

DAFTAR PUSTAKA

- Basori, A, H., 2007, Simulasi Virtual Reality pada Rumah Sakit Graha Amerta Surabaya, *Skripsi*, Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, Surabaya.
- Binanto, I., 2010, *Multimedia Digital Dasar dan Pengembangannya*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Dito, 2014, Berbagai Sensor Yang Dibenamkan pada Perangkat Android, <http://dito.blog.uns.ac.id/2014/09/15/berbagai-sensor-yangdibenamkan-pada-perangkat-android/>, Diakses Pada Tanggal 16 Agustus 2015.
- Dwiyanti, I. dan Hidayat, W, F., 2011, *Buku Panduan Uang Rupiah*, Penerbit Direktorat Pengedaran Uang Bank Indonesia Kompleks Perkantoran Bank Indonesia Gedung C Lantai 7, Jakarta.
- Hendrayudi, 2009, *VB 2008 Untuk Berbagai Kepentingan Pemrograman*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Khaeruddin, 2005, *Belajar Otodidak Adobe Photoshop CS*, Penerbit CV, Yrama Widya, Bandung.
- Manikam, R.M., 2008, *Pengantar Teknologi Informasi*, Pusat Pengembangan Bahan Ajar Universitas Mercu Buana, Jakarta.
- Pranowo, G., 2010, *3D Max 2010 Dasar dan Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Roedavan, R., 2014, *3D Unity Tutorial Game Engine*, Informatika Bandung, Bandung
- Setiawan, D.H., 2015, Rancang Bagun Permodelan 3D Denah Universitas Muhamadiyah Purwokerto, *Skripsi*, Fakultas Teknik, Universitas Muhamadiyah Purwokerto, Purwokerto.
- Vidiardi, S., 2015, Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Dekstop Virtual Reality Pada Museum Rangka Warsita, *Skripsi*, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Negri Semarang, Semarang.
- Winarto, D.W. Suhartono, V. dan Santosa, S., 2011, Museum Digital Bergerak Sebagai Alat Bantu Informasi Kesejarahan dan Pengaruhnya Terhadap Jiwa Nasionalis Dalam Diri Masyarakat, *Jurnal Teknologi Informasi* , ISSN 1414-9999, Volume 7, Nomer 2, halaman 239-246.