

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, A. (2016). *PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS VIRTUAL REALITY PELENGKAP BROSUR INTERIOR RUMAH TIPE 30 PERUMAHAN PT. KHARIS AMARGA SAMARINDA PADA PLATFORM ANDROID* (Doctoral dissertation, Teknik Informatika).
- Hanugrah, R., & Putri, D. A. P. (2021). Penerapan Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Batik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 161-169.
- Haerulah, E., & Ismiyatih, S. (2017). Aplikasi E-Commerce Penjualan Souvenir Pernikahan Pada Toko “XYZ”. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 4(1).
- Hayadi, B. H. 2017. Visualisasi Konsep Umum Sistem Pakar Berbasis Multimedia. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 17-22.
- Komarudin, A. 2021. VISUALISASI 3D RUANG DAN BANGUNAN PADA PERGURUAN TINGGI MITRA LAMPUNG BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Alih Teknologi Komputer (ALTEK)*, 2(1).
- Lesmana, I. P. D., Widiawan, B., Hartadi, D. R., & Al Haris, M. F. (2018). Pengembangan Terapi Cermin Pada Latihan Bersepeda Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Gerak Motorik Ekstremitas Atas Pasca Stroke. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(4).
- [Marlina, Rina. 2020. Mengenal Blender, Perangkat Lunak, Pembuat Objek 3D: Blender. https://verdant.id/artikel/mengenal-Blender-perangkat-lunak-pembuat-objek-3D/](https://verdant.id/artikel/mengenal-Blender-perangkat-lunak-pembuat-objek-3D/) diakses pada 13 januari 2022.
- Nugroho, K. A., & Herianto, H. (2016). Pengembangan Alat Bantu Rehabilitasi Pasien Pascastroke Berbasis Virtual Reality. *Jati Undip*, 11(1), 45-52.
- Nugraheny, D. (2016, November). Analisis *User Interface* dan *User Experience* pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta.

- In *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta* (Vol. 2, pp. 183-187).
- Nurhansah, Ali. 2020. Sistem Informasi: Pengertian UML Diagram: Fungsi, Jenis, dan Contoh. <https://hansyah.com/pengertian-uml-diagram-dan-contohnya/>
- Putra, P., Jauhari, J., Susilo, P. P. L., & Meiriza, A. (2018). Pengembangan Sistem E-Commerce Penjualan Rumah Dengan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Di Kota Palembang. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 10(1).
- Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran tata surya berbasis virtual reality untuk siswa kelas 6 Sekolah Dasardengan evaluasi kepuasan pengguna terhadap elemen multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(2).
- Rachman, S. R. D., & Alam, S. (2021, March). Visualisasi Animasi 3D Perumahan Btn Minimalis Berbasis Android Menggunakan Sketchup Dan Unity. In *SISITI: Seminar Ilmiah Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* (Vol. 10, No. 1, pp. 50-61).
- Sari, S. Y. (2017). *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEMATIK UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Sofi'ah, S., Sugianto, S., & Sugiyanto, S. (2017). Pengembangan Laboratorium Virtual Berbasis Virtual Realityml (Virtual Reality Modelling Language) Pada Materi Teori Kinetik Gas. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(1), 82-90.
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). KAJIAN PENGENDALIAN MUTU PRODUK TUNA LOIN PRECOOKED FROZEN MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DI PERUSAHAAN PEMBEKUAN TUNA. *Aurelia Journal*, 2(1), 29-38.

- Sutanaya, I. G. P. Y., Arthana, I. K. R., & Wirawan, I. M. A. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 88-95.
- Widiarta, I. M., & Firmansyah, M. W. (2020). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKHLAK BERBASIS VIRTUAL REALITY. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 2(3), 173-181.
- Zikky, M., Bagar, F. N. C., Firdaus, M., Assidiqi, M. H., & Hidayatulloh, N. (2016). Pengembangan Wisata Virtual Reality di Kampus PENS menggunakan Google Cardboard dan Smartphone Android. In *Seminar Nasional Teknologi Terapan. Oktober*.