

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, R., Jayusman. M. Shokheh. 2017. *Peran Guru Sejarah dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA Negeri 1 Ambarawa*.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/risalah/article/view/1545>.
(diakses tanggal 22 Juni 2019)
- Arif, M., & M. Risnasari. 2016. *penerapan teknologi game berhitung untuk meningkatkan kemampuan matematika pada siswa tingkat sekolah dasar. Universitas Trunojoyo Madura Madura, Indonesia*.
<http://infestasi.trunojoyo.ac.id/edutic/article/download/2561/2093>. (diakses tanggal 22 Juni 2019).
- Faiztyan, I, F., R,R Isnanto, & D,E Widiyanto. 2015. *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D*.
<https://media.neliti.com/media/publications/143018-ID-perancangan-dan-pembuatan-aplikasi-visua.pdf> (diakses tanggal 22 Juni 2019).
- Wibawanto W. 2015. *Pengembangan Aset Visual dalam Game Simulasi Pertanian Organik "Astro Farmer" dengan Pendekatan Symbolic Analogy*.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/download/8854/5803> (diakses tanggal 22 Juni 2019).
- Rori, J., S. Sentinuwo, & S. Karouw. 2016. *Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengelanaan Ortodonsia menggunakan Animasi 3D*.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/12299/11879>. (diakses tanggal 22 Juni 2019).
- Sulistyowati, & A. Rachman. 2017 *Pemanfaatan Teknologi 3d Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar*.
<http://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/download/71/77>
(diakses tanggal 22 Juni 2019).
- Kevin, A, A., 2017. *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan metode Waterfall*.
http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/70379502fe6ca7d2eebd2827126a7d3d.pdf. (diakses tanggal 22 Juni 2019).
- Irwandi P., A. Erlansari, R. Effendi. 2016. *Perancangan Game First Person Shooter (Fps) "Boar Hunter" Berbasis Virtual Reality*.

<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/download/954/799>
(diakses tanggal 23 Juni 2019).

Khoerniawan, R. W., K. Agustini, I M. Putrama. 2018. *Game Edukasi “Penjelajah” Berbasis Virtual Reality*.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/13592/8469>.
(diakses tanggal 23 Juni 2019).

Verawati, P. D Liksha., 2018. *Aplikasi Akuntansi Pengolahan Data Jasa Service Pada Pt. Budi Berlian Motor Lampung* .
<https://media.neliti.com/media/publications/277259-aplikasi-akuntansi-pengolahan-data-jasa-a847d975.pdf>.
(diakses tanggal 30 Juni 2019).

Safitri, E. 2017. Perancangan *Character Systems* Dan *Particle Systems* Pada Game FPS (*First Person Shooter*) 3d “Sang Patriot” Berbasis Desktop.
<https://elibrary.polije.ac.id/js/pdfjs/web/viewer.html?file=../../repository//E31140999%20LAPORAN%20LENGKAP.pdf>.
(diakses tanggal 13 Juli 2020).

mediatechnow. (2019, Oktober 12). *Review Mixamo (Free Software Rigging Animation Otomatic)*. Retrieved Juli 17, 2020, from Review Teknologiku:
<https://www.reviewsteknologiku.tech/2019/10/review-mixamo-free-software-rigging.html>

Tiony, E. R. (2017). *Pembuatan Model Dan Rigging Karakter 3d Menggunakan Blender Pada Game Sandbox “Treasure Hunt”*. Jember: Program Studi Manajemen Informatika.