

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar R., Listyorini T., Latubessy A. 2016. "3D Hologram Pengenalan Hewan Nusantara". *Prosiding SNATIF*, hal. 19-24.
- Aziz I. A., Listyorini T., Riadi A. A. 2016. "3D Hologram sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala Dinosaurius". *Prosiding SNATIF*, hal. 25-32.
- Luthfi, Khusnuryani, 2005. Departemen kehutanan, 2007, Strategi dan Rencana Aksi Konservasi Gajah Sumatera dan Kalimantan, Jakarta
- Nurkhasanah, Yulia Indrawati, dkk. 2011, " Implementasi Model Cmifed Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia Tk dan Playgroup", *Jurnal Informatika*, Vol. 2, No. 2, hal. 1-12.
- Perwira, dkk, 2007, Sistem Informasi Penjualan Boneka Berbasis *Web*.
- Petterson, Sven-Goran, 1989, Holography, Terjemahan : Panji Masyarakat, edisi 2, Fysik V. F., LTH, ISBN 970-628-298-3
- Sahrizal, randy, 2011. Perancangan Game Animasi Berbasis Flash Bertema Pelestarian komodo Di Indonesia "Varanus Komodoensis". Tugas Akhir, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
- Strauss, Sayles, 1981. "Management Personalia segi manusia dalam Organisasi". Jakarta: Sapidodadi
- Syahfitri Yunita. 2011, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer", *Jurnal SAINTIKOM*, Vol. 10, No. 3, hal 213-217.
- Valenza, Enrico, 2013. Blender 2.6 Cycles: Materials and Textures Cookbook. Packt Publishing Ltd.
- Wahda M. J, 2017., Listyorini T., Meimaharani R. "3D Hologram Pengenalan Alat Transportasi". *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, Vol. 1, No. 8, hal. 291-298.