

DAFTAR PUSTAKA

- Yulianto, Dimas Agung 2012. 'Pemodelan *Virtual Reality* sebagai Media Promosi Digital pada Perum Japunan Asri', Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang.
- Remondino, F., and El-Hakim, S. (2006). Image-based 3D Modelling: A Review. *Photogramm. Rec.* 21, pp. 269– 291.
- Saurik T. T. H, Devi Dwi P, Jeremia Irawan hadikusuma (2019). Teknologi *Virtual Reality* Untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 71-76.
- Murdyansyah, Z (2017). '*Virtual Reality* Tour Menggunakan Google Cardboard SDK', Skripsi, Universitas Hasanuddin Makasar, Makasar.
- 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.
- 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.
- 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*.

Mustika, Eka P. A. S., Maissy (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 121-126.

Nilma (2018). Analisis Cause Effect Mengenai Dampak Dari Implementasi Bandung Smart City. Jagakarsa, Jakarta.

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.

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.

Gary B, S., Thomas J, C., & Misty E, V., 2007, *Discovering Computers : Fundamentals*, 3th ed. (Terjemahan). Salemba Infotek, Jakarta.

Paliling, A. (2017). Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android. *Techno.COM*, 35-46.

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

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.)

Darmawan, D. (2009). *CM Menggambar 2D & 3D dgn AutoCAD*. Jakarat: Elex Media Komputindo.

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.

Hermawan (2016). KATALOG VIRTUAL REALITY E-TOURISM BERBASIS VIDEO 360 SEBAGAI KONTEN DIGITAL KREATIF BAGI MEDIA SIMULASI PROFIL DESTINASI WISATA. SENTRINOV Vol 01.

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.

Randi A. (2017) PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISTEM TATA SURYA BERBASIS ANDROID. SKRIPSI. Universitas Islam Negeri Alaudidin Makassar, Makassar.

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.