

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, I. (2011). *Seri Gambar Ruang 3D: 20 Desain Dapur Inspiratif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Akmal, I. (2006). *Kamar Mandi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Alqahtani, A. S., Daghestani, D. L., & Ibrahim, P. L. (2017). Environments and System Types of Virtual Reality Technology in STEM: A Survey. *IJACSA*, 77-89.
- ASP, S. (2000). *Seni Tata Ruang Kamar Tidur*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Chavan, S. R. (2016). Augmented Reality vs. Virtual Reality: Differences and Similarities. *International Journal of Advanced Research in Computer Engineering & Technology (IJARCET)*, 1947-1952.
- Dahlan, R. P., & Bhumi, Y. C. (2010). *Make Over Ruang Tamu*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Fannani, A. Z. (2009). Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Al-Qur'an di Ma'had Umar Bin Khatib Surabaya. *Skripsi S1 UIN Sunan Ampel*, Tidak Diterbitkan.
- Herlangga, K. G. (2016, Maret 7). *Virtual Reality dan Perkembangannya*. Retrieved from CodePolitan.com: (<https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>)
- IKEA. (n.d.). Retrieved from (<https://www.ikea.com/id/in/catalog/products/60357879/>).
- Ikhwan, A. (2014). *Teknik Dasar Analisis Biologi Molekuler*. Yogyakarta: Deepublish.
- International Design School. (2016, 11). *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3D*. Retrieved from International Design School: (<https://idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>)
- Jalmur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Jannot, M. (2005). *Popular Science*. Bonnier Corporation.
- Kelly, K., & Leckart, S. (2011). *Cool Tools in the Kitchen*. Cambridge: O'Reilly Media.

- Kusuma, T. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality*.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK): Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa dan Umum*.
- Muttaqin, D. (2016). *APLIKASI PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA BERBASIS VIRTUAL*.
- Narulita, A., & Pratiwi, D. A. (2013). *32 Desain Lemari Dua Sisi*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Nguyen, M., Tran, H., & Le, H. (2017). Exploration of the 3D World on the Internet Using Commodity Virtual Reality Devices. *Multimodal Technologies and Interact*, 22.
- Panut dkk, H. (2007). *Dunia IPA*. Jakarta Timur: Ghalia Indonesia.
- Pranata, M. A., Santyadiputra, G. S., & Sindu, I. G. (2017). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran. *JANAPATI*, 256-270.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 127-144.
- Ratriana, R. D. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahiim*.
- Rori, J., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 47-51.
- Sahulata, R. A. (2016). *Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android*.
- Sutanaya, P. Y. (2017). *Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini*.
- Swasty, W. (2010). *Merancang Rak Buku*. Depok: PT Niaga Swa.
- Wiradinata, G. (2010). *Desain Interior dengan 3DS Max 2009*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Yusuf, R. M., & Aristiawan. (2013, Oktober 06). *Unity 3D - Game Engine*. Retrieved from Herman Class - Learning with Style: (<http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>)