

DAFTAR PUSTAKA

- Alif Ramadhan, J., Tresya Haniva, D., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Waterfall, Agile, dan Hybrid. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol. 07).
- Alqahtani, A. Y., et al. (2024). A meta-analysis on the effect of *virtual reality*-based instruction on students' learning outcomes in STEM education. *International Journal of STEM Education*, 11(1).
- American Consortium for Equity in Education. (2025). Study finds *virtual reality* improves students' knowledge retention and motivation. <https://ace-ed.org/study-finds-virtual-reality-improves-students-knowledge-retention-and-motivation>
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6).
- Antoni Musril, H., & Hurrahman, M. (n.d.). Implementasi Teknologi *Virtual reality* Pada Media Pembelajaran Perangkat Komputer (Vol. 9, Issue 1).
- Anwar, K., Kurniawan, L. D., Rahman, M. I., & Ani, N. (2020). Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode *Agile Development*. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 264–274.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Astra, Rini. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar. PGSD. Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan. Universitas Jambi.
- Binuko Paksi, A., Hafidhoh, ul, & Kariagil Bimonugroho, S. (2023). *Perbandingan Model Pengembangan Perangkat Lunak Untuk Proyek Tugas Akhir Program Vokasi Program Studi D3 Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Madiun* (Vol. 14, Issue 1).
- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan *Virtual reality* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1), 91–99.
- Firdaus, H., Syafrizal, & Nulhakim, L. (2024). *Development of electronic teaching materials to improve student learning outcomes in vocational education*. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 11–20.

- Firdaus, Yeni Amalia. 2020. Pengembangan Media Game Edukasi”Petualangan Si Isaac” Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- Handayani, N. R., Wahyuni, S., & Wibowo, A. (2023). Efektivitas blended learning terhadap hasil belajar siswa SMK: Studi tinjauan pustaka. *Jurnal Teknodika*, 21(2), 157–169.
- ISO. (2018). ISO 9241-11:2018 Ergonomics of human-system interaction—Part 11: Usability: Definitions and concepts. International Organization for Standardization.
- Kemendikbud. (2020). Kerangka Kurikulum SMK: Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi.
- Kim, J., & Hall, C. M. (2019). A hedonic motivation model in *Virtual reality Tourism*: Comparing visitors and non-visitors. *International Journal of Information Management*, 46, 236–249.
- Magdalena, I. (2021). Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD. Pabuaranmekar: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Manalu, G. T., & Sidabutar, U. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). In *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education* (Vol. 1, Issue 2).
- Miftahir Rizqa, A., Fitri, N., & Saputra, R. (2023). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran sistem komputer di SMK. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 27(1), 98–106.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Issue 2).
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Jurnal Informatika*, Vol. 8, 36-44.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. In *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Issue 1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal MISYKAT*, 3(1), 171–187.
- Permana, Y., & Ramdani, A. (2021). *Virtual reality* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Sistem Komputer untuk Siswa SMK. *Jurnal Informatika dan Edukasi*, 6(1), 22–29.

- Prasetya, A. D., Susilo, H., & Suwono, H. (2019). Pengembangan Media *Virtual Reality Tour* Berbasis Android pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(2), 267–276.
- Prasetyo, J. A., Dimyati Ayatullah, M., Putra, A. P., Studi, P., Informatika, T., Bisnis, M., Politeknik, P., & Banyuwangi, N. (n.d.). Implementasi 3d *Virtual Tour* Di Smkn 1 Glagah Banyuwangi.
- Putri, Meilika Dwi. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Virtual Tour Tempat Wisata Bandar Lampung Berbasis Web*. Bandar Lampung.
- Rahmi, Z., Nukman, H., Teknik Informatika STMIK, P. U., Jl Alue Naga Desa Tibang, B., & Aceh, B. (2014). Perbandingan Metodology Klasik Dan *Agile* Dalam Pengembangan Sistem Informasi. In *Banda Aceh* (Vol. 24).
- Rohmad, A., & Wibowo, Y. (2019). *Evaluasi Kompetensi Siswa TKJ dalam Bidang Hardware*. *Jurnal Teknik Komputer*, 7(2), 71–78.
- Sari Dewi, T., Rinjani Setyowati, V., Lazuardi, L., Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, P., Kedokteran, F., & Gadjah Mada, U. (2023). *Virtual Reality Tour* Sebagai Media Promosi Dan Pembelajaran Alur Pelayanan Rumah Sakit. In *Jurnal Sistem Informasi Kesehatan Masyarakat Journal of Information Systems for Public Health* (Vol. 8, Issue 1).
- Satrio, D., & Muhardono, A. (2023). *Virtual Tour* Berbasis Website Sebagai Pendukung Media Pemasaran Kampus. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 289–296.
- Situmorang, M., Lubis, M., & Handayani, N. (2022). *Hubungan Pemahaman Sistem Komputer dengan Hasil Belajar Jaringan Dasar*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*, 6(2), 15–23.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran. Medan: UNIMED.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Bandung: Alfabeta.
- Thuan To Saurik, H., Dwi Purwanto, D., Irawan Hadikusuma, J., Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P., & Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P. (2019). *Teknologi Virtual reality Untuk Media Informasi Kampus*. 6(1), 71–76.
- Tri Haryanto, A., Lilo, M. C. T., & Sucipto, A. (n.d.). *Sistem Komputer SMK/MAK Kelas X Semester I* i Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 Sistem Komputer Smk/Mak Kelas X Semester I.
- Trisetiyanto, Adi N & Prasetyani, Henny. (2010). *Pembelajaran Unggul Informatika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Varadila, J., Meilisa, R., Imamudin, Annisa, A., & Folkourng, F. (2023). *Development of learning media based on macromedia flash 8 to see learning*

outcomes and achievements in vocational high school students.
<https://doi.org/10.58712/jcim.v1i1.16>

Yusoff, M. S. B. (2019). ABC of Content Validation and Content Validity Index Calculation. *Education in Medicine Journal*, 11(2), 49–54.
<https://doi.org/10.21315/EIMJ2019.11.2.6>

Zulkarnaen, A., & Prasetyo, D. (2020). *Dasar-dasar Sistem Komputer untuk SMK*. Jakarta: CV. Mitra Media Digital.

