

Daftar Pustaka

- Jamil, Muhammad. 2018. *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan*. Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
- Mirzah, Amythia Lapadca, Ahmad Nur Sheha Gunawan, Santi Salayanti. 2017. *Penerapan Pencahayaan Buatan pada Interior Restoran Atmosphere Bandung di Malam Hari*. Jurnal Ideologi
- Naibaho, Tiarma Isi dan Ully Irma Maulina Hanafiah. 2016. *Analisa Sirkulasi Ruang Gerak Pengguna Pada Area Baca di Perpustakaan Universitas Swasta*. Jurnal Idealog
- Neufert, Peter & Ernst. 2012. *Neufert Architect's Data Fourth Edition*. Wiley Blackwell.
- Panero, Julius & Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Robby Christiawan, Hendi Anwar, Irwan Sudarisman. 2018. *Perancangan Interior Pusat Permainan di Bandung (Interior Design of Game Center in Bandung)*. e-Proceeding of Art & Design: Vol.5
- Sari, Nurkumala & Tri Wahyu H. M..2013. *PELAKSANAAN FUNGSI REKREATIF PADA LAYANAN RUANG BELAJAR MODERN DALAM MENINGKATKAN MINAT KUNJUNG PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN PROVINSI JAWA TENGAH*. JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN Volume 2
- Soedewi, Sri, dkk. 2020. *Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung*. Unikom Vol 9 No. 1
- Subrata, Gatot. *Perpustakaan Digital*. Pustakawan Perpustakaan UM
- Theodore, Zachary. 2020. *Perpustakaan Desain Bandung*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan
- Zuhrah, Fatimah. 2011. *PENTINGNYA TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENINGKATKAN PELAYANAN DI PERPUSTAKAAN*. Jurnal Iqra' Volume 05 No.01