

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, 2013. *Pemograman Aplikasi Android*.
- Ali Zaki, Edy Winarno ST, M.Eng, Smitdev Community, 2015. *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*.
- Amras Mauluddin, 2015. *Perangkat Lunak Distribusi dan Pengontrolan Obat Pada Pasien Rawat Inap (Studi : RUMAH SAKIT JUANDA)*.
- Andre Kurniawan, 2014. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)*.
- Fidelis J Soekahar, 2014. *Open Source 3D Animation Blender Publisher*.
- John M Blain, 2014. *An Introducing to Blender 3D*.
- Murtiwiyati dan Glenn Lauren, 2013. *Rancangan Bangunan Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Anroid*.
- Nazruddin Safaat, 2015. *Aplikasi Berbasis Android-Berbagi Implementasi & Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*.
- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi.
- Nurcholis, Hanif. 2009. *Pedoman Pengembangan Perencanaan Pembangunan Partisipatif Pemerintah Daerah*. Jakarta: Grasindo
- Robert Theophani Singkoh, Arie S.M. Lumenta, Virginia Tulenan, 2016. *Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training*.
- Roger S. Pressman, 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi.
- Shalahuddin, Rosa A.S-M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Bandung (Terstruktur dan Berorientasi Objek) : Informatika*.
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Jakarta : Andi.
- Sutarman, 2011. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.

Yudi Nugraha Bahar, 2014. *Aplikasi Teknologi Virtual Reality Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur*

Wahana Komputer, 2014. *Virtual Reality Environment whit Photoshop.*