

DAFTAR PUSTAKA

Binus, 2007. (n.d.). 3–28.

Hesti Purwaningsih, U. N. S. (2010). *PANDANSARI KECAMATAN PAGUYANGAN KABUPATEN BREBES PADA TAHUN 1990-2000 SKRIPSI.*

Islam, U., & Alauddin, N. (2019). *Pusat wisata edukasi komoditas pertanian dengan pendekatan arsitektur ekologi di kabupaten enrekang skripsi.*

Novra, E., & Ariani, S. (2020). Teh Talua, Daya Tarik Wisata Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah Menara ILMU, XIV(01)*, 33–41.

Pandita, S., & Stevenson Won, A. (2020). Clinical applications of virtual reality in patient-centered care. *Technology and Health, 2017*, 129–148. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-816958-2.00007-1>

Pradana, Y. (2021). Perancangan Board Game Pancasila. *Untirta Civic Education Journal*. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UCEJ/article/view/11352%0Ahttps://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UCEJ/article/download/11352/7247>

Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 6(1)*, 71. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>

Sisdiknas, U. (2007). Yogyakarta. *Pustaka Pelajar*, 1–11.

Tahpur, M. (2015). *Tradisi Mantu Poci Di Tegal Sebagai Inspirasi Ekspresi Estetis Karya Seni Kriya Logam.*

Tuty Anggraini, Universitas Andalas, 2022. (2022). *Potensi Teh (. September.*

Waskul, D. (2014). *Smell, Odor, and Somatic Work: SenseMaking and Sensory Management. March 2008.* <https://doi.org/10.1177/019027250807100107>

Wicaksana, A. (2016). 