

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Said, (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Universitas Negeri Makassar.
- Ade Riantika Dewi, dkk., (2015). *Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol. 3, No. 4.
- Andre Setya Aji, dkk., (2019). *PENGARUH VIRTUAL REALITY TERHADAP TINGKAT KECEMASAN MAHASISWA DALAM MENGHADAPI TUGAS AKHIR DI MASA PANDEMI COVID – 19*.
- Arif Luqman Hakim, dkk., (2020). *PENGARUH CIRCUIT TRAINING DAN INTERVAL TRAINING DALAM TES KEBUGARAN JASMANI PADA EKSTRAKURIKULER FUTSAL SISWA SMP*. Jurnal Kejora (Kesehatan Jasmani dan Olahraga), Vol. 5, No. 1.
- Bile, R. L., & Tapo, Y. B. O. (2021). *Pelatihan Program Olahraga Kesehatan Untuk Pemeliharaan Kebugaran Jasmani Siswa Sma Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti.
- Christie E. J. C. Montolalu, Yohanes A.R. Langi (2018). *Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)*. Jurnal Matematika dan Aplikasi desCartesiaN, Vol. 7, No. 1.
- Diandra Ramadhani Alifa, dkk., (2020). *Permainan KIM: Komposisi Musik Programa Dalam Format Musik Elektronik*. Melayu Journal Arts And Performance, Vol. 3, No. 2.

- Deva Melita Arviana, dkk., (2022). *Alat Monitoring Sepeda Statis Untuk Kesehatan Masyarakat Berbasis Website Dan Internet Of Things. e-Proceeding of Engineering*, Vol. 8, No. 6.
- Dwi Rahmadani, I., dkk., (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality Bersepeda Berbasis Android Dengan Menggunakan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Agile*. Hal Jurnal ELECTRON.
- Estephanie Christy Tacoh, dkk., (2017). *WEDDING VENUE DI MANADO OPTIMALISASI KONSEP ENVIRONMENT GAME PADA ARSITEKTUR DAN RUANG LUAR*.
- Fiqih Hana Saputri, dkk., (2021). *Perancangan Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test*. Jurnal SISPOTEK GLOBAL, Vol. 11, No. 1.
- Fuad Al Haris, M., Rini, E. M., Yusuf, D., & Lesmana, I. P. D. (2020). *Pengaruh Latihan Menggunakan Simulator Sepeda Berbasis Virtual Reality Pada Keseimbangan Dan Gaya Berjalan Penderita Pasca Stroke*. Jurnal Teknologi Informasi Dan Terapan.
- Gade, V., Gallagher, dkk., (2013). *Path width, path difficulty and optic flow differentially affect young, older adults and individuals post-stroke in a virtual cycling environment. 2013 International Conference on Virtual Rehabilitation*.
- Hariadi, Lalu Erpan Suryadi, Abdul Aziz Madani (2020). *PENGARUH MANIPULASI MASSAGE PADA SAAT LATIHAN TEKNIK BERMAIN BOLA VOLI. Creating Productive and Upcoming Sport Education Professional Hamzanwadi University*, Vol. 3, No. 2.

- Herry Kapugu, (2017). *Wedding Venue di Manado. Optimalisasi Konsep Environment Game pada Arsitektur dan Ruang Luar*. Daseng: Jurnal Arsitektur.
- Inda Dwi Rahmadani, dkk., (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality Bersepeda Berbasis Android dengan Menggunakan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Agile*. Jurnal ELECTRON, Vol. 3, No. 1.
- Indah Rohmawati, dkk., (2019). *Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya "Tanara" Menggunakan Unity 3D Berbasis Android*. Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi, Vol. 2, No. 2.
- Janu Dwi Anggoro, dan Fayruz Rahma, (2018). *Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Uji Praktik SIM A Menggunakan Game Design Document*. Prosiding Seminar Multimedia & Artificial Intelligence.
- Jauhara Royyana, dkk., (2019). *Modul langkah-langkah Uji Dependent Sample T Test, Independent Sample T-Test, dan Wilcoxon*. Universitas Gadjah Mada.
- Jingming XIE (2012). *Research on Key Technologies Base Unity3D Game Engine*. Vol. 5, No. 1.
- J. Linowes, "Unity Virtual Reality Projects," Birmingham UK, pp. 2-15, 2015.
- Khamadi, (2015). *Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros Dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game*. Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, Vol. 1, No. 2.
- Kurniawan Ganda Saputra, Asmoro Nurhadi Panindias (2020). *PERANCANGAN GAME DESAIN "RETURN OF THE AJI SAKA" SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN AKSARA JAWA*. Journal of Advertising and Visual

Communication, Vol. 1, No. 2.

