

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Eridani Dania, M. Arfan. 2016. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA 3 DIMENSI SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN. JURNAL SISTEM KOMPUTER*, 6(2), 84. Diakses pada 31 Januari 2021.
  
- [2] Bintara, Wahyu Setia. 2020. *Pengertian Blender, Kelebihan dan Kekurangan*. <https://dianisa.com/pengertian-blender/> diakses pada 31 Januari 2021.
  
- [3] Abidin, Riswan. 2016. *Pengertian Virtual Reality*. <https://teknojurnal.com>. Diakses pada 31 Januari 2021.
  
- [4] Priyanto, dwi. 2009. *Perancangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. Jurnal: Pemikiran alternatif pendidikan INSANIA Vol 14, No.1*. Diakses pada 9 Februari 2021.
  
- [5] Riyadi, Firman Setiawan, A.Sumarudin, dkk. 2017. *Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. Jurnal: Informatika dan komputer (JIKO) Vol.2, No.2*. Diakses pada 9 Februari 2021.
  
- [6] Dsbunny.wordpress.com. 2015. *Sejarah, pengertian, dan kegunaan dari aplikasi blender 3D (online)*. Diakses pada 16 Februari 2021.
  
- [7] Agushinta R, Dewi , Satria,Agung. 2018. *Pembelajaran 3D Sistem Ekskresi Manusia Berbasis Virtual Reality Dan Android. Jurnal: Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK) Vol.5, No.4*. Diakses pada 16 Februari 2021.

- [8] *Sejarah, Pengertian dan Kegunaan dari Aplikasi Blender 3D*. 2015. Diakses pada 16 Februari 2021 dari <https://dsbunny.wordpress.com/2015/05/26/sejarah-pengertian-dan-kegunaan-dari-aplikasi-blender-3d/>
- [9] *Verge 3D*. Diakses pada 30 Maret 2021 dari <https://www.soft8soft.com/verge3d/>
- [10] *Sejarah Virtual Reality*. 2017. Diakses pada 30 Maret 2021 dari <https://vrstation.id/2017/11/01/sejarah-virtual-reality/>
- [11] *Pengertian Virtual Reality*. 2017. Diakses pada 30 Maret 2021 dari <https://students.warsidi.com/2017/06/pengertian-virtual-reality.html>