

Daftar Pustaka

- [1] Yudi Nugraha Bahar, "Virtual Reality", Aplikasi Teknologi Virtual Reality Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur, vol. 13, no.2, pp.35-36, Desember 2014.
- [2] A A Hutami, I S Azarine, S Kristyanstama, "Permainan Balap Karung Virtual Reality Untuk Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia", Openlibrary Telkomuniversity, Juni 2017.[Online]. Tersedia: <http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/140630/slug/permainan-balap-karung-virtual-reality-untuk-melestarikan-permainan-tradisional-indonesia.html>[Diakses 20 Februari 2018].
- [3] Berta Sihite, Febriliyan Samopa, Nisfu Asrul Sani, "Teknologi VR", Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality, vol. 2, no.2, pp.397-398, 2013
- [4] Johnson, Chadwick Hugh, "*High Level Design*", Distributed Network Traffic Controller, vol. 1, no.1, pp3-4, Februari 2005.
- [5] Amira Nur Khalipah, Ardhi Akmaludin Jadhira, Fitra Rizki Ramdhani, "Virtual Reality", Game Wisata Mistis Bandung Berbasis Virtual Reality, pp.25-26, Juni 2016
- [6] Marina, Nova. 2017. Membentuk Karakter lewat Permainan Tradisional. Retrieved from <http://mediaindonesia.com/news/read/123917/membentuk-karakter-lewat-permainan-tradisional/2017-09-25> [Diakses tanggal 22 November 2017].
- [7] Umma D, Marina. 2017. Bunda, Yuk Kenalkan Pada Anak Permainan-permainan Tradisional Ini. Retrieved from <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/09/11/bunda-yuk-kenalkan-pada-anak-permainan-permainan-tradisional-ini> [Diakses tanggal 22 November 2017].
- [8] Admin. 12 Manfaat Permainan Anak Tradisional. Retrieved from <https://manfaat.co.id/manfaat-permainan-anak-tradisional> [Diakses tanggal 22 November 2017].
- [9] Ema, Melisa. 9 manfaat memperkenalkan permainan tradisional kepada anak. Retrieved from <https://keluarga.com/2961/9-manfaat-memperkenalkan-permainan-tradisional-kepada-anak> [Diakses tanggal 22 November 2017].
- [10] Warisan Budaya : 50 Macam dan Jenis Permainan Tradisional. Retrieved from <http://www.training77.com/2016/08/warisan-budaya-50-macam-dan-jenis.html> [Diakses tanggal 22 November 2017].
- [11] Admin. 2016. Permainan Tradisional: Egrang (Ingkau/Tengkak-tengkak/Jangkungan/Marjalangkat). Retrieved from <http://www.anakmandiri.org/2016/11/29/permainan-tradisional-egrang-ingkautengkak-tengkakjangkunganmarjalangkat/> [Diakses tanggal 22 November 2017].
- [12] Widi, Henk. 2017. Sepak Bola dan Egrang Disukai Anak-anak di Penengahan. Retrieved from <http://www.cendananews.com/2017/09/sepak-bola-dan-egrang-disukai-anak-anak-di-penengahan.html> [Diakses tanggal 22 November 2017].

- [13] Irsyia F, Lusi. 2017. Pendekatan Waldorf, Melalui Permainan Bola Bekel Dan Egrang. Retrieved from https://www.kompasiana.com/lusiirsyiafitri/pendekatan-waldorf-melalui-permainan-bola-bekel-dan-egrang_58e4e89708b0bd53339588c5 [Diakses tanggal 22 November 2017].
- [14] Google. 2017. Google Cardboard Help. Retrieved from Support.google.com: <https://support.google.com/cardboard/answer/6295046?hl=en> [Diakses tanggal 23 November 2017].
- [15] 2017. Retrieved from Support.oculus.com:<https://support.oculus.com/170128916778795/> [Diakses tanggal 23 November 2017].
- [16] Ananda, Sammy.J, Andre Zefaldi, A. Dzikri Fadilah. 2016. Aplikasi permainan petak Umpet VR untuk Melestarikan permainan Tradisional Indonesia. Proyek Akhir. FIT, D3 Teknik Informatika, Telkom University.
- [17] Arifwicaksanaa. 2016. Use Case Diagram. Retrieved form <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf/> [Diakses tanggal 10 Juni 2018].
- [18] Bambang Pudjoatmojo, Rahmadi Wijaya “Dinas Pertanian Kabupaten Bandung”, Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale, vol.29, pp. 38-41, Februari 2016
- [19] Para. 2015. FPS Arms (rigged only). Retrieved from <https://opengameart.org/content/fps-arms-rigged-only> [Diakses tanggal 24 Juni 2018].
- [20] Nikolai. 2016. Model Download: Ivan. Retrieved from <https://www.blendernation.com/2016/07/13/model-download-ivan/#prettyPhoto> [Diakses tanggal 23 Juni 2018]
- [21] Brooke John. 2011. Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS). <http://www.measuringu.com/sus.php>. Diakses pada tanggal 25 Juni 2018.