K. M. Mikkor, R. S. Thomson, dkk., (2006). *Finite element modelling of impact on preloaded composite panels*. *Science Direct Elsevier*, Vol. 75, No 4.

Lie Fika Firlianty, dkk., (2023). *Pengaruh Antarmuka Pengguna (UI) dan Interaksi Pada Game SHOPEE Tanam Terhadap Pengalaman Pengguna (UX)*. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, Vol. 5, No. 2.

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*.

Michael Carters Bahy, dkk., (2021). *Perencanaan Dan Perancangan Wellness Center Dengan Pendekatan Healing Environment Di Desa Angseri, Baturiti, Tabanan, Bali*. *Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*, Vol. 10, No. 1.

Muh. Fuad Al Haris, Eka Mistiko Rini, Dianni Yusuf, I Putu Dody Lesmana (2020). *Pengaruh Latihan Menggunakan Simulator Sepeda Berbasis Virtual Reality Pada Keseimbangan Dan Gaya Berjalan Penderita Pasca Stroke*. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 7, No. 2.

Muhammad Jamil, (2018). *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Di Perpustakaan*. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, Vol. 1, No. 1.

Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). *Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)*.

- Nelly Indriani Widiastuti, Irwan Setiawan (2012). *MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), Vol. 1, No. 2.
- Norden E. Huang, dkk., (1998). *The empirical mode decomposition and the Hilbert spectrum for nonlinear and non-stationary time series analysis*.
- Nuryadi, dkk., (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Mercuri Buana Yogyakarta.
- Prajna Bhadra Darmastuti (2014). *Game Design Document*.
- Reza Adhi Nugroho, dkk., (2023) *Coaching Clinic Kebugaran Fisik Melalui Virtual Reality (VR) Siswa Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Negeri 1 Sukoharjo*. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, Vol. 1, No. 4.
- Rhoma Doni, dkk., (2018). *BUKU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KISAH SAHABAT NABI DENGAN PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY*. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, Vol. 3, No. 1.
- Robertus Lili Bile, Yohanes Bayo Ola Tapo (2021). *PELATIHAN PROGRAM OLAHRAGA KESEHATAN UNTUK PEMELIHARAAN KEBUGARAN JASMANI SISWA SMA DI MASA PANDEMI COVID-19*. Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti, Vol. 2, No. 1.
- Sampurna Dadi Riskiono, dkk., (2020). *Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala*. Jurnal Teknik Informatika, Vol. 8, No. 1.
- Silvia Rostianingsih, dkk., (2016). *GAME SIMULASI FINITE STATE MACHINE UNTUK PERTANIAN DAN PETERNAKAN*.

- Sri Adiyati (2010). *PENGARUH AROMATERAPI TERHADAP INSOMNIA PADA LANSIA DI PSTW UNIT BUDI LUHUR KASONGAN BANTUL YOGYAKARTA*. Jurnal Kebidanan, Vol. 2, No. 2.
- Syaiful Ahdan, dkk., (2019). *Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android*. Seminar Nasional Teknik Elektro, Vol. 1, No. 1.
- Tutik Susiani, Sri Siswanti (2000). *Visualisasi Pertumbuhan Janin Dalam Rahim Manusia sebagai Alternatif Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah SINUS.
- Yogi Dwi Satrio, dkk., (2020). *Studi Komparasi Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Keuangan di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, Vol. 12, No. 1.
- Yongki Mayongga, (2016). *BOGOR BERBASIS ANDROID*. Jurnal Teknologi Rekayasa, Vol. 21, No. 3.
- V. Gade, R Gallagher, dkk., (2013). *Path Difficulty and Optic Flow Differentially Affect Young, Older Adults and Individuals Post-Stroke in a Virtual Cycling Environment*.
- Yayasan Multimedia Nusantara & Xeratic. (2022). *Teknik Analisis Data Ragam Jenis Uji Normalitas dalam Asumsi Klasik*. <https://dqlab.id/teknik-analisis-data-ragam-jenis-uji-normalitas-dalam-asumsi-klasik>. [19 Juli 2023]