

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, B., Vivianie, S., & Yusuf, B. (2018). Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.22373/cs.v2i1.2663>
- Abednego, V. A. (2018). *Virtual Reality sebagai Sarana Simulasi dalam Dunia Kesehatan dan Militer | BINUS UNIVERSITY MALANG | Pilihan Universitas Terbaik di Malang*. <https://binus.ac.id/malang/2018/06/virtual-reality-sebagai-sarana-simulasi-dalam-dunia-kesehatan-dan-militer/>
- Adriyani, P. (2019). *Estimasi Heritabilitas dan Nilai Pemuliaan Untuk Ukuran Tubuh Umur Sapih Pada Sapi Peranakan Ongole (PO) Kebumen.pdf*.
Alatternak.blogspot.com. (2014). *Alat Peternakan*. <http://alatternak.blogspot.com/>
- Alexandar. (2017). *Cow Moo Sound | Free Sound Effects | Animal Sounds*. https://www.freesoundlibrary.com/cow-moo-sound/#google_vignette
- Antoni Musril, H., & Hurrahman, M. (2020). *Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer* (Vol. 9, Issue 1).
- Awaludin, A. (2021). *Peralatan Ib Dan Pelaksanaan Ib*.
- Ayuningtyas, H. K. (2020). *Aplikasi Pengenalan Manusia Purba Pada Museum Sangiran Menggunakan Virtual Reality*.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Perusahaan Peternakan Sapi Perah 2020. BPS RI/BPS-Statistics Indonesia*, 0–40.
- Batsindo.com. (2021). *Insemination Gloves/ Sarung tangan Inseminasi 5 jari 90 Cm | Batsindo*. <https://batsindo.com/product-detail/insemination-gloves-sarung-tangan-inseminasi-5-jari-90-cm/1081/>
- Blender.org. (2022). *MeasureIt Blender Manual*. https://docs.blender.org/manual/en/latest/addons/3d_view/measureit.html
- Dayana, A. S. (2019). *Cina Bangun Taman Hiburan Virtual Reality di Nanchang*. <https://tirto.id/cina-bangun-taman-hiburan-virtual-reality-di-nanchang-dnh1>

- Drh E Nia Setiawati, M. (2019). *Menangani Alat Inseminasi Buatan*.
<https://slideplayer.info/slide/11867957/>
- Fania, B., Trilaksana, I. G. N. B., & Puja, I. K. (2020). Keberhasilan Inseminasi Buatan (IB) Pada Sapi Bali di Kecamatan Mengwi, Badung, Bali. *Indonesia Medicus Veterinus*, 9(3), 177–186. <https://doi.org/10.19087/imv.2020.9.2.177>
- Fatah, K., Dasrul, D., & Abdullah, M. A. N. (2018). Perbandingan Kualitas Semen Beku Sapi Unggul dan Hubungannya dengan Tingkat Keberhasilan Inseminasi Buatan pada Sapi Aceh. *Jurnal Agripet*, 18(1), 10–17. <https://doi.org/10.17969/agripet.v18i1.8709>
- Free3d.com. (2019a). *bar of soap V1 3D Model*. <https://free3d.com/3d-model/bar-of-soap-v1--889270.html>
- Free3d.com. (2019b). *Cow V4 3D Model*. <https://free3d.com/3d-model/cow-v4--997323.html>
- Free3d.com. (2019c). *DressGloves v04 3D Model*. <https://free3d.com/3d-model/dressgloves-v04--677532.html>
- Free3d.com. (2019d). *Plastic bucket 3D Model*. <https://free3d.com/3d-model/plastic-bucket-70089.html>
- Free3d.com. (2019e). *scissors 3D Model*. <https://free3d.com/3d-model/scissors-49435.html>
- Free3d.com. (2019f). *Tweezers V1 3D Model*. <https://free3d.com/3d-model/tweezers-v1--180907.html>
- Hanugrah, R., & Putri, D. A. P. (2021). Penerapan Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Batik. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 161–169. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.37>
- Haugen, C. (2021). *Fractal of Light - studio.youtube*. <https://studio.youtube.com/channel/UCmC-F3O0zgR3vp5hx02niUw/music>
- Indonesian.alibaba.com. (2021). *3.15l Yds-3 Semen Tangki Kontainer Inseminasi Buatan Sapi - Buy Cattle Artificial Insemination,Artificial Insemination Equipment,3.15l Semen Tank Container Product on Alibaba.com*. <https://indonesian.alibaba.com/product-detail/3-15l-yds-3-semen-tank-container-artificial-insemination-in-cattle-60656509983.html>

