

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Pius Dian Widi. 2017. *Kajian Interaksi Pengguna untuk Navigasi Aplikasi Prambanan VR berbasis Virtual Reality*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Barnbaum, B. 2017. *The Art of Photography: A Personal Approach to Artistic Expression*. San Rafael: Rocky Nook
- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran, Klasifikasi Variabel untuk pengembangan teori dan penelitian*. Bandung: Arasmedia.
- Dimas A.P. 2017. *Implementasi Pengendalian Quadcopter Dengan Prinsip Virtual Reality Menggunakan Google Cardboard*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Evan, Fabianus Hendy. 2012. *Pemodelan 3-Dimensi Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Bangunan Bersejarah di Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya.
- Febriansyah, Anugrah. 2015. *Augmented Reality Pengenalan Jenis Hewan Herbivora dengan Objek Animasi Hewan 3D Menggunakan Metode Single Marker*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Firly W. 2017. *Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality*.
- Francisco , Tigre Moura. 2017. *Telepresence The Extraordinary Power of Virtual Reality*
- Harby, Yaumul. 2017. *Aplikasi Mobile Pengenalan Produk ASUS Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking*. Batam: Politeknik Negeri Batam.

- Hendro, Trieddiantoro Puto. 2015. *Kajian Virtual Reality Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Iqbal, Hasan. 2006. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Iwan Binanto. 2015. *Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai untuk Mahasiswa Tingkat Akhir*. Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya.
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan Edisi Ketiga*. Jakarta : Erlangga.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology.
- Saurik, Herman Thuan To. 2018. *Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus*. Surabaya: Sekolah Tinggi Teknik Surabaya.
- Maynard, Patrick. 1997. *The Engine of Visualization*. London : Cornell University Press.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Murgonugroho, Wegig. 2020 . *Pelatihan Fotografi Dasar Sebagai Media Visual Wisata Indonesia Timur*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Nazir, M. 2014. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Ngafifi, Muhamad. 2014. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Wonosobo: SMP Negeri 2 Sukoharjo.
- Riduwan. 2015. *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Rifa'I, Muhammad, Tri Listyorini dan Anastasya Latubessy. 2014. *Penerapan teknologi augmented reality pada aplikasi katalog rumah berbasis android*. Jawa tengah: Universitas Muria Kudus.
- Santoso dan Radna Nuralina. 2017. *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas*. Kalimantan Selatan : Politeknik Negeri Tanah Laut.
- Setiawan, Rudi. 2015. *Estetika Fotografi Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan
- Sitorus, Christian Pangihutan . 2019. *Penerapan Angle Camera Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita Di Metro Tv Biro Medan*. Medan : Universitas Darma Agung.
- Sofyan, A. F., & Purwanto, A. 2008. *Digital Multimedia*. Yogyakarta: ANDI.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : C.V.Sinar Baru Zainudin, M.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yunus, Ahmad Saktia Asrudin. 2016. *Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran manasik haji menggunakan model simulasi dan tutorial*. Batam: Politeknik Negeri Batam.