

DAFTAR PUSTAKA

- Dermawan, D. (2018). *PEMANFAATAN GOOGLE CARDBOARD SEBAGAI HEADSET VIRTUAL REALITY UNTUK MEMPROYEKSIKAN*.
- Hanafi, D. Z. (2016). *APLIKASI VIRTUAL REALITY CANDI BAJANGGRATU BERBASIS ANDROID*.
- Hardiansyah. (2018). *PENGUNGAN VIRTUAL-REALITY PADA MUSEUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA PENGGUNAAN VIRTUAL-REALITY PADA MUSEUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA*.
- Herlambang, P. M., & Aryoseto, L. (2016). Potensi Virtual Reality Berbasis Smartphone sebagai Media Belajar Mahasiswa Kedokteran. *Cdk*, 43(1), 1–4. Retrieved from <http://www.cdkjournal.com/index.php/CDK/article/view/67/64>
- Manuputty, A. C. (2017). Perancangan Augmented Realty Media Markerless Point Of Interest dalam Memberikan Informasi Gedung Berbasis Android (Studi Kasus : Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Informatika*, 11(2). <https://doi.org/10.26555/jifo.v11i2.a6236>
- Mustaqim, I. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). <https://doi.org/10.23887/jptk.v13i2.8525>
- Rani Relifian, R., & Chendra Wibawa, S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PENGAMBILAN SUDUT GAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS Ramadhani Rani Relifian Setya Chendra Wibawa Abstrak. *Jurnal IT-EDU*, 03.
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 75. <https://doi.org/10.26798/jiko.2017.v2i2.76>
- Rizki, Y. (2012). Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 4(August), 1–10.
- Romdhoni, K., & Setiyanto, N. A. (2016). Penerapan Teknologi Markerless Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pengunjung Museum Berbasis Android. *Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer*, 1–10.
- Sembiring, E. B., Sapriadi, & Brahmana, Y. C. (2016). Rancang Bangun dan Analisis Aplikasi Augmented Reality pada Produk Furniture. *Integrasi*, 8(1), 22–28. Retrieved from <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JI/article/view/50>
- Stephanie, F. H., & Josef, P. (2017). Teknologi Virtual Reality dalam Arsitektur. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, 6(2), 2–5.
- Sulthonul, A. (2016). *VIRTUAL LABORATORY TOUR*.
- Ully Asfari, Bambang Setiawan, dan N. A. S. (2012). Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality [Studi Kasus : Graha ITS Surabaya]. *Jurnal Teknik ITS*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v1i1.1866>
- Zikky, M., Nur, F., Bagar, C., Firdaus, M., Assidiqi, M. H., & Hidayatulloh, N. (2016). *Pengembangan*

Wisata Virtual Reality di Kampus PENS menggunakan Google Cardboard dan Smartphone Android Pengembangan Wisata Virtual Reality di Kampus PENS menggunakan Google Cardboard dan Smartphone Android. (October 2017).