

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2 (2), 397-400.
- [2] Rahmi, Dzikri, A., Gustin, O., & Ray, M. 2017. Analisis Perbedaan Teknik Rendering Menggunakan Mental Ray dan Arnold Pada Film Animasi 3D “Gara – gara HOAX”. *Tugas Akhir*. Teknik Multimedia Jaringan, Politeknik Negeri Batam, Batam.
- [3] <https://catatannadiah.wordpress.com/2020/04/28/standar-protokoljaringan-wireless-ieee-802-11/.2020>
- [4] FRANSISCO TIGREE MOURA, 2017. Telepresence: The Extraordinary Power of Virtual Reality.2018
- [5] Williams & Sawyer, (2011). Jurnal Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Ilmu Komputer.2011
- [6] Rosa Arida Amalia, Sistem Pendeteksi Pencemar Udara Portabel Menggunakan Sensor MQ – 7dan MQ – 135.2020
- [7] Satra Ramdan, PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING PENCEMARAN UDARA BERBASIS PROTOKOL ZIGBEE DENGAN SENSOR CO.2016
- [8] Shobrrina Jamil Upik, Analisis Kinerja Data Modul *Transceiver* NRF, Xbee dan Wifi ESP8266 Pada *Wireless Sensor Network*
- [9] Azhar, Penggunaan Xbee dan Wifi ESP8266 Pada *Wireless Sensor Network* Menggunakan Arduino Uno.2011.
- [10] Setia Wahyu Bintara “Pengertian Blender – Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan”.2023

- [11] Hendraman, Hendi. The Magic of Blender 3D Modelling. Bandung: Informatika. 2015.
- [12] Soft8soft. "Verge 3D: Support & Documentation". 2017.
- [13] [14] Yuliatmoko. "Pengertian Objek 3 Dimensi". 2015.