali Lampu Rumah Berbasis Mikrokontroler Atmega328 *jurnal. ftumj*. 2015, (2), 2407-1846
- Hermawan, Hary. 2017. “Pengembangan Destinasi Wisata Pada Tingkat Tapak Lahan dengan Pendekatan Analisis SWOT”. *Jurnal Pariwisata* 4/2: 64-74.
- Hidayat, Heri. 2011. *Menjadi Master Photoshop Untuk Pemula Dari Nol Hingga Mahir*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Ibrahim Bafadal. (2005). *Pengelola Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Indrajani. 2014. *Pengantar Sistem Basis Data Case Study All In One*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. (2007). *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi

- KBBI. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Khaeruddin. 2005. *Belajar Otodidak Adobe Photoshop CS*. Bandung : CV. Yrama Widya.
- Lacrama, D. 2007. Virtual Reality. *Journal Anale Seria Informatica*, 5(1) 137-144.
- Pahunov, Denis. 2020. *Pengertian MapMagic*,(online). <http://www.denispahunov.ru/MapMagic/> (diakses pada 10 Mei 2020)
- Rusdiana, Irfan. 2015. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Sari Hesti Yupita, Prama Wira dan Yanolanda. 2015. Papan Informasi Digital Dinamis Berbasis Atmega 8535 dengan Media Perantara Bluetooth Dilaboratorium Hadware Universitas Dehasen Bnegkulu *Jurnal Media Infotama*, 2015(151) , 1858 – 2680
- Sihite, B. 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Teknik Pomits* 2(2) A397-A400.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2(2), 397–400.
- Sujatmiko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: PT. Aksarra Sinergi Media.
- Sukamto, Rosa A., dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sutabri. 2014. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: ANDI.
- Wikipedia. 2020. *Bukit Seguntang*,(online). https://id.wikipedia.org/wiki/Bukit_Seguntang (diakses pada 10 Mei 2020)

Z. Zulfan and B. Baihaqi, "Pemanfaatan Konten Multimedia Animasi Dua Dimensi sebagai Media Pelestarian Alat Musik Etnik Aceh," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, 2018.