

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.