

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayat, Nandang & Khotimah, Husnul. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. Bogor: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda).
- [2] Oktarina, Nina. (2007). Peranan Pendidikan Global Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. Semarang: Dinamika Pendidikan.
- [3] Wati, Ega Rima (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Repositori Riset Kesehatan Nasional.
- [4] Sari, Annisa Ratna (2008). Media Pembelajaran. Semarang: UPT UNS Press.
- [5] Alfajrin, A. (2011). “Interfacing PC & Multimedia Eksperimen Karakterisasi Kapasitor”. Skripsi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fisika, Universitas Indonesia.
- [6] 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.
- [7] Widodo, Arif. (2011). “Implementasi Virtualisasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Blender Game Engine”. Skripsi. Fakultas Teknik, Teknik Elektro, Universitas Indonesia.
- [8] Soft8soft. (2017). “Verge3D : Support & Documentation”. <https://www.soft8soft.com/support-documentation/>, diakses pada 19 Desember 2021.
- [9] 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
- [10] 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.

- [11] KBBI. Pengertian Praktikum.
- [12] Subiantoro, Agung W. (2010). Pentingnya praktikum dalam pembelajaran IPA. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [13] Warlina, L. Sekilas Mengenai Kimia. Modul 1 Pembelajaran. Universitas Terbuka Repository.
- [14] El Islami, R. A. Z., Nahadi, N., & Permanasari, A. (2016). Membangun Literasi Sains Siswa pada Konsep Asam Basa melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 110-120.
- [15] Putry, Iu. (2012). “Teori Dasar Elektrolit dan Non-Elektrolit”. [Teori Dasar Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit | Chemistry \(iu-putry.blogspot.com\)](http://Teori Dasar Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit | Chemistry (iu-putry.blogspot.com)). diakses pada 20 Desember 2021.
- [16] Academia. “Laporan Praktikum Reaksi Redoks”. <https://academia.co.id/laporan-praktikum-reaksi-redoks/>. diakses pada 28 Desember 2021.
- [17] Sethi, M.A. (2017). A Review Paper On Levels, Types & Techniques In Software Testing. *International Journal of Advanced Research In Computer Science*, 8(7), 269-271.
- [18] Akiladevi, R., Vidhupriya, P., & Sudha, V. (2018). Software Testing Tools. *International Journal of Pure and Applied Mathematics*, 118(18), 1738-1800.
- [19] Ardana, I.S. (2019). Pengujian Software Menggunakan Metode Boundary Value Analysis dan Decision Table Testing. *Jurnal Teknologi Informasi*, XIV(03), 40-47.
- [20] Aristoteles, Widiyanto, & Pratama, A. A. (2015). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Ikan Budidaya Air Tawar dengan Metode Forward Chaining. *Jurnal Komputasi*, 3(2), 99-168.