

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Andi Offset,
- Andono, Pulung Nurtanto. 2016. *Konsep Grafika Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset
- Arsyad, A. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada  
<http://aplikasiergonomi.wordpress.com/2011/12/26/virtual-reality>.  
Diakses pada tanggal 24 Juli 2017.
- Bianto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan pengembangannya*. Yogyakarta : Andi Offset
- Cahayani, Anisa. 2015 “Rancang Bangun Virtual Tour Memorial Jendral Besar H.M Soeharto Yogyakarta.” *Skripsi*, Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIKOM), Yogyakarta.
- Colasante, Meg. 2011. *Nicola Building Virtual Tour; Considering Simulation in the Equity of Experience Concept*.
- Pressman, Roger. S. 2001. *Software Engineering: A Practitioner’s Approach, Fifth Edition*. United State: McGraw Hill Companies, Inc.
- Pressman, Roger. S. 2005. *Software Engineering: a Practitioner's Approach-6th ed*. New York: McGraw-Hill.
- Suyanto, M. Tanpa Tahun Terbit. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi
- Utomo, Willy Nugraha., 2012. “Aplikasi Virtual Tour 3D Pabrik PT.X.” *Skripsi*, Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra, Surabaya