

Daftar Pustaka

- A.S, R., & Shalahuddin, M.(n.d.). n.d. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Modula.^[8]
- Agung W, Septian. 2015. "Penyesuaian Diri pada Remaja Tuna Daksa." Jakarta.^[1]
- Box, Commons In A. 2015. *Unity 3D-Game Engine*. Retrieved from *Herman Class Learning with Style*. January 12. Accessed may 13, 2016. <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>.^[7]
- Desai, Rajesh.P.,Desai,Nikhil.P.,Ajmera,Deepak.K, & Mehta,Khushbu. 2014. "A Review Papaer on Oculus Rift A Virtual Reality Headset." *Internasional Journal Of Engineering Trends and Technology (IJETT)*.^[6]
- Hendratama, Hendri. 2015. *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika.^[11]
- Karyana, Asep., Sri,Widati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunadaksa*. Jakarta: Team Redaksi Luxima.^[5]
- Publications, Pinpoint. 2015. "Media Virtual Reality Trend Gaming Masa Depan." *Pinpoint publications*.^[13]
- Robby, Hendratama,Hendri. 2011. *The Magic Of 3D Studio Max*. Bandung: Informatika.^[10]
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.^[12]
- Sihite, Berta., Febriliyan,S, & Nisfu,A.S. 2013. "Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan menggunakan Teknologi Virtual Reality." *Teknik Pomits*.^[3]
- Widiyawati, Serli. 2015. "Pengaruh Religiusitas Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Tunadaksa di SLB D-D1 YPAC." By Serli Widiyawati. Jakarta.^[2]
- Yulianto, Rusmono. n.d. "Pemanfaatan Leapmotion (Hand Motion Tracking) sebagai pengganti mouse dan keyboard."^[14]
- Yuswan. 2008. *Anak Berkebutuhan Khusus*.^[9]