

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Sihite, F. Samopa and N. A. Sani, *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality*, p. 1, 2013.
- [2] A. Satriawan and M. E. Apriyani, *ANALISIS DAN PEMBUATAN RIGGING KARAKTER 3D PADA ANIMASI 3D “JANGAN BOHONG DONG”*, pp. 72-77, 2016.
- [3] A. Nugroho, *APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY*, 2017.
- [4] T. A., *Blender*, 2018.
- [5] M. I. Ma’ruf, *PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POLA PIKIR KOMPUTASI (PATTERN RECOGNITION) UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR*, 2020.