

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Farid M. 2005. *Object Oriented Programming dengan PHP5*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Bagaskara, Arya P. , Andre K. Pamoedji. , Ridwan Sanjaya. , 2015, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya Dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Bambang, Haryanto. ,2004, *Rekyasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Craig, Alan B., et. al. 2009. *Developing Virtual Reality Applications: Foundations of Effective Design*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Creighton, Ryan H. 2010, *Unity 3D Game Development by Example*. Birmingham: Packt Publishing.
- Chandra, Hadi, 2008. *Google SketchUp 6 Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Firman S. Riyadi., A. Sumarudin., Munengsih S. Bunga., 2017. *Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile*.Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO). Vol.2, No.2
- Fowler, Martin. , 2004, *UML Distilled Edisi 3: Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*. Yogyakarta: Andi.
- Ghali A. Putra., Rinta Kridalukmana., Kurniawan T. Manorto 2017, *pembuatan simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia*. Vol. 5, No. 1, Issn : 2338-0403
- Gutierrez, Mario., Vexo, F., Thalmann, Daniel., 2008. *Stepping Into Virtual Reality*.London: Springer.
- Hamzah, Amir. , 2009. *Desain Interior Minimalis Dengan Google SketchUp*. Palembang: Maxikom
- Harip, Santoso, 2005. *Multiaplikasi Visual Basic 6*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Herman Thuan T. Saurik., Devi D. Purwanto., Jeremiah I. Hadikusuma., 2018. *Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus*. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK). Vol.6, No.2:71-76
- Jubilee Enterprise. , 2010, *Step By Step Ponsel Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kim, Jonghyun Gerard. , 2005, *Designing Virtual Reality System The Structured Approach*. Korea: Britis Library
- Laudon, Kenneth dan P. Laudon Jane , 2010, *Sistem informasi manajemen Edisi 10*. Jakarta : Salemba Empat.
- Lila Setiyani. , 2018, *Rekayasa Perangkat Lunak [Software Engineering]*. Karawang: Jatayu Catra Internusa.
- Linowes, J. , 2015. *Unity Virtual Reality Project. Second edition*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- , and Schoen, Matt., 2016, *Cardboard VR Projects for Android*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Madden, Lester, 2011. *Professional Augmented Reality Browsers For Smartphones*. Chichester: John Willey & Sons Inc.
- Murdock, L. Kelly. ,2017, *Autodesk Maya 2017 Basic Guide*. USA: Stephen Schroff.
- Mealy, Paul, 2018. *Virtual and Augmented Reality For Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons
- Nadia, Firly, 2018. *Creat Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Komputindo.
- Neelakantam, Srushtika & Pant, Tanay,2017, *Learning Web-Based Virtual Reality*.New York: Springer
- Nurhadi Zakiyan., Estu Sinduningrum., H. Irfan., 2017. *Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Haram Dengan Virtual Reality*.Seminar Nasional TEKNOKA. Vol. 2, Issn : 2502-8782

- Palmer, Charles & Williamson, John, 2018. *Virtual Reality BluePrints*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Parisi, Tony, 2016. *Learning Virtual Reality : Developing Immersive Experience and Applications for Desktop Web and Mobile*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Prathama M. F., 2019. *Perancangan Virtual Reality dalam Mengetahui Gejala Acrophobia*. Jurnal petir, Volume 12, Nomor 1, Maret 2019, Issn : 2655-501.
- Pramana, Hengky W. 2005. *Aplikasi Penjualan Berbasis Access 2003*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rusdi Nur dan Suyuti, Muhammad A. 2018, *Perancangan Mesin-mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin , 2010. *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java*. Bandung: Modula.
- Sherman, R. William. , Craig, B. Alan, 2003, *Understanding Virtual Reality : Interface Application and Design. Second Edition*. San Francisco : Morgan Kaufmann.
- Stuart, Henry, 2019, *Virtual Reality Marketing Using VR To Grow a Brand and Create Impact*. Greate Britain: Kogan page Limited.
- Syaiful Anwar., Eppy Yundra., 2019, *Pengembangan Virtual Reality Berbasis Android di Jurusan Teknik Elektro UNESA*. Universitas Negri Surabaya
- Yuniar Supardi., 2014, *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*: Jakarta : PT Elex Media Komputindo.