Daftar Pustaka

[1] "Dinas Pencegahan dan Penanggulangan Kebakaran," [Online]. Available: http://dppk.bandung.go.id. [Accessed September 2015].

[2] F. Ardiyansyah, "Implementasi Pattern Recognition Pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," in *Universitas Komputer Indonesia,* 2014.

[3] Z. Baihaqi, Pembangunan Aplikasi Multimedia Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Tatanan Sekolah Dengan Metode Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus di Pemerintahan Kota Cimahi), Universitas Komputer Indonesia, 2014.

[4] B. Hariyanto, Rekayasa Sistem Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2004.

[5] A. Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java, Yogyakarta: ANDI, 2009.

[6] "VRIndo," [Online]. Available: http://www.vrindo.com/. [Accessed 7 10 2015].

[7] "Cardboard Indonesia," [Online]. Available: http://cardboard-id.com. [Accessed Oktober 2015].

[8] R. S. Pressman, Software Engineering : A Practitioner's Approach, Fifth Edition, Mc Grav Hill Higher Education, 2001.

[9] Y. Z. A. Yeni Pariatin, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PKN UNTUK PENYANDANG TUNARUNGU BERBASIS MULTIMEDIA (Studi kasus di Kelas VII SMPLB Negeri Garut Kota)," *Jurna Algoritma.*

[10] Hariyanto, "PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN JELAJAH ANTARIKSA KELAS IX PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 8 PATI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF," *Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed,* vol. 10, pp. 83-90, 2013.

[11] Z. M. Akip Suhendar, "MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL BENTUK

DAN WARNA BERBASIS MULTIMEDIA PADA RA AL A'RAAF," *Jurnal PROTEKINFO,* vol. 1, pp. 1-3, 2014.

[12] K. Hamilton and R. Miles, Learning UML 2.0, Gravenstein Highway North: O'Reilly, 2006.

[13] A. Kurniawan , R. Adnan , P. Aryaputra , N. Sasono , A. A. Heryana, M. F. Rahman, I. W. Saryada and A. Wirasta, Pengenalan Bahasa C#, Jakarta, 2004.

[14] K. Hamilton and R. Miles, Learning UML 2.0, Gravenstein Highway North: O'Reilly, 2006.

[15] A. Gaffari, "Implementasi Sistem 3D Berbasis Program Alice Untuk Aplikasi Edutaintment," in *Universitas Indonesia*.

[16] A. G. R.A, "Implementasi Objek 3D Virtual Reality Pada Aplikasi Bersepeda di UI Berbasis 3D Gamestudio," in *Universitas Indonesia*.

[17] C. Parameswari, "Implementasi Lingkungan Virtual Reality pada Aplikasi Bersepeda di UI Dengan Memanfaatkan Kacamata Wireless 3 Dimensi E-Dimensional Untuk PC," in *Universitas Indonesia*.

[18] "docs.unity3d.com," [Online]. Available: http://docs.unity3d.com/ScriptReference/VR.VRSettings.html. [Accessed 10 10 2015].

[19] "Unity Indonesia," [Online]. Available: http://www.verscielgame.com/2015/05/c-dasar-pemrograman-pada-unity3d.html. [Accessed 10 10 2015].

[20] "Jelajahi layanan Google untuk Seluler," [Online]. Available: https://developers.google.com/cardboard/unity/get-started. [Accessed 20 12 2015].

[21] [Online]. Available: http://www.bglconline.com/2014/04/cara-kerja-virtual-reality/. [Accessed 22 12 2015].

[22] [Online]. Available: iwanbinanto.com/2009/01/19/metode-pengembangan-multimedia/. [Accessed 07 09 2015].