

DAFTAR PUSTAKA

- Anisyah, Hairun, Herlambang Saputra, and Mustaziri Mustaziri. 2019. "Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak Di Kec.Sukarami." *Multinetics* 5(2):39–45.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. 2018. "Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web". *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*. 2(2): 81–88.
- Craig, J.J. 2005. *Introduction to Robotics Mechanics and Control*. United State: Prentice Hall.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Diwangkara, I. Komang Sureadiputra, I. Made Putrama, and I. Made Gede Sunarya. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Baca Tulis Bergambar Untuk Anak Tunagrahita." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. 5(1): 38-47.
- Haryati, Sri. 2012. "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan". *Majalah Ilmiah Dinamika*. 37(1): 11-26.
- Herlangga, K. (2016). Virtual reality dan Perkembangannya. Diakses dari <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>, 8 Juni 2021.

- Ismail, I., & AlBahri, F. P. 2019. "Perancangan E-Kuisisioner menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian". *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*. 3(2): 337–347.
- Jamil, Muhammad. 2018. "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Di Perpustakaan." *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*. 1(1):99–113.
- J. Wardhana, I. K. R. Arthana, dan D. G. H. Divayana. 2019. "Pengembangan Aplikasi Virtual Reality 3D Pengenalan Manusia Purba Bangsa Indonesia Untuk SMA Kelas X (Studi Kasus SMA Negeri 2 Singaraja)," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.* 8(2):109–118.
- Kusuma, Thadeo Angga, I. Made Agus Wirawan, and I. Ketut Resika Arthana. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 6(3):294.
- Marryono Jamun, Y. 1996. "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 10(1): 48–52.
- Muchlis, M., Christian, A., & Sari, M. P. 2019. "Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik Pada STMIK Prabumulih". *Eksplora Informatika*. 8(2): 149–157.
- Muhida, Riza. 2008. *Pemograman Praktis Mikrokontroler Menggunakan PIC Untuk Aplikasi Robot*. International Islamic University Malaysia.
- Pranata, Made Aditya, Gede Saindra Santyadiputra, and I. Gede Partha Sindu. 2018. "Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*. 6(3):256.

Pranata, Moeljadi. 1996. "Efek Tampilan Visual Seduktif Desain Pesan Multimedia". *NIRMANA*. 7(2): 118–25.

Pratama, I. Made Yuda, I. Gede Partha Sindu, and Gede Saindra Santyadiputra. 2019. "Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus : SD Cerdas Mandiri Denpasar)." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 8(3):544–53.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Setiawan, Dimas, M. Suyanto, and Hanif Al Fatta. 2016. "Analisa Dan Perancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode Polygonal Modeling." *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*. 5(1):22–32.

Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. 2013. "Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)". *Teknik Pomits*. 2(2), 397–400.

Siswaja, Hendy Djaya. 2008. "Prinsip Kerja Dan Klasifikasi Robot." *Media Informatika* 7(3):147–57.

Soeharto. 1988. *Desain Instruksional: Sebuah Pendekatan Praktis Untuk Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen PT PPLPTK.

Subandi, S., Anubhakti, D., & Vallendito, B. 2017. "Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web". *SENTIA 2017*. 9(1): 43–46.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

- Sukenda, Falahah, & Lathanio, F. 2013. "Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan ADDIE". *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarni, Theresia, and Dominikus Budiarto. 2014. "Persepsi Efektivitas Pengajaran Bermedia Virtual Reality (VR)." *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan (SEMANTIK) 2014* .4(1): 179–84.
- Suryani, Ratih, Herlambang Saputra, and Adi Sutrisman. 2019. "Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Penyakit DBD." *Rekam* 15(2):153–66.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Uchrowi, AZ, Lasmadi Lasmadi, and Sutjipto Soekarno. 2019. "Pemodelan Dan Simulasi Robot Lengan 3 DOF Menggunakan V-REP." *Avitec* 1(1):87–98.
- Utomo, B., & Munadi. 2013. "Analisis Forward dan Invers Kinematics pada Simulator Arm Robot 5 Derajat Kebebasan". *Jurnal Teknik Mesin (S-1)* 1(3):11-20.
- Vaughan, T. 1994. *Multimedia: Making it Work (6th ed.)*. USA: McGrawHill.