

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumaningsih, A., Angkoso, C. V., & Anggraeny, N. (2018). VIRTUAL REALITY MUSEUM SUNAN DRAJAT LAMONGAN BERBASIS RULE-BASED SYSTEM UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 473-482.)
- Yulianto, Dimas Agung 2012. 'Pemodelan Virtual Reality sebagai Media Promosi Digital pada Perum Japonan Asri', Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Triani A. R., Adriyanto A. R., Faedhurrahman D. (2018). MEDIA PROMOSI BISNIS POTENSI WISATA DAERAH BANDUNG DENGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY. *Jurnal Bahasa Rupa Vol 1., No. 2*.
- Remondino, F., and El-Hakim, S. (2006). Image-based 3D Modelling: A Review. *Photogramm. Rec.* 21, pp. 269– 291.
- Lengkong O., Kusen V., Dauhan C. B. (2017). Perancangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Tempat Wisata di Sulawesi Utara Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika*.
- Manullang, R. (2017). *Mudah Membuat Desain 3D Menggunakan Google SketchUp*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Saurik T. T. H, Devi Dwi P, Jeremias Irawan hadikusuma (2019). Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 71-76.
- Maulana M. R., Rusli C. Y., Kurniawan I. (2017). Pemanfaatan Virtual Reality Untuk Pengembangan Kios Informasi Objek Wisata Di Kabupaten Pekalongan Berbasis Mobile. *Jurnal Litbang Kabupaten Pelakongan*.
- Paliling, A. (2017). Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android. *Techno.COM*, 35-46.
- Murdyansyah, Z (2017). ‘*Virtual Reality Tour Menggunakan Google Cardboard SDK*’, Skripsi, Universitas Hasanuddin Makasar, Makasar.
- Sulistiowati, Andy R. (2016). Pemanfaatan Teknologi 3d Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah NERO Vol. 3., No.1*.
- Putra G. A., Kridalukmana R., Martono K. T. (2017) Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 29- 36.
- Gary B, S., Thomas J, C., & Misty E, V., 2007, *Discovering Computers : Fundamentals*, 3th ed. (Terjemahan). Salemba Infotek, Jakarta.
- I. Hermawan (2016). KATALOG VIRTUAL REALITY E-TOURISM BERBASIS VIDEO 360 SEBAGAI KONTEN DIGITAL KREATIF BAGI MEDIA SIMULASI PROFIL DESTINASI WISATA. *SENTRINOV Vol 01*.

- Mustika, Eka P. A. S., Maissy (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal Online Informatika*, 121-126.
- Purnomo F. A., Pratisto E. H., Yasir R. A (2016). PEMBUATAN RUANG PAMER 3 MUSEUM SANGIRAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY BERBASIS ANDROID. *Simposium Nasional RAPI XV*. Surakarta.
- Dayat, I M. W & Fahri (2019). RANCANG BANGUN SIMULASI EDUKASI TATA CARA SHOLAT 5 WAKTU DAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS VIRTUAL REALITY (VR). *Jurnal JINTEKS Vol 1 No 1*.
- Nilma (2018). Analisis *Cause Effect* Mengenai Dampak Dari Implementasi Bandung *Smart City*. Jagakarsa, Jakarta.
- Asfari U., Setiawan B. dan Sani N. A. (2012). Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality [Studi Kasus: Graha ITS Surabaya]. *Jurnal TEKNIK ITS Vol 1., No.1*.
- Randi A. (2017) PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISTEM TATA SURYA BERBASIS ANDROID. SKRIPSI. Universitas Islam Negeri Alaudidin Makassar, Makassar.
- Darmawan, D. (2009). *CM Menggambar 2D & 3D dgn AutoCAD*. Jakarat: Elex Media Komputindo.

- Nugraha B. A., Kurniawan A. (2014). RANCANG BANGUN 3D VIRTUAL REALITY UNTUK PROMOSI PERUMAHAN BERBASIS WEB ONLINE. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- Riyadi F. S., Samarudin A., Bunga M. S. (2017). APLIKASI 3D VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU BERBASIS MOBILE. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO) Vol 2., No.2*.
- Bhaskara S. G. A, Buana P. W., Purnawan I. K. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komputer Vol. 8., No.2*.