

DAFTAR PUSTAKA

- “RUP” <https://id.wikipedia.org/wiki/RUP>. Diakses pada tanggal 30 April 2022.
- Andika, Dwiky. “Pengertian Virtual Reality”. <https://www.itjurnal.com>. Diakses pada tanggal 30 April 2022.
- Anita, F., Pongantung, H., Ada, P. V., & Hingkam, V. (2018). Pengaruh Latihan Range of Motion Terhadap Rentang Gerak Sendi Ekstremitas Atas Pada Pasien Pasca Stroke Di Makassar. *Journal Of Islamic Nursing*, 3(1), 97–99. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/join/article/view/5703>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Arief, U.M., Wibawanto, H., & Dkk. (2020). Membuat Game Augmented Reality(AR) dengan Unity 3D.
- Bethsaida. (2020). Terapi Rehabilitasi Medik untuk Pasien Pasca Stroke. Diakses pada Tanggal 30 April 2022 dari <https://bethsaidahospitals.com/terapi-rehabilitasi-medik-untuk-pasien-pasca-stroke/>
- Bintiningtiyas, N., & Lutfi, A. (2016). *PENGEMBANGAN PERMAINAN VARMINTZ CHEMISTRY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR DEVELOPMENT*. 5(2), 302–308.
- Carrozzino, M., & Bergamasco, M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. *Journal of Cultural Heritage*, 11(4), 452–458. <https://doi.org/10.1016/J.CULHER.2010.04.001>
- Dharma, K.S. (2018). Pemberdayaan Keluarga untuk Mengoptimalkan Kualitas Hidup Pasien Paska Stroke. Yogyakarta : Sleman.

- Handayani, D. Y., & Dewi, D. E. (2009). Analisis kualitas hidup penderita dan keluarga pasca serangan stroke (dengan gejala sisa). *Psycho Idea*, 7(1), 35–44.
- HIBI, K. (2010). Wind Engineering and Computer. *Wind Engineers, JAWE*, 35(2), 109–110. <https://doi.org/10.5359/jawe.35.109>
- Indrawati. (2018). Pengaruh Kombinasi Terapi Latihan Range of Motion, genggam bola karet dan kompres hangat terhadap kekuatan motorik ekstremitas atas dan kadar kortisol pada Klien Pasca Stroke di RSU Dr Wahidin Sudiro Husodo Mojokerto. *Repository Unair*.
- Isa, I. G. T., & Hartawan, G. P. (2017). Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, 5(10), 139–151.
- Jarjis, M., S, W. J. S., & Riyanta, D. (2018). Sholatku : Aplikasi Pengenalan Sholat Sunnah Untuk Anak-anak Berbasis Augmented Reality | Jarjis | eProceedings of Applied Science. *E-Proceeding of Applied Science*, 4(2), 714–721.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/6705/6602>
- LaPiana, N., Duong, A., Lee, A., Alschitz, L., Silva, R. M. L., Early, J., Bunnell, A., & Mourad, P. (2020). Acceptability of a mobile phone–based augmented reality game for rehabilitation of patients with upper limb deficits from stroke: Case study. *JMIR Rehabilitation and Assistive Technologies*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.2196/17822>
- Lesmana, I. P. D., Widiawan, B., Hartadi, D. R., & Haris, M. F. Al. (2018). Pengembangan Terapi Cermin Pada Latihan Bersepeda Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Gerak Motorik Ekstremitas Atas Pasca Stroke. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(4), 503. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854914>

- Munsihi, J. (1988). A method for constructing attractors. *Ergodic Theory and Dynamical Systems*, 8(3), 331–349. <https://doi.org/10.1017/S0143385700004491>
- Nugroho, K. A., & Herianto, H. (2016). Pengembangan Alat Bantu Rehabilitasi Pasien Pascastroke Berbasis Virtual Reality. *J@Ti Undip : Jurnal Teknik Industri*, 11(1), 45–52. <https://doi.org/10.12777/jati.11.1.45-52>
- Rahmadhan A, P. A. S. A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 24–31.
- Rizal, C. (2020). Perancangan Sistem Informasi Tryout Ujian Nasional Berbasis Web. *Algoritma : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30829/algoritma.v4i1.7231>
- Setiono, M. A., & Riwinoto. (2015). Analisa Pengaruh Visual Efek terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes pada bagian Pengenalan Cerita (Part 1) dengan Metode Skala Likert. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(2), 29–36. jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/55
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *TELEFORTECH : Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 22–31. <https://doi.org/10.33365/tft.v1i1.860>
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225–240. <https://doi.org/10.1162/105474698565686>