

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiwuryan Bayuaji, R., Suprayogi, A., & Sasmito, B. (2015). *APLIKASI FOTOGRAFOMETRI JARAK DEKAT UNTUK PEMODELAN 3D GEREJA BLENDUK SEMARANG*. 4(2), 176–184.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Bagus Gede Sarasvananda, I., Komang Arya Ganda Wiguna, I., & Styawati. (2021). Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(2), 258–267. <https://doi.org/10.32493/informatika.v6i2.9482>
- Hutahaean, G. S. D., Prasetyo, Y., & Bashit, N. (2020). ANALISIS DEFORMASI MENGGUNAKAN METODE FOTOGRAFOMETRI RENTANG DEKAT BERBASIS UAV (UNMANNED AERIAL VEHICLE) (Studi Kasus : Candi Gedong Songo). *Jurnal Geodesi Undip Januari*, 9(1), 187–196.
- Irawan, F. A., Hafid, A., Gunawan, F., & Negeri Banjarmasin, P. (2019). PEMODELAN 3 DIMENSI PATUNG BEKANTAN BANJARMASIN MENGGUNAKAN TEKNIK FOTOGRAFOMETRI RENTANG DEKAT. *Prosiding SNRT (Seminar Nasional Riset Terapan)*, C31–C38.
- Jaya Harahap, S., & Hapsari Handayani, H. (2016). Visualisasi 3D Objek Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat. *JURNAL TEKNIK ITS*, 5(1), D7–D12.
- Mechtype. (2016, August 1). *The History of Mechanical Keyboards*. [Www.Mechtype.Com](http://www.Mechtype.Com). <https://www.mechtype.com/the-history-of-mechanical-keyboards/>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prasetyo, Y. (2018). STATE-OF-ART KONSERVASI BANGUNAN DAN CAGAR BUDAYA MELALUI PEMBENTUKAN MODEL 3 DIMENSI BERBASIS TEKNIK FOTOGRAFOMETRI RENTANG DEKAT. *Jurnal Geodesi Dan Geomatika*, 1(2), 14–20.
- Purwanti, S., Zulia, R., & Putri, A. (2021). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS HOTS PADA TEMA 6 MATERI MEMBANDINGKAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *Elementary School* (Vol. 8).

- Rahmanto, Y., & Dedy Gunawan, R. (2021). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT*, 7(1), 7–12.
- RexusID. (2018, January 9). *Keyboard Membran Vs Keyboard Mekanikal. Mana yang Kamu Pilih?* Rexus.Id. <https://reexus.id/keyboard-membran-vs-keyboard-mekanikal-mana-yang-kamu-pilih/>
- Rosa A, S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (Edisi Revisi). Informatika Bandung.
- Surahman, A., Deni Wahyudi, A., Dwi Putra, A., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 296–301. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v5i2.3305>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*. 123–131.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & Sivi, N. A. (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(1), 35–40.
- Zakaria, N. (2019, September 2). *Pengertian KEYBOARD Adalah : Fungsi & Susunan Tombol (Lengkap)*. www.Nesabamedia.Com. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-dan-fungsi-keyboard/>