

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin nurul, 2016. *Virtual Reality Untuk Museum Dan Perpustakaan Tembakau Jember*. Jember : Polije
- Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung : Informatika.
- Indraprastha, A. 2009. *The Investigation on Using Unity3D Game Engine in Urban Design Study*: ITB J.ICT, 3(1) 2009
- Puteri Raysa Ardhiani, Mulyono Herry, 2018. *Dalam Jurnal Analisis Dan Perencanaan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo Jambi* :STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
- Rohuda, Achmad yusuf. 2016. Apa itu VR Google CardBoard. <http://rohudayusuf.blogspot.co.id>. Diakses pada tanggal 25 Mei 2017.
- Soenarto, S. 2005. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang*. Jurnal Inotek 9(1)
- Virdiadi servasius, 2015. *Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita*. Semarang: UNS