



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi.
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bustari, Muchzakhr, Sayuti Rahman, and Ari Usman. "Perancangan Interior Kantin Modern Universitas Harapan Medan Fakultas Teknik Dan Komputer Berbasis 3d." *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi* 5.2 (2021): 169-175.
- [2] PANGESTU, D. P., & DAN, J. T. I. PEMBUATAN ASSET 3D PADA APLIKASI VIRTUAL TOUR PERUMAHAN AGRAPANA ESTATE DENGAN MENGGUNAKAN KINECT SEBAGAI MEDIA PEMASARAN BERBASIS DESKTOP.
- [3] Sirumapea, A., Setiawan, B., & Sujana, R. (2015). Desain Interior Rumah dengan 3DS Max untuk Keperluan Pembuatan Video Image di Masterpiece Studio. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
- [4] Hadiyanti, S. (2014). *ANALISIS DESAIN PADA T-SHIRT C59 BANDUNG* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- [5] Wiranto, T., Rumagit, A. M., & Kaunang, S. T. G. (2022). Rancang Bangun Pemodelan Tata Ruang Gedung Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi
- [6] Saragih, J., & Tanjung, M. R. (2021). Perancangan Desain Interior Rumah Tinggal Type 96 2 Lantai Dengan Tema Kontemporer Modern. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*, 2(1), 12-24.
- [7] Hanif, I. I., & Prasetya, N. I. (2023). Pembuatan sistem desain rumah berbentuk 3D menggunakan unity. *Melek IT: Information Technology Journal*, 9(1), 9-14.
- [8] Siska, A. D., & Harahap, H. (2020). PERANCANGAN DESAIN DEKORASI RESEPSI PERNIKAHAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER. In *SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI* (Vol. 1, No. 1, pp. 136-142).



- [9] Mesterjon, M. (2015). IMPLEMENTASI PERANCANGAN BANGUNAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE SKETCHUP 8. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 8(2). <https://doi.org/10.37676/jmi.v8i2.86>
- [10] Prihandoyo, M. T. (2017). SIMULASI DESAIN BANGUNAN PERUMAHAN SAPPHIRE RESIDENCE TIPE 45 BERBASIS 3 DIMENSI. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 5(2).
- [11] Suhendar, A., & Fernando, A. (2017). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 3, 30-35.
- [12] Setiawan, V. E. F., Padmanaba, C. G., & De Yong, S. (2016). Perancangan Interior Makerspace dan Gallery Café “The Workshop” di Surabaya. *Intra*, 4(2), 544-553.
- [13] Tjandra, H. C., Ardana, I. G. N., & De Yong, S. (2017). Perancangan ulang interior rumah tinggal Solo Baru dengan pendekatan smart & eco design (studi kasus luasan 100, 150 & 240). *Intra*, 5(2), 919-928.
- [14] Ariella, C., & Benedicta, F. (2022). Perancangan Interior Ruang Guru SMAK St. Louis 1 di Surabaya dengan Konsep Fleksibilitas dalam Era New Normal. *Jurnal Desain Interior*, 7(1), 31-42.
- [15] Tanza, G., & Gosang, S. V. (2018, October). Metode Perancangan Perabot Modular Studi Kasus Tiga Proyek Perancangan Perabot Modular di Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2018* (pp. 104-111). State University of Surabaya.
- [16] Nst, S. P., Siregar, D., & Siregar, Y. S. (2020). Perancangan Modelling Dan Animasi 3D Interior Rumah Menggunakan Software 3Ds Max. In *SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI* (Vol. 1, No. 1, pp. 334-340).



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

- [17] Hidayat, W., & Rachmatullah, F. Perancangan Media Video Interior Berbentuk Animasi dengan Menggunakan 3ds Max. *Creative Communication and Innovative Technology Journal*, 7(3), 355-367.

Literatur bab 3

- [18] Japit, S. (2018). Perancangan Animasi 3D Taman Kota Menggunakan Software 3DS Max Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 6(





Nama : SULTAN
NIM : 403181010060
Program Studi : Sistem Informasi (SI)
Judul Skripsi : PERANCANGAN VISUAL INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN
SOFTWARE SKECTHUP DAN 3D BLENDER.
Pembimbing Utama : SAMSUDIN,S.KOM, M.KOM

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Nama : SULTAN
NIM : 403181010060
Program Studi : Sistem Informasi (SI)
Judul Skripsi : PERANCANGAN VISUAL INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN
SOFTWARE SKECTHUP DAN 3D BLENDER.
Pembimbing Pendamping : FITRI YUNITA, S.KOM, M.KOM

[illegible]