

DAFTAR PUSTAKA

- Almousa, O., Zhang, R., Dimma, M., Yao, J., Allen, A., Chen, L., Heidari, P., & Qayumi, K. (2021). Virtual Reality Technology and Remote Digital Application for Tele-Simulation and Global Medical Education: An Innovative Hybrid System for Clinical Training. *Simulation and Gaming*. <https://doi.org/10.1177/10468781211008258>
- Darmawan, N. (2017). Analisa Pengembangan Jaringan Fiber Optic Site Nangka Semarang. *Analisa Pengembangan Jaringan Fiber Optic Site Nangka Semarang*, 11.
- Eka Setya Wijaya. (2018). Analisis Perbandingan Kinerja Antara Media Kabel Serat Optik Dengan Kabel Tembaga Pada Router Mikrotik. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 3(2), 77–86. <https://doi.org/10.20527/jtiulm.v3i2.31>
- Hamzah, A., Rachmawati, Y., Studi, P., Informatika, T., & Industri, F. T. (2019). *Jurnal JARKOM Vol . 6 No . 1 Juli 2019 RANCANGAN INFRASTRUKTUR JARINGAN BACKBONE HYBRID Jurnal JARKOM Vol . 6 No . 1 Juli 2019 E- ISSN : 2338-6304*. 6(1), 34–41.
- Hidayat, A. A. (2020). Analisis Program Keselamatan Kerja dalam Usaha Meningkatkan Produktivitas Kerja dengan Pendekatan HIRARC dan FTA (Studi Kasus : PT Mitra Karsa Utama). *Scientifict Journal of Industrial Engineering*, 1(2).
- Kusumawati, D. A. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pada Lawang Sewu Sebagai Pengenalan Objek Wisata Jawa Tengah. *Edu Komputika Journal*.
- Levy, F., Leboucher, P., Rautureau, G., & Jouvent, R. (2016). E-virtual reality exposure therapy in acrophobia: A pilot study. *Journal of Telemedicine and Telecare*, 22(4). <https://doi.org/10.1177/1357633X15598243>
- McCoy, C. E., Sayegh, J., Alrabah, R., & Yarris, L. M. (2017). Telesimulation: An Innovative Tool for Health Professions Education. In *AEM Education and*

- Training* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.1002/aet2.10015>
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 5–12.
- Nurbadi, M. S., & Mahardhika, G. P. (2018). Aplikasi Berbasis Virtual Reality untuk Mendukung Proses Pembelajaran Organ Pencernaan Manusia. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 12–15.
- Pranata, M. A., Santyadiputra, G. S., & Sindu, I. G. P. (2018). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(3), 256. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i3.11994>
- Putra, G. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.1.2017.29-36>
- Robi'ah, R. R., Nurfatihah, R., & Rohayati, S. (2019). Penerapan Virtual Reality di Bidang Pendidikan. *Grafika Komputer, October*, 1–7.
- Siregar, E., & Anyangsen, D. (2019). Aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Huruf dan Angka Berbasis Android dengan Metode Prototype. *Jurnal Inovasi Informatika*, IV(2), 1–8.
- Supardi, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19–26.
- Suryanto, A., Paramita, O., & Pribadi, F. S. (2017). The development of android - Based children's nutritional status monitoring system. *AIP Conference Proceedings*, 1818. <https://doi.org/10.1063/1.4976922>
- Syariffudin, W., Widjajanto, B., & Kom, M. (2017). *Sistem Informasi Navigasi Untuk Pencarian Optical Distribution Cabinet (Ocd) Milik Pt Telkom (Wilayah Simpang Lima Semarang)*.
- Tanjung, K., Nainggolan, F., Siregar, B., Panjaitan, S., & Fahmi, F. (2020). The Use of Virtual Reality Controllers and Comparison between Vive, Leap

Motion and Senso Gloves Applied in the Anatomy Learning System. *Journal of Physics: Conference Series*, 1542(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1542/1/012026>

Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2018). RANCANG BANGUN ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN MENGINSTALASI PC. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v2i2.4069>