

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, Dwiky. 2015. Pengertian Virtual Reality. <https://www.it-jurnal.com>. Diakses pada tanggal 20 Juli 2019
- Cahyani, Elok Nur (2017). *Rancang bangun aplikasi bedah rumah dengan menggunakan Augmented Reality berbasis Android*. Skripsi, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Majapahit, Mojokerto.
- Darmawan, Djoko. 2009. *Google SketchUp Mudah dan Cepat Menggambar 3Dimensi*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Firman Setiawan Riyadi (2017). Aplikasi 3d *Virtual Reality* Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *Jurnal, Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Indramayu*.
- Hanafi Dwi Zakaria (2016). Aplikasi Virtual Reality Candi Bajangratu Berbasis Android. *Skripsi, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Majapahit, Mojokerto*.
- Heriawati, Prabowo Pudjo Widodo.2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika.
- Huang, H. 2011. *Applying Situated Learning in a Virtual Reality System to Enhance Learning Motivation*. International Journal of Information and Education Technology
- Indraprastha, A. 2009. *The Investigation on Using Unity3D Game Engine in Urban Design Study*: ITB J.ICT
- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Perpustakaan Candi 2014: Perpustakaan Candi Wringin Lawang. Diakses tanggal 20 Juli, 2019, dari : Perpustakaan Nasional Republik Indonesia : http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_timur_candi_wringinlawang
- Sketch Up. (2018). *Sketch Up 3D for everyone*. <https://www.sketchup.com/>. Diakses pada tanggal 28 Juni 2019.
- Sihite, B. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality*. Jurnal Teknik Pomits 2
- Unity 3D. (2018). *Get Unity*. <https://unity3d.com>. Diakses pada tanggal 28 Juni 2019