

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aqila Smart, Rose, 2016. *Anak Cacat Bukan Kiamat*. Yogyakarta: KATAHATI
- [2] Statistik, B. P. (2017, februari 09). *Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Provinsi*: <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1366>
- [3] <http://grafikacikole.co> Cikole, G. (2017, juni). *Terminal Wisata Grafika Cikole*: <http://grafikacikole.com>
- [4] Kompas. (2016, Agustus 02). *Cara bikin foto 360 derajat di Facebook*: <http://tekno.kompas.com/read/2016/08/20/19150007/Cara.Bikin.Foto.360.Derajat.di.Facebook>
- [5] Kompas. (2016, Agustus 02). *Cara bikin foto 360 derajat di Facebook*: <http://tekno.kompas.com/read/2016/08/20/19150007/Cara.Bikin.Foto.360.Derajat.di.Facebook>
- [6] Anonim. (n.d.). *Video 360 Derajat, Teknologi Terbaru Format Video Youtube*: <https://www.maxmanroe.com/video-360-derajat-teknologi-terbaru-format-video-youtube.html>
- [7] Perundang-undangan, S. I. (2014). Undang-Undang No 10 Tahun 2009: <http://www.peraturan.go.id/inc/view/11e44c4e818a66c0acbf313231343339.html>
- [8] Widiartanto, Y. H. (2016, Oktober 24). *2016, Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta*: <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>
- [9] BeritaSatu. (2015, Maret 30). *Jumlah Pengguna Internet di Indonesia*: <http://www.beritasatu.com/digital-life/261297-mayoritas-netizen-di-indonesia-berusia-1825-tahun.htm>
- [10] Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality*: <http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/46622>
- [11] Fransiscus, S., Gunawan, D., & Hansun, S. (2016, Maret 01). *rancang bangun aplikasi permainan edukasi berbasis virtual reality menggunakan google cardboard*: <http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1612/RANCANG-BANGUN-APLIKASI-PERMAINAN-EDUKASI-BERBASIS-VIRTUAL-REALITY-MENGGUNAKAN-GOOGLE-CARDBOARD>

- [12] Dian Wahyu, P., Nugroho, A., & Puspitarini, W. E. (2016, Maret 1). *Game edukasi berbasis android sebagai media*: file:///C:/Users/shofu/Downloads/7-32-1-PB.pdf
- [13] Aqila Smart, Rose, 2016. *Anak Cacat Bukan Kiamat*. Yogyakarta: KATAHATI
- [14] Nugraha1, I. S., Satoto, K. I., & Martono, K. K. (2009). *Pemanfaatan augmented reality untuk pembelajaran pengenalan alat musik piano*: <http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/46622>
- [15] Kesehatan, K. (2017). *Ortopedi*. Retrieved from <http://kamuskesehatan.com/arti/ortopedi/>
- [16] Hindratmo, A. (2012, April 12). *Faktor User Interface, Usability, dan User Experience pada perancangan website dalam konteks Interaksi Manusia-Komputer (IMK)*: <https://aplikasiergonomi.wordpress.com/2012/04/12/faktor-user-interface-usability-dan-user-experience-pada-perancangan-website-dalam-konteks-interaksi-manusia-komputer-imk/>