

## DAFTAR PUSTAKA

- Algoritma, Jurnal, and Logika Komputasi. 2018. "RANCANG BANGUN AUGMENTED DAN VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN ALGORITMA FAST SEBAGAI MEDIA INFORMASI 3D DI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA Design Of Augmented And Virtual Reality Using FAST Algorithm As a 3D Information Media In Satya Negara Indonesia Unive." (2): 94–104.
- Cell, Plant. 2021. "Interactive Animation Learning of Animal And." 16(2): 175–82.
- Ceryna Dewi, Ni Kadek, Ida Bagus Gede Anandita, Ketut Jaya Atmaja, and Putu Wirayudi Aditama. 2018. "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android." *SINTECH (Science and Information Technology) Journal* 1(2): 100–107.
- Darojat, Muhammad Abid, Saida Ulfa, and Agus Wedi. 2022. "PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA." 5(1): 91–99.
- Fiqih Fauzan Ar-rafi, Achmad Udin Zailani. 2021. "Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity 3D Android Based Historical Educational Game Design With Unity 3D Game Engine." *Prosiding Seminar Nasional Informatika dan Sistem Informasi* 3: 277–86.
- Hanugrah, Rayyan et al. 2021. "Penerapan Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Batik The Application of Virtual Reality as a Media to Introduce Batik." 1(4): 161–69.
- Hanugrah, Rayyan, and Devi Afriyantari Puspa Putri. 2021. "Penerapan Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Batik." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 1(4): 161–69.
- Harahap, Eka Purnama, Untung Rahardja, and Muhammad Salamuddin. 2019. "Aplikasi Panduan Dan Pembayaran Tiket Masuk Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo." *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi* 4(2): 9.
- Hermanses, Janiver Franklin, Meita Rumbayan, and Brave Angkasa Sugiarto. 2020. "Animasi Interaktif Pembelajaran Energi Listrik Turbin Angin." *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer* 9(3): 171–80.
- Hidayat, Taufik, and Suryayusra Suryayusra. 2022. "Analisis E-Learning Universitas Muhammadiyah Palembang Pada Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale." *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* 3(3): 116–26.
- Informatika, Program Studi et al. 2021. "Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah Di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur." 5(2):

18–25.

- Maiyana, Efmi. 2018. “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa.” *Jurnal Sains dan Informatika* 4(1): 54–65.
- Mar, Amira, Aidil Primasetya Armin, and Elvianto Dwi Hartono. 2020. “Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity.” 7(2): 135–44.
- Margaretha, Margaretha, and Donant Alananto Iskandar. 2018. “Pengaruh Faktor Sosial, Pribadi, Dan Psikologis Terhadap Keputusan Pembelian Tiket Teater Jkt48 Dengan Brand Love Sebagai Variabel Intervening.” *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 3(3): 413–22.
- Oka, I Nyoman, Bayu Permadi, I Gede Mahendra Darmawiguna, and I Gede Partha. 2022. “PENGEMBANGAN APLIKASI 3D HOUSE TOUR BERBASIS VIRTUAL REALITY DENGAN APLIKASI SKETCHUP DAN UNITY BERBASIS ANDROID ( STUDI KASUS PO . BELLO DESIGN ).” 3(1).
- Palagiang, Christopher Lourdes, and Sofiani Sofiani. 2021. “Augmented Dan Virtual Reality Sebagai Media Promosi Interaktif Museum Perumusan Naskah Proklamasi.” *Destinesia : Jurnal Hospitaliti dan Pariwisata* 3(1): 12–20.
- Pandhu Dwi Prayogha, Adhe, and Mudafiq Riyan Pratama. 2020. “Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality.” *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer* 1(1): 1–14.
- Prasetyo, Tri Ferga, Ade Bastian, and Harun Sujadi. 2021. “Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.” *INFOTECH journal* 7: 15–28.
- Saurik, Herman Thuan To, Devi Dwi Purwanto, and Jeremiah Irawan Hadikusuma. 2019. “Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 6(1): 71.
- Sistem, Rekayasa. 2021. “JURNAL RESTI Implementasi Virtual Reality Berbasis Foto 360 0 Untuk Memvisualisasikan.” 1(10): 155–62.
- Syafril, Red Savitra. 2019. “Penerapan Sederhana Virtual Reality Dalam Presentasi Arsitektur.” *NALARs* 19(1): 29.
- Umami, Nahdia Asri, Ina Agustina, Program Studi, and Teknik Informatika. 2018. “Rancang Bangun Game Android Adventure Finding Diamond Dengan Unity 3D Menggunakan Metode Dynamic Weighting A \*.” 3(1): 45–50.
- Yenni, Helda et al. 2022. “Model Perumahan Dengan Metode.” 9(2): 864–75.