

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sulistyowati, “Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar,” *J. Ilm. NERO*, vol. Volume 3, no. Nomor 1, p. Halaman 37-44, 2017.
- [2] A. B. G. Sang, P. W. Buana, and I. K. A. Purnawan, “Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic,” *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, p. 65, 2017.
- [3] Y. N. Bahar, “Aplikasi Teknologi Virutal Reality Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur,” *J. Desain Konstr.*, vol. 13, no. 2, pp. 34–45, 2014.
- [4] C. Supriatna, “Media Sosialisasi Rambu-Rambu Lalulintas Dengan Metode Augmented Reality Berbasis Android,” vol. 8, no. 1, pp. 9–17, 2016.
- [5] F. Wahyudi, W. S. Wardhono, and A. Akbar, “Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 1, no. 11, pp. 1185–1194, 2017.
- [6] M. Jamal and A. Susanto, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Berbasis Android Pada Toko Jati Tresni,” 2015.
- [7] I. Mustaqim, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 13, no. 2, 2017.
- [8] G. Laksono and E. Fachtur Rohman, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Markerless Sebagai Media Pengenalan Gedung Universitas Kanjuruhan Malang,” *Malang*.
- [9] A. G. Mahafi, G. Hermawan, and Dipati, “GAME EDUKASI PENYAKIT MALARIA DAN CARA Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ),” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–8, 2013.
- [10] S. Nurhayati and E. N. Ilmi, “Sistem Aplikasi Pencarian Lokasi Parkir Terdekat Menggunakan Location Based Service Berbasis Android,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–7, 2019.