

DAFTAR PUSTAKA

- Abdeldjebbar, B. and Azeddine, B. (2012) 'Generating interface prototype for EnergyPlus IDD file using unified modeling language and coloured petri•nets', *Energy Procedia*, 18, pp. 1458–1484. doi: 10.1016/j.egypro.2012.05.164.
- Al, M., Yosfiah, F. and Prasetya, F. (2022) 'PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF VIRTUAL REALITY PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI PEMESINAN DI JURUSAN TEKNIK MESIN FT - UNP DESIGN OF VIRTUAL REALITY INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN MACHINERY TECHNOLOGY COURSE IN MECHANICAL ENGINEERING DEPARTMENT FT- U', 4(1), pp. 132–136.
- Deac, G.C. and Cotet, C.E. (2018) 'Virtual Reality Exhibition Platform', (January 2019). doi: 10.2507/29th.daaam.proceedings.033.
- Ferreira, L. *et al.* (2015) 'GuiMarket Specification Using the Unified Modeling Language', *Procedia Computer Science*, 64, pp. 1263–1272. doi: 10.1016/j.procs.2015.09.241.
- Hanafri, M.I., Iqbal, M. and Prasetyo, A.B. (2019) 'Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android', *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), pp. 87–92. Available at: <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/download/237/251>
- Hasan, M.M.D.H.K.T. (2021) *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*.
- Hidayatulloh, A. *et al.* (2018) 'Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Potensi Alam Kecamatan Mandolang Kabupaten Minahasa', 13(3), pp. 1–11.
- Limbong, T.J.S. (2020) *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik*. Pertama. Edited by A. Rikki. Yayasan Kita Menulis. Available at: <http://kitamenulis.id/>00D.
- Musril, H.A. (2019) 'PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR', *JURNAL EDUCATIVE: Jurnal of Education Studies*, 3(3), pp. 1–16.
- Mustika (2018) 'RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)', *Jurnal Mikrotik*, 8(1), pp. 1–14.
- Prasetya, E., Sugara, A. and Pratiwi, M. (2017) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', 2(2), pp. 121–126. doi:10.15575/join.v2i2.139.

Rachman, A. *et al.* (2017) 'PEMANFAATAN TEKNOLOGI 3D VIRTUAL REALITY PADA', 3(1), pp. 37-44.

Sriadhi (2018) 'Instrumen penilaian multimedia pembelajaran', (July).

Sukiman (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. 1st edn, *PEDAGOGIA*. 1st edn.

Utama, Y.A. and Hergatama, E. (2021) *Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak Dan Gim Kelas X Semester 1*. 1st edn. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi. Available at: <http://buku.kemdikbud.go.id>.

Vidiardi, S. (2015) *PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DESKTOP VIRTUAL REALITY PADA MUSEUM RANGGAWARSITA*. Semarang.

Zakiyyah, O. and Abdullah (2021) 'PEMBELAJARAN VIRTUAL DALAM PEMAHAMAN SISWA PADA MAPEL PAI DI SMK ANTARTIKA 1 SIDOARJO', *JURNAL TARBAWI STAI ALFITHRAH*, Volume 9N(11), pp. 143-158.

