

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfajrin, A. (2011). “Interfacing PC & Multimedia Eksperimen Karakterisasi Kapasitor”. Skripsi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fisika, Universitas Indonesia.
- [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] Hesti, Emilia. dkk. (2019). “Bahan Ajar Praktek Alat Ukur dan Pengukuran”. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- [5] Joseph J. Carr. 1997. *Microwave and Wireless Communication Technology*. Newnes.
- [6] M.T. Smith, *Sound Engineering Explained*, 2nd ed, Focal Press. Oxford, 2000.
- [7] Mudrik Alaydrus. 2011. *Antena: Prinsip dan Aplikasi*. Graha Ilmu, Jogjakarta
- [8] 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
- [9] Pujiono, Rangkaian Elektronika Analog, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012.
- [10] Rustaman, N. (2005). Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang: UM Press.
- [11] Suwanto, I. (2014). “Desain dan Implementasi Virtual Reality 3D Perpustakaan Universitas Brawijaya”. Disertasi. Universitas Brawijaya.

- [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] Widodo, Arif. (2011). "Implementasi Virtualisasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Blender Game Engine". Skripsi. Fakultas Teknik, Teknik Elektro, Universitas Indonesia.