

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. (2008). *Belajar Pemrograman C#*. Semarang: Wahana Komputer.
- Anna. (2008). Implementasi Obyek 3D Virtual Reality Pada Aplikasi Bersepeda di UI Berbasis 3D Gamestudio.
- Asropudin, P. (2013). *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Titian Ilmu.
- Azhar, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desain Pembelajaran Model ADDIE*. (2016, september 1). Retrieved from www.padamu.net: <https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie>
- Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). Jurnal PROSISKO Vol. 3 No. 1. *Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem*, 4.
- Gata, W., & Grace. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan Dengan Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Gede, K. M. (2017). Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Volume 6, Nomor 1. *Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini*, 2018.
- Hasanah, U., Safriadi, N., & Tursina, T. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Location Based Service Lokasi Masjid Pontianak Menggunakan Metode Dijkstra Berbasis Android. 1-5.
- Joshua, E. C. (2018). Journal of Information and Technology Volume 6 Nomor 02. *Pengembangan Game Virtual Reality Berbasis Android Menggunakan Unity Sebagai Media Penunjang Pengenalan Bahasa Inggris*, 11.
- Kasman, A. D. (2013). *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: Lokamedia.
- Kevin. (2012, April 10). *Virtual Reality*. Retrieved from kevinkarundeng.wordpress.com: <https://kevinkarundeng.wordpress.com/2012/04/10/virtual-reality/>
- Khannedy, E. K. (2011). *Belajar Java Dasar*. Bandung: Strip Bandung.
- Kustiyahningsih, A. D. (2011). *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Mulyadi, S. (2011). *Android App Investor*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*. Andi Publisher.
- Nugroho, B. (2013). *Dasar Pemrograman web PHP-MySQL dengan Dreamwear*. Yogyakarta: Gava Media.
- O'Brien, J. (2006). *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rossa, & Salahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Safaat, N. (2014). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sulistyowati, A. (2017). Jurnal Ilmiah NERO Vol. 3, No.1. *Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar*, 8.
- Sutarman. (2012). *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

