

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2020). Menulis di Era Covid-19: Memanage Trauma Psikologis Menghindari Psikosomatis. *Memanage Trauma Psikologis Menghindari Psikosomatis*.
- Athur, G. T. (2019). ANALISIS DAN REKOMENDASI SISTEM E TILANG SITS DISHUB KOTA SURABAYA MENGGUNAKAN FRAMEWORK ISO 25010 . *Sistem Informasi*, 1-64.
- Blender Foundation. (t.thn.). *About Blender* . Dipetik Juli 11, 2020, dari blender.org: <https://www.blender.org/about/>
- Dewi, M. S. (2012). PENGGUNAAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO BAGI ANAK TUNARUNGU. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 260-270.
- Faisal, H. W. (2017). PEMBUATAN 3D MODEL KARAKTER DIORAMA MENGGUNAKAN KINECT X BOX 360. *Jurnal Sistem Informasi*, 1-5.
- Hamidah, S., & Anita, D. (2013). ANALISIS PERSEPSI CITRA MEREK, DESAIN, FITUR DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK HANDPHONE SAMSUNG BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS STIE PELITA INDONESIA). *Jurnal Ekonomi*, 1-20.
- Handayani, T. K. (2011). Jurnal Teknik Informatika. *PEMBUATAN ANIMASI 3D ORGAN REPRODUKSI PADA MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN REMAJA DALAM PENYULUHAN KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA*.
- Hartati, U. (2016). *Museum Lampung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*.
- Herlambang, D. (2019). Pemodelan dan Animasi 3d Interaktif Berbasis Mixed Reality untuk Pengenalan Sejarah Sultan dan Peninggalan Kesultanan Deli di Istana Maimun. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1-86.
- Ikhwan. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Indonesia(AMI), A. M. (2011, November 18). *Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai"*. Dipetik April 28, 2020, dari <http://asosiasimuseumindonesia.org>:

<http://asosiasimuseumindonesia.org/anggota/59-museum-negeri-provinsi-lampung-ruwa-jurai.html>

- Istano Basa Pagaruyung*. (2013). Tanah Datar: Pemerintah Provinsi Sumatera Barat.
- Kurniawan, D. S. (2019). Interaksi Mixed Reality Satwa Langka. *Jurnal Teknologi Informasi*, 22.
- Pramono, A. (2013). MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN RUMAH ADAT INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal ELTEK*.
- Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA BERBASIS VIRTUAL REALITY UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR DENGAN EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP ELEMEN MULTIMEDIA. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*.
- Putra, G. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.
- Putra, G. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia . *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.
- Ramadhani, T., & Saputra, D. (2017). PENERAPAN VIRTUAL REALITY UNTUK MEMPROMOSIKAN ISTANO BASA PAGARUYUANG BATUSANGKAR SEBAGAI TEMPAT WISATA BUDAYA. *UPI YPTK Jurnal KomTekInfo Vol. 4*.
- Restika, A. P., Naufal, M., & Firdaus, M. (2019). Penerapan Animasi 3 Dimensi Untuk Wisata Edukasi Anak Berbasis Virtual Reality. *JURNAL TEKNOLOGI ELEKTERIKA* .
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *PROC. INTERNAT. CONF. SCI. ENGIN.*, 330.
- Sari, A. C. (2018, 11 29). *Virtual Reality*. Diambil kembali dari [socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality:](https://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality/)  
<https://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality/>

- Satrio, S. (2019). Integrasi Model 3D Telinga Hidung dan Tenggorokan Kedalam Lingkungan Mixed Reality Menggunakan Microsoft Hololens. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1-36.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrudin, S. (2020). Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19. *Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19*.
- Wahyudi, F., Wardhono, W. S., & Akbar, A. (2017). Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.