

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

Edwardi, Fariko. "*Prototipe Permainan Edukatif 3D puzzle Rumah Gadang Rajo Babandiang.*" *Jurnal Desain* 8.1 (2020): 76-102.

Gunana, Sri, Marina Dwi Avisha, and Ulfa Auliyah. "*Representasi arsitektur islam di kawasan pusat Kota Medan.*"

Irwansyah, Irwansyah. "*Konservasi bangunan bersejarah “studi kasus: istana niat Lima Laras Batubara”.*" *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif* 2.2 (2019): 131-142.

BUKU

Takari, Muhammad, A. Zaidan, and Fadlin Muhammad Dja'far. *Sejarah Kesultanan Deli dan peradaban masyarakatnya.* USU Press bekerjasama dengan Kesultanan Deli, 2012.

TESIS

Cenadi, Christine Suharto. "*Peranan desain kemasan dalam dunia pemasaran.*" *Nirmana* 2.2 (2000).

Rendy Prayogi. "*Makna Bentuk dan Fungsi Ornamen Kubah Masji Al-Osmani Medan*" (2019).

WEBSITE

<https://www.centralab-jogja.com/pengertian-mesin3d-printer/> diakses 1 april 2021

<https://rekreartive.com/pengertian-papercraft/>, diakses 1 April 2021

<https://donalddedet.com/2015/01/01/jenis-jenis-3dpuzzle/> diakses pada 1 April 2021.

<https://www.pengadaan.web.id/2020/10/apa-itu-maket-dan-cara-membuatnya.html> diakses pada 1 april 2021

<https://www.kompasiana.com/hattaaa0240/5fa1b33d8ede48118404b242/sejarah-lego?page=2>, diakses pada 1 april 2

<https://www.dream.co.id/orbit/mihrab-rasulullah-kembali-digunakan-di-masjid-nabawi-171211t.html>, diakses pada 6 September 2021

<https://www.bigstockphoto.com/image-190716502/stock-photo-shanghai%2C-china-nov-4%2C-2016%3A-in-yu-yuan-%28yu-garden%29-traditional-chinese-window-design-styling>, diakses pada 6 September 2021

<https://pxhere.com/id/photo/1265589>, diakses pada 6 September 2021

<https://kumparan.com/potongan-nostalgia/masjid-agung-cordoba-bukti-kejayaan-islam-di-spanyol/full>, diakses pada 6 September 2021

<https://www.google.co.id/maps/place/Masjid+Al+Osmani/@3.7322374,98.6739475,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x3036cd76167ef647:0xc758317fe9db14d7!8m2!3d3.732239!4d98.6761406>, diakses pada 6 September 2021