# DAFTAR PUSTAKA


[1] Suwanto,I,T., Desain dan Implementasi Virtual Reality 3D,perpustakaan Universitas Brawijaya,Indonesia,2014

[2] Yao, Richard., Heath, Tom., Davies, Aaron., Forsyth, Tom., Mithcell, Nate., Hoberman, Perry, Oculus VR Best Pratices Guide, Oculus VR: LLC, 2014.

[3] Giri Achmad Ginanjar, Pengembangan Website Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Promosi Mobil Honda, Bandung, Indonesia, 2017

[4] Zulfahmi Eridinal, Meilany Dewi dan Tianur, Simulasi 3D Pesawat Terbang Dengan Kendali Joystick, Pekanbaru, Indonesia, 2013

[5] Sutopo Hadi Ariesto, Multimedia Interakrif Dengan Flash, Yogyakarta :Graha Ilmu. 2013

[6] *Sistem Manajemen Kinerja Pegawai SKEP/6/P/BD/XII/2016*, 2016

[7] PT. Pindad (Persero), "Pindad Sebagai Perseroan: PT. Pindad (Persero),"[Online]. Available:https://www.pindad.com/pindad-sebagai-perseroan. Diakses 04-04-2018

[8] HM. Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2005

[9] Vaugan, T, Multimedia: making it work, Eighth Edition, New York: Technology Education Mac Graw Hill, 2011

[10] Binanto, Iwan. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi. 2010

[11] M. Mihelj, D. Novak and S. Begus, Virtual Reality Technology and Applications, Vol. 68, London Springer, 2014.

[12] Linowes Jonathan, Unity Virtual Reality Projects, Birmingham UK, August 2015, p. 2-15.

[13] Zakiyan, N., Sinduningrum, E., dan Irfan, H. 2017. Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Harram Dengan Virtual Reality. Jurnal Program Studi Teknik Informatika. Volume 2. Nomor 2502-8782.

[14] T. W. Malone, “Toward a Theory of Intrinsically,” COGNITIVE SCIENCE 4, pp. 333-369, 1981.

[15] L. R. Neal, “Implications of Computer Games for System Design,” dalam INTERACT 90 - 3rd IFIP International Conference on Human-Computer Interaction, Cambridge, 1990.

[16] Rameune,” Inilah Urutan Versi Android dari Awal sampai Oreo”Available:https://rameune.com/urutan-versi-android/ Diakses 06-04-2018

[17]Rayendente,“Accelerometer&Gyroscope”Available:https://rayendente.wordpress.com/accelerometer-gyroscope/ Diakses 06-04-2018

[18] M. Shalahudin, dan Rosa, “REKAYASA PERANGKAT LUNAK”, Bandung : INFORMATIKA, 2013

[19]H. Retno, Perancangan Pengujian Berorientasi Objek, Yogyakarta: Andi, 2013.

[20] Sari, P. Z., Nugroho, H., Jatmiko, A., Agung, A. 2013. Aplikasi Game Action RPG “RUGEN THE WIGOON MASTERPIECE” Pada Platform Android Dengan Menggunakan Unity. Skripsi Program S1 Teknik Informatika.

[21] Riyadi, F.S., Sumarudin, A., dan Bunga, M.S. 2017. Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. Jurnal Informatika dan Komputer. Volume 2. Nomor 2.

[22] Sihite,B,Samopa, F , dan Sani, N,A.2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan menggunakan Teknologi Virtual Reality. Jurnal Teknik Pomits. Vol 2. No 2.

[23] N. Safaat, Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2015.

[24] H.A. Arif, “24 Jam Pintar Pemrograman Android”, Yogyakarta : ANDI, 2012.

[25] Kusniati,Harni, dan Sitanggang, Nicky, S.P. 2016. Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. Jurnal Teknik Informatika. Volume 9. Nomor 1.

[26] Wahana Komputer, “Android Programming With Eclipse”, Yogyakarta : ANDI, 2013.

[27] Sutanaya, P.Y., Arthana, R., Wirawan, A. 2017. Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Nasional Pendidikan Teknologi Informatika. Volume 6. Nomor 1.