

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, D., & Budiarti, R. P. N. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Alphanumerik Dan Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Pra-Sekolah Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality. *Community Development Journal*, 3(2), 58–70. <https://doi.org/10.33086/cdj.v3i2.1067>
- Anggara, Y., & Zamroni, G. M. (2021). Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.12928/jstie.v1i1.19045>
- Arfandy, H., Surasa, H., Wisata, O., & Studio, A. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Objek Wisata Benteng Rotherdham Berbasis Virtual Reality 360*. 9–19.
- Bimasakti, F., Umar, R., & Sunardi, S. (2020). Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 3(1), 51–55. <https://doi.org/10.33387/jiko.v3i1.1735>
- Dewantoro, D., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Visualisasi Gedung Sekolah 3D dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 42. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1866>
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun *Game* Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya

- Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503. file:///C:/Users/win10/Downloads/8503-Article Text-27609-1-10-20200629 (1).pdf
- Kurniawan, R., Rubiati, N., & Rionaldo, R. (2020). Aplikasi Augmented Reality Untuk Kartu Anggota Sebagai Portofolio Digital. *INFORMATIKA*, 12(1), 56. <https://doi.org/10.36723/juri.v12i1.208>
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nugraheni, R., Kasih, P., & Mahdiyah, U. (2021). *Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Desain Interior Berbasis Mobile APPS*. 1989, 71–76.
- Parlika, R., Nisaa, T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(02), 131–140.
- Purnia, D. S., Rifai, A., & Rahmatullah, S. (2019). Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2019*, 1–7.
- Putra, M. M. I., Sompie, S. R. U. A., Paturusi, S., Elektro, T., & Sam, U. (2020). *Implementasi Speech Recognition pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa*

Inggris untuk Anak. 15(4), 247–256.

Putra, W. P., Indriyani, W., Muhammaduthor, F. P. B., & Nurcahyon, D. (2019).

Aplikasi 3D Virtual Reality Menggunakan Unity Berbasis Mobile Sebagai Media Pengenalan Lingkungan di SMK Negeri 1 Indramayu. *Jurnal MIPA*, 8(3), 99. <https://doi.org/10.35799/jmuo.8.3.2019.25584>

Rahman, F. (2020). *Pengenalan Gedung Kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe Menggunakan Voice Information Berbasis Virtual Reality*. 5(1), 1–6.

Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>

Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 75. <https://doi.org/10.26798/jiko.2017.v2i2.76>

Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 38–48. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1711>

Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, Vol.3 No.1(1), 26–31.

Zhang, Y., & Yin, X. (2021). Design of Remote Control System for Smart Home Based on Unity and the Internet of Thing. *Journal of Physics: Conference Series*, 1744(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1744/2/022099>

Zuli, F. (2018). Augmented Dan virtual reality untuk media promosi. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan: Teknik Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan Dan Lanskap*, 4(1), 273–277.

Zulmi, A. N., & Fadlilah, U. (2017). Aplikasi Pengenalan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta menggunakan Virtual Reality 360 Derajat. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 17(2), 21–28.
<https://doi.org/10.23917/emitor.v17i2.6231>