

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika, Vol. 11, No.1.43-52 / p-ISSN: 2088-2114.*
- Andrea, R., Yulsilviana, E., & Luhat, D. M. (2017). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia dasar-dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: :ANDI.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan, Vol 21 No 1 / Maret 2020, 28-37.*
- Hurrahman Mifta, Hari Antoni Musril, & Jasmientix. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *IAIN Bukittinggi. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Vol. 9, No 1, 83-95 / p-ISSN: 2089-8637.*
- ISO/IEC. (2011). Systems and software engineering Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) System and software quality models, 1. (I.J.7, Editor). <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:25010:ed-1:v1:en>.
- Kurniawan, A. D. (2019). Pengembangan Aplikasi Puasa Ramadhan Berbasis Mobile Android.
- Mahulae, B. H. (2019). Perancangan Bangunan E-Museum Batak Sebagai Media Informasi Pengenalan Budaya Batak dengan Teknologi Virtual Reality Berbasis Android. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Neuburger, L., Beck, J., & Egger, R. (2018). The 'Phygital' Tourist Experience: The Use of Augmented Reality and Virtual Reality in Destination Marketing, Camilleri, M (Ed) Tourism Planning and Destination Marketing Emerald Publishing Limited, pp. 183-202.
- Pamungkas, D. S. (2020). Efektivitas Media Virtual Reality dan Augmented Reality pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Di SDN Milatiharjo 01 Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Pramono, A., & Martin, D. E. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *Jurnal INTENSIF Vol.3 No.1/ISSN: 2580-409X.*
- Pramono, Andy. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia. *Jurnal Eltek, Vol 11 No 01, 122-130 / Issn:1693-4024.*
- Pranoto Iwan, Zuly Daima Ulfa, Juli Natalia Silalahi, Isna Herlina, & Sagarli. (2021). Pengembangan Vidio Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Dayak Kalimantan Tengah Berbasis Virtual Reality SPMN 2 Palakang Raya. *Gorga : Jurnal Seni Rupa.*
- Pratama, I. M., Gede, P. S., & Gede, S. S. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa

Inggiris. *Universitas Pendidikan Ganesha. KARMAPATI Vol 8, No 3 544-553/ p-ISSN: 2252-9063.*

- Rori J, Sentinuwo, S. R., & Karou, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Journal Teknik Informatika*, 47-51.
- Satrio, B. (2019). Implementasi Virtual Business Card Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang*.
- Sihite, B.S, Samopa, F, & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Teknik Pomits*, 397-400.
- Silaen, D., A. J., & Purnawati, E. (2021). Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal DINDA, Vol. 1 No. 2 / 2021*, 63-72.
- Statcounter. (2019). *gs statcounter*. Retrieved from gs statcounter com: <http://statcounter.com>
- Sudarwanto, B, Yoannita, A, & Yohannes. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Edugame Selamatkan Hutan Indonesia Berbasis Unity 3D. 1-11.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, M., Paulus, E., & Farabi, R. (2016). Semi-Immersive Virtual Reality untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran.