

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.
- Antony, & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 76–91. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/4312>
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Dermawan, T. M. A., Khairani, S., & Budiman, A. (2020). Simulasi Lalu Lintas Berkendara Berbasis 3D Di Perempatan Jalan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 41–48. www.snastikom.com
- Gde, D., Dwipa Putra, S., Prasetyo Wibisono, A., Putra, G. P., Yasa, A., Animasi, P., Rupa, S., & Desain, D. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.59997/anrupa>
- Hakim Siregar, L., Purnama Putri, W., & Ermawati. (2021). Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3D Di Smk Swasta Teruna. *Jurnal Vinertek Institut Tapanuli Selatan*, 1(2), 5–10. <http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/211>
- Informatika, J. N. (2021). 1, 2, 3 1. 15.
- Ma'ady, M. N. P., Zahra, A. N., Darmawan, M. Z., Abdillah, R., & Anaking, P. (2023). Analisis Modus Penipuan Digital Teknik Phising melalui Aplikasi WhatsApp Menggunakan Metode BPMN (Studi Kasus Pada Peretasan E-Wallet). *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 7(1), 3800–3806. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/469/417>
- Marselia, M., & Meysiana, C. (2021). Pembuatan Animasi 3D Sosialisasi Penggunaan Jalur Simpangan dan Bundaran Ketika Berkendara. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 2(2), 108–113. <https://doi.org/10.38038/vocatech.v2i2.55>
- Mayjen, J., Km, H. E. S., & Bogor, K. (2015). *Siswa Smp Di Kelas Khusus Olah Raga Melalui Media Pembelajaran Animasi*. 20, 100–105.
- Multimedia, B., Kelas, U., & Dasar, S. (2016). 1, 2 1,2. 2(1), 29–43.
- Nisa, I. W., Anwar, R. N., Dwi, R., Wijanarko, S., & Anah, N. I. (2021). *U p g d d e d. 2020*.

Olliem, G. F. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD*. 14(2), 219–236.

Sri Rahayu Puspita Sari. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kepercayaan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Whatsapp. *Jurnal Akuntansi Dan Manajemen Bisnis*, 3(2), 134–142. <https://doi.org/10.56127/jaman.v3i2.844>

Studi, P., Informatika, T., & Asia, U. M. (2021). *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*. 4(2), 1–7.
View of Analisis Modus Phishing Whatsapp.pdf. (n.d.).