

DAFTAR PUSTAKA

ARDISASMITA, A., 2016. Membuat Game Virtual Reality untuk Android Menggunakan Google Cardboard SDK for Unity.

<https://www.codepolitan.com/tutorial/membuat-game-virtual-reality-android-menggunakan-google-cardboard-sdk-for-unity>. Diakses pada 14 Februari 2017.

ANGGORO, P. D. W., 2018. Kajian Interaksi Pengguna Untuk Navigasi Aplikasi Prambanan VR Berbasis Virtual Reality. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK). Vol. 5, No. 2. pp. 239-246.

BAHAR, N. Y., 2014. Aplikasi Teknologi Virtual Realty Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. Jurnal Desain Konstruksi. Vol. 13, No. 2. pp. 34-44.

BUDI, I., 2013. Ekskresi - Ginjal. <https://www.youtube.com/watch?v=xMWxIMV7Gmw>. Diakses pada 22 Maret 2017.

FIRMANSYAH, R., MAWARDI, A., RIANDI, M.U., 2009. Mudah dan Aktif Belajar Biologi XI. Jakarta : Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

KRESNA,G.D.,2016. Virtual Reality dan Perkembangannya. <https://www.codepolitan.com/virtual-realitydan-perkembangannya>. Diakses pada 17 Februari 2017.

RIZALDI, R., KURNIAWATI, A., ANGKOSO, C. V. 2018. Implementasi Metode Euclidean Distance Untuk Rekomendasi Ukuran Pakaian Pada Aplikasi Ruang Ganti Virtual. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK). Vol. 5, No. 2. pp. 129-138.

ROEDAVAN, R., 2016. Unity Tutorial Game Engine, Edisi revisi. Bandung : Penerbit Informatika.

SAFITRI, RIRIN, HASTUTI, R., 2011. IPA Terpadu untuk SMP & MTs Kelas IX. Surakarta : Penerbit Mediatama.

ZAKI, A., WINARNO, E., 2016. Animasi Karakter dengan Blender dan Unity. Jakarta : Penerbit PT. Elex Media Komputindo.