

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2014). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- [2] Rustaman, N. (2005). Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang: UM Press.
- [3] 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).
- [4] Vaughan, Tay. (2004). Multimedia : Making It Work, Edisi ke-6. Tim. Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- [5] 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.
- [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] Suwanto, I. (2014). “Desain dan Implementasi *Virtual Reality* 3D Perpustakaan Universitas Brawijaya”. Disertasi. Universitas Brawijaya.
- [8] Widodo, Arif. (2011). “Implementasi Virtualisasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Blender Game Engine”. Skripsi. Fakultas Teknik, Teknik Elektro, Universitas Indonesia.
- [9] Aditya. (2007) “Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal”. Penerbit Andi Yogyakarta.
- [10] Soft8soft. (2017). “Verge3D : Support & Documentation”. <https://www.soft8soft.com/support-documentation/>, diakses pada 17 April 2021.

- [11] Hakim, Muhammad Lutful. (2019) “Pengembangan Sistem Pemetaan Ruang Menggunakan Virtual Tour Dengan Gambar Panorama (Studi Kasus : STMIK AKAKOM Yogyakarta)”. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- [12] Maya, Sopia Lubis. (2017). “Pembangunan Web Dan Mobile Application Untuk Sistem Informasi Penjadwalan Kuliah pada Fakultas Syari’ah Iain Imam Bonjol Padang”. Tesis. Universitas Andalas.
- [13] Sarjana. dkk. (2019). “Bahan Ajar Praktek Digital”. *Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya*.
- [14] Lestari, Dyah. (2016). “Elektronika Digital Dasar: Jobsheet 9 (Flip-Flop S-R)”. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [15] Bejo, A. (2008). “C & AVR Rahasia kemudahan bahasa C dalam Mikrokontroler ATMega8535”. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.