

DAFTAR PUSTAKA

- Amhar, F. 1998. Generasi True Ortofoto Menggunakan Model 3D Bangunan yang Digabung dengan DTM Konvensional. Stuttgart, Jerman. *IAPRS*, Vol. 32, Bagian 4 "GIS-antara visi dan aplikasi.
- Bandrova, T. (2001, August). Designing of symbol system for 3D city maps. In *20th International Cartographic Conference, Beijing, China* (Vol. 2, pp. 1002-1010).
- Budiarjo, B., & Hendrayana, H. Analisis Geometri dan Konfigurasi Sistem Akuifer Air Tanah berdasarkan Data Geofisika di Kabupaten Sleman Bagian Timur. *Jurnal Fisika Indonesia*, 23(1), 7-14.
- Epic Games (2021), Website: <http://www.epicgames.com>.
- Fadli, S., & Sunardi, S. (2018). Perancangan Sistem Dengan Metode Waterfall Pada Apotek Xyz. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 29-35.
- Hafid, A., Cahyono, A. B., & Hariyanto, T. (2014). Penentuan Parameter Orientasi Luar Kamera dari Wahana UAV Menggunakan Kombinasi Model Vektor dan Algoritma Particle Swarm Optimization. Prosiding Seminar Nasional Sains dan Pendidikan Sains IX, Fakultas Sains dan Matematika, UKSW. Salatiga.
- He, D. C., & Wang, L. (1990). Texture unit, texture spectrum, and texture analysis. *IEEE transactions on Geoscience and Remote Sensing*, 28(4), 509-512.
- Ledoux, H., & Meijers, M. (2009). Extruding building footprints to create topologically consistent 3D city models. In *Urban and Regional Data Management* (pp. 51-60). CRC Press.
- Machmud, A., Riyanto, D. E., & Indriyati, I. (2014). Sistem Informasi Geografis Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Magelang Tahun 2010-2030 Menggunakan Php Dan Postgresql (Studi Kasus: Bappeda Kabupaten Magelang). *Journal of Informatics and Technology*, 1(2), 26-35.
- Miswar, Dedy. (2012). Kartografi Tematik. Bandar Lampung.
- Muhammad Ropianto, d. (2018). Algoritma & Pemrograman, Deepublish.
- Nagi, R. S. 2004. *Cartographic visualization for mobile applications*. Belanda: ITC.
- Nalwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Narwan, I. P. O., Widayani, W., Astuti, I. A., Nurmasani, A., Setiawanto, I., & Brotoatmodjo, R. H. P. (2021). Rancang Bangun Interior Architectural Visualization Menggunakan Unreal Engine 4. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10(3), 741-753.

- MUHAMMAD, B. (2012). *Geologi dan Studi Kestabilan Lereng Daerah Dlingo dan Sekitarnya Kecamatan Dlingo Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta).
- Oemar, Y. J., & Samopa, F. (2014). Pembangunan Peta Tiga Dimensi Kebun Karet Milik Unit Pelaksana Teknis Balai Benih dan Kebun Produksi dengan Menggunakan Unreal Engine. *Jurnal Teknik ITS*, 3(1), A146-A150.
- Oktora, T., & Samopa, F. (2013). Pengembangan Peta Interaktif Tiga Dimensi Gedung UPMB dan Pascasarjana Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unreal Engine. *Jurnal Teknik ITS*, 2(2), A391-A396.
- Irwandi, M. R., & Samopa, F. (2013). Pengembangan Peta Tiga Dimensi Interaktif untuk Dharma Wanita, TK dan Wisma Yasmine Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unreal Engine. *Jurnal Teknik ITS*, 2(3), A487-A492.
- Permana, N. (2015). *Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Promosi Property Agent*. Tugas Akhir. Teknik Informatika. Universitas Widyatama.
- Prasetyo, Y. (2018). State-Of-Art Konservasi Bangunan dan Cagar Budaya Melalui Pembentukan Model 3 Dimensi Berbasis Teknik Fotogrammetri Rentang Dekat. *Elipsoida: Jurnal Geodesi dan Geomatika*, 1(02), 14-20.
- Rahadian, E. Y., Dwicahyo, S., Harmanda, S. J., Putra, D. K., & Wijaya, F. R. (2014). Kajian Pencahayaan Alami pada Bangunan Villa Isola Bandung. *Reka Karsa*, 2(1).
- Ropianto, M. (2018). *Algoritma & Pemrograman*. Deepublish.
- Standar Nasional Indonesia. (2014). *Prosedur Pemotretan Udara Digital (SNI 7965*, Badan Standarisasi Nasional.
- Shiratuddin, M. F., & Fletcher, D. (2007). Utilizing 3D games development tool for architectural
- Sondakh, D. E., Kolopitawondal, J., & Motulo, J. (2015, October). Aplikasi Peta 3-Dimensi Universitas Negeri Manado. In *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika 2015*. STMIK STIKOM Bali.
- Tae, Y. D., & Mulyaningsih, S. (2019). Studi Fasies Gunung Api Purba Dengan Menggunakan Metode Analisis Stratigrafi Pada Daerah Wonolelo Dan Sekitarnya, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul, DIY. *Jurnal Teknominerall*, 1(7), 56-62.
- Tuceryan, M., & Jain, A. K. (1993). *Texture analysis*. Handbook of pattern recognition and computer vision, 235-276.
- Van Bemmelen, R.W, 1949, *The Geology of Indonesia, Volume I-A*, Government Printing Office, Martinus Nidjof The Hague.
- Vessoft, "Sketch Up Make," Vessoft, [Online]. Available: <http://id.vessoft.co.id/software/windows/download/sketchup>.

- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1-5.
- Willy, I. G. N., Pratomo, D. G., & Cahyono, A. B. (2010). Pembuatan Peta 3 Dimensi Kampus ITS. *Digital Library Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.
- Wolf, P. R., 1993. Elemen Fotogrametri Dengan Interpretasi Foto Udara Dan Penginderaan Jauh, diterjemahkan oleh Gunadi, Gunawan, T., Zuharnen, Edisi Kedua, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Wolf, P. R., Dewitt, B. A., & Wilkinson, B. E. (2014). *Elements of Photogrammetry with Applications in GIS*. McGraw-Hill Education.