

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Buchari MZ, Sentinuwo SR, Lantang OA. 2015. Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *E-journal Teknik Informatika*. 6(1): 15.
- [2] Devi, I. V., Suroso, S., & Nasron, N. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi HOPE Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(3), 559–571. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i3.426>.
- [3] Dsbunny.wordpress.com. 2015. *Sejarah, pengertian, dan kegunaan dari aplikasi blender 3D*. (online).
- [4] Eridani, Dania, M. Arfan. 2016. *Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran*. *Sistem Komputer*, 6(2), 85.
- [5] Hidayah N, Damayanti FP, Hidayah IN, dkk. 2020. Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan *Software Blender*. *JISKA*. 5(3) : 2-3.
- [6] Hidayah AK, Sarwanto, Legi, Handayani, Sri. 2019. Pembuatan Animasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SMAN 5 Kepahiang Berbasis Multimedia Linier. *Jurnal Media Infotama*. 15(2) : 3-4.
- [7] Hidayah N, Damayanti FP, Hidayah IN, dkk. 2020. Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan *Software Blender*. *JISKA*. 5(3) : 2-3.
- [8] IT-Jurnal. (2015). Pengertian Virtual Reality. Tersedia : <http://www.itjurnal.com/2015/06/pengertian-virtual-reality.html>. Diakses pada 2 Februari 2021.
- [9] L. Flavell, *Beginning Blender*. United States of America, 2010.
- [10] Susanti Eka, Rapiko. D., dan Sangkut. I. 2020. *Praktek Pengolahan Sinyal*. Palembang. Politeknik Negeri Sriwijaya.