

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Azar, T., Barretta, R., & Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia 2022, Vol. 2, Pages 486-497*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/ENCYCLOPEDIA2010031>
- Dwi Gotama, J., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Hapidz, F., Akbar, F. M., Maulidi, W. K., Siburian, R. M., & Puspitasari, H. (2022). Pemberdayaan Teknologi Metaverse Bagi Kelangsungan Dunia Pendidikan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1738–1747. <https://doi.org/10.31316/JK.V6I1.2802>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I3.2615>
- Khesya, N. (n.d.). *Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman*. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/DQ45E>
- Kiss, A., & Pusztai, G. (2022). Using the Unity Game Engine to Develop a 3D Simulated Ecological System Based on a Predator–Prey Model Extended by Gene Evolution. *Informatics 2022, Vol. 9, Page 9*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.3390/INFORMATICS9010009>
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>
- Narin, N. G. (2021). A Content Analysis of the Metaverse Articles. *Journal of Metaverse*, 1(1), 17–24. <https://dergipark.org.tr/en/pub/jmv/issue/67581/1051382>
- Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022). A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. *IEEE Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Pembuatan Virtual Reality Tour dengan Metode Gambar Panorama untuk*. (n.d.).
- Retnawati, H., 2015, “Perbandingan Akurasi Penggunaan Skala Likert Dan Pilihan Ganda Untuk Mengukur Selfregulated Learning,” *Jurnal Kependidikan*, 45(2).

- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3d Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *Jiko (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 75–82. <https://doi.org/10.26798/JIKO.V2I2.76>
- Septian, A. N. (2021). Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Mahasiswa Universitas Xyz. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 9(03), 311. <https://doi.org/10.35450/jip.v9i03.273>
- Sinsuw, A., & Najoan, X. (2013). Prototipe Aplikasi Sistem Informasi Akademik Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2(5), 21–30. <https://doi.org/10.35793/JTEK.2.5.2013.4291>
- Solechan, A., Wijanarko, T., & Putra, A. (2022). (024) 6723456 2 Program Studi Teknik Informatika. *Universitas STEKOM Jl. Majapahit No. 605 Pedurungan*, 2(1), 6723456. <http://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/JTIM> page62