

DAFTAR PUSTAKA

- Abel Angel Rendon, Everett B. Lohman, Donna Thorpe, Eric G. Johnson, Ernie Medina dan Bruce Bradley. 2012. *The Effect Of Virtual Reality Gaming On Dynamic Balance In Older Adults*. England : Oxford University Press.
- Agushinta, D. (2010) *Mengenal Interaksi Manusia Komputer*. Naskah Publikasi Psikologi Universitas Gunadarma
- Ausburn, L. J. (2004). *Desktop Virtual Reality: A Powerful New Technology for Teaching and Research in Industrial Teacher Education*. *Journal of Industrial Teacher Education*, 41(4).
<http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JITE/v41n4/ausburn.html>.
- Bahar, Y. N. (2014). *Aplikasi Teknologi Virtual Realty Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur*. *Jurnal Desain Konstruksi*, Vol.13 No.2, Desember 2014.(Online)<http://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/dekons/article/view/1134/994>. Diakses tanggal 22 Februari 2017
- Buchari, Alma. (2014). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung : CV Alfabeta.
- Biljecki, F. (2013). *The concept of level of detail in 3D city models*. PhD Proposal. GISt Report No. 62 Delft University of Technology.
- Ceres Carton, Aurelie Lemaitre dan Bertrand Couasnon. 2013. *Fusion of statistical and structural information for flowchart recognition*. *Jurnal*. United States : ICDAR - International Conference on Document Analysis and Recognition.
- Darmawan, Djoko. (2009). *Google SketchUp Mudah dan Cepat Menggambar 3Dimensi*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

- Famukhit, M. (2013). *Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District based Multimedia*. International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 4(3)15-19.1.
- Handjojo, F. (2013). *Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Content Management System Dengan Format Virtual Online Tour*. Jurnal Teknik Informatika Universitas Tanjungpura, 1(2) 1-6.
- Hengky W. Pramana, (2012). *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Karray, F. (2008). *Human-Computer Interaction : Overview On State of the Art*. Journal Smart Senseing And Intelligent System, 1(1) 137-159.
- Noviansyah, E. (2010). *Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver Mx*. Jakarta: STIK.
- Prabowo, Satoto, Martono. (2015). *Perancangan Dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.3, No.1, Januari 2015 (e-ISSN: 2338-0403)
(Online)<http://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/viewFile/11989/11643>. Diakses tanggal 22 Februari 2017
- Prayudi, Y. 2004. *Pemodelan Wajah 3D Berbasis Foto Diri Menggunakan Maya Embedded Language (MEL) Script*. Jurnal Media Informatika, 2(2) 33-45.
- Pressman, R.S. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York : McGraw-Hill.
- Rosa A. S. dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Septiani, S. G. (2012). *Aplikasi Location Based Service Pada Pusat Perbelanjaan Di Kota Bogor Berbasis Mobile Android*.

- Shaomei, W. (2004). *Campus Virtual Tour System based on Cylindric Panorama*. Naskah Publikasi. Department of Computer Science, Tsinghua University, Beijing.
- Vidiardi, S. (2015). *Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita*. Jurusan Teknik Elektro pada Universitas Negeri Semarang (Online) <http://lib.unnes.ac.id/20896/1/5302410066-S.pdf>. Diakses tanggal 22 Februari 2017
- Yulianto, N. (2012). *Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In The Jungle Dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine*. Naskah Publikasi-Teknik Informatika. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.