

Daftar Pustaka

- [1] WIDIASTUTI, Widiastuti. ANALISIS SWOT KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Widya*, 2013, 1.1.
- [2] Statistik, Badan Pusat (n.d.). *JUMLAH DAN DISTRIBUSI PENDUDUK*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: <http://sp2010.bps.go.id/>. [Online] Diakses pada tanggal 25 November 2016 pukul 06.23.
- [3] Alam, Bachtiar. (1998). Globalisasi dan perubahan budaya: perspektif teori kebudayaan. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 54: 1-11.
- [4] PERMENDIKBUD No. 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI. PERMENDIKBUD No. 58 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMP/MTs. PERMENDIKBUD No. 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/SMK/MA.
- [5] Poskotanews. (n.d.). *MENAKERTRANS: Jumlah Tenaga Kerja Disabilitas Capai 11 Juta Jiwa*. Retrieved from Poskotanews: <http://poskotanews.com/2013/10/05/menakertrans-jumlah-tenaga-kerja-disabilitas-capai-11-juta-jiwa/>. [Online] Diakses pada tanggal 25 November 2016 pukul 06.39.
- [6] Poskotanews. (n.d.). *MENAKERTRANS: Beri Pekerjaan Kepada Penyandang Disabilitas!* Retrieved from Poskotanews: <http://poskotanews.com/2015/03/12/menaker-beri-pekerjaan-kepada-penyandang-disabilitas/>. [Online] Diakses pada tanggal 25 November 2016 pukul 06.42.
- [7] KOENIG, Harold G., et al. (1997). Religious coping in the nursing home: a biopsychosocial model. *The International Journal of Psychiatry in Medicine*, 27.4: 365-376.
- [8] JAYA, Hendra. (2013). Pengembangan Laboratorium Virtual untuk Kegiatan Paraktikum dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2.1.
- [9] budayaadatdaerah.blogspot.co.id. (2014, November 18). *Pengertian Rumah Adat*. Retrieved from Budaya Adat Indonesia: <http://budayaadatdaerah.blogspot.co.id/2014/11/pengertian-rumah-adat.html>. [Online] Diakses pada tanggal 22 Februari 2017 pukul 21.09.
- [10] Tim Penulis (2008). Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat, Dan Senjata Tradisional. In *Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, dan Senjata Tradisional (33 Propinsi di Indonesia)* (p. 8). Indonesia: Cerdas Interaktif.
- [11] Seksi Pelayanan Informasi & Promosi Kepariwisata. (2016). *Buku Informasi Tahun 2016 Anjungan Sumatera Barat*. Jakarta: Anjungan Sumatera Barat TMII.
- [12] Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. (n.d.). *Profil Budaya Betawi*. Jakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. Retrieved 12 04, 2016.

- [13] Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. (n.d.). Anjungan DKI Jakarta TMII dan Sangkrini. Jakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. Retrieved 12 04, 2016.
- [14] getborneo.com. (n.d.). *Rumah Betang Suku Dayak Kalimantan*. Retrieved from getborneo.com: <http://www.getborneo.com/rumah-batang-suku-dayak-kalimantan/>. [Online] Diakses pada tanggal 22 Februari 2017 pukul 21.35.
- [15] kebudayaanindonesia.net. (2015, October 27). *Dayak Long-House, A House for 60 Dayak Families*. Retrieved from Kebudayaan Indonesia: <http://kebudayaanindonesia.net/culture/2262/dayak-long-house-a-house-for-60-dayak-families>. [Online] Diakses pada tanggal 22 Februari 2017 pukul 21.35.
- [16] Unit Pelaksanaan Teknis Anjungan Sulawesi Tengah TMII. (2015). Central Sulawesi Pavilion. Jakarta: Anjungan Sulawesi Tengah TMII.
- [17] rumah-adat.com. (n.d.). *Rumah Adat Papua | Rumah Honai*. Retrieved from Nama dan Gambar Rumah Adat di Indonesia serta Penjelasannya: <http://www.rumah-adat.com/2014/08/rumah-adat-papua.html>. [Online] Diakses pada tanggal 22 Februari 2017 pukul 22.14.
- [18] Banyuwangi, SLB PGRI (n.d.). *INFORMASI MENGENAI PENDIDIKAN*. Retrieved from SLB PGRI Kalipuro Banyuwangi: <https://slbpgrikalipuro.wordpress.com/tuna-daksa/>. [Online] Diakses pada tanggal 22 Februari 2017 pukul 22.48.
- [19] Codepolitan. (2016, March 7). *Virtual Reality dan Perkembangannya*. Retrieved from codepolitan: <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>. [Online] Diakses pada tanggal 22 Februari 2017 pukul 22.56.
- [20] Laboratorium Pride dan Gear. (2016). *Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: D3 Teknik Informatika.
- [21] Amir Hasanudin Fauzi, A. A. (2015). Jurnal Sistem Komputer. *VIRTUAL REALITY TO PROMOTE TOURISM IN INDONESIA*, 47-50.
- [22] A Dewi, G. (2010). *ARSITEKTUR VERNAKULAR MINANGKABAU (Kajian Arsitektur dan Eksistensi Rumah Gadang Dilihat dari Pengaruh serta Perubahan Nilai Budaya)*. Depok: Fakultas Teknik, Prodi Arsitektur, Universitas Indonesia.
- [23] Scribd. (n.d.). *Makalah Rumah Honai Papua*. Retrieved from Scribd: <https://www.scribd.com/doc/56651877/Makalah-Rumah-Honai-Papua>
- [24] Unity. (n.d.). *Unity*. Retrieved from Unity: unity3d.com/unity. [Online] Diakses pada tanggal 11 Juni 2017 pukul 12.39.
- [25] Usop, T. B. (2014). PELESTARIAN ARSITEKTUR TRADISIONAL DAYAK PADA PENGENALAN RAGAM BENTUK KONSTRUKSI DAN TEKNOLOGI TRADISIONAL DAYAK DI KALIMANTAN TENGAH. *Jurnal Perspektif Artitektur*, 24-45.