

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Affandi, U. C. (2016). "Pengembangan Media Animasi Interaktif 3 (Tiga) Dimensi Sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII menggunakan Blender Game Engine". Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang.
- [2] Aryana, Faiq Ahmed. (2014). "Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Informasi Tiga Dimensi Pada Bangunan Rumah". Skripsi. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia.
- [3] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2014). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- [4] Basuki, A., & Nana, R. (2009). Grafik 3 Dimensi. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, Surabaya.
- [5] Emilia. dkk. (2019). "Bahan Ajar Praktek Alat Ukur dan Pengukuran Listrik". Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- [6] Parameswari, Citra. (2008). "Implementasi Lingkungan Virtual Reality pada Aplikasi Bersepeda di UI dengan Memanfaatkan Kacamata Wireless 3 Dimensi E-Dimensional Untuk PC". Skripsi. Departemen Teknik Elektro, Universitas Indonesia.
- [7] Pradiptojati, Damar. (2014). "Rancang Bangun Peta Virtual 3D Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan Unity3D Engine". Jurnal Teknik Pomits Vol. 3, No. 2, (2014) ISSN: 2337-3539
- [8] 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), 75-82.
- [9] Rustaman, N. (2005). Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang: UM Press.
- [10] Suwarto, I. (2014). "Desain dan Implementasi Virtual Reality 3D Perpustakaan Universitas Brawijaya". Disertasi. Universitas Brawijaya.

- [11] Suyanto, M. (2003). "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing". Penerbit Andi.
- [12] Syarif, M. I., Syahrir, S., & Naufal, M. (2020). "Rancang Bangun Virtual Zoo Untuk Media Edukasi Anak Berbasis Virtual Reality". In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M) (pp. 69-74).
- [13] Wardani, S. (2015). "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) untuk pengenalan Aksara Jawa pada Anak". Jurnal Teknologi, 8(2), 104-111.
- [14] Widodo, Arif. (2011). "Implementasi Virtualisasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Blender Game Engine". Skripsi. Fakultas Teknik, Teknik Elektro, Universitas Indonesia.