- Kartasudjana, R. (2001). *Teknik Inseminasi Buatan Pada Ternak*.
- Kostov, G. (2015). 2: *The Sword of Damocles by Ivan Sutherland* | Download Scientific Diagram. https://www.researchgate.net/figure/The-Sword-of-Damocles-by-Ivan-Sutherland_fig2_291516650
- Kusumawati, E. D., & Leondro, H. (2014). *Buku Ajar Inseminasi Buatan.pdf*.
- Logos, Y. (2022). *Good Days* - studio.youtube. <https://studio.youtube.com/channel/UCmC-F3O0zgR3vp5hx02niUw/music>
- Meilova, merry. (2020). Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Samasta*, 1–6.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Ndjukaamah, R. S. (2019). *Teknik Inseminasi Buatan Pada Ternak Sapi Dengan Metode Rektovaginal Di Balai Pembibitan Ternak Dan Hijauan Makanan Ternak Desa Toyomarto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur*.
- Partama, I. bagus G. (2013). Nutrisi dan Pakan Ternak Ruminisia. In *Hilos Tensados* (Vol. 1, Issue).
- Pasquill. (2021). *3D model gatefence*. <https://www.turbosquid.com/3d-models/3d-model-old-wooden-fence-gate-1696345>
- Pradnyana, I. M. A., Arthana, I. K. R., & Sastrawan, I. G. B. H. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Binatang Buas Untuk Anak Usia Dini. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 188. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i03.p05>
- Rika Herdianto, D., & Agus, I. (2020). *Virtual Reality Pengenalan Donor Darah Sebagai Media Edukasi*.
- Sangga, V. A. P. (2018). Perbandingan Algoritma K-Means dan Algoritma K-Medoids dalam Pengelompokan Komoditas Peternakan di Provinsi Jawa Tengah Tahun 2015. *Tugas Akhir Jurusan Statistika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Islam Inndonesia Yogyakarta*, 53(9),

1689–1699.

- Sano, A. V. D. (2020). *Diagram Sequence Dalam Analisa & Desain Sistem Informasi / Binus University Malang / Pilihan Universitas Terbaik Di Malang*. <https://binus.ac.id/malang/2020/12/diagram-sequence-dalam-analisa-desain-sistem-informasi/>
- Sovia, R., Putra, M. R., Permana, R., Informatika, T., Komputer, F. I., & Virtual, L. (2019). Virtual Reality Pengenalan Kampung Tradisional Minang Kabau Berbasis Android. *Teknologi Informasi*, 256–262.
- Spanac. (2021). *Machine Button Being Pressed Sound Effect | Home and Office Sounds*. <https://www.freesoundlibrary.com/machine-button-being-pressed-sound-effect/>
- Sukma, D. (2017). *Inilah Manfaat Teknologi Virtual Reality (VR) Dalam Pendidikan*. <https://arenalte.com/life/style/teknologi-virtual-reality-vr/>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Unity. (2021). *SteamVR Plugin | Integration | Unity Asset Store*. <https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/steamvr-plugin-32647#publisher>
- Unity Technologies. (2021). *Unity - Manual: Scenes*. <https://docs.unity3d.com/Manual/CreatingScenes.html>
- Valve Corporation. (n.d.). *SteamVR Unity Plugin | SteamVR Unity Plugin*. Retrieved May 10, 2022, from https://valvesoftware.github.io/steamvr_unity_plugin/index.html
- Wahyuit, F. (2021). *Sejarah Teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)*. <https://initu.id/sejarah-teknologi-virtual-reality-vr-dan-augmented-reality-ar/>
- Wairooy, I. K. (2019). *UML Diagram : Activity Diagram*. <https://socs.binus.ac.id/2019/11/22/uml-diagram-activity-diagram/>
- Wardhana, N. J., Arthana, I. K. R., & Divayana, D. G. H. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality 3D Pengenalan Manusia Purba Bangsa Indonesia untuk SMA Kelas X (Studi Kasus SMA Negeri 2 Singaraja). *Jurnal Nasional*

Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), 8(2), 109.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v8i2.17714>

Wohlgemant, I., Simons, A., & Stieglitz, S. (2020). Virtual Reality. *Business and Information Systems Engineering*, 62(5), 455–461.
<https://doi.org/10.1007/s12599-020-00658-9>

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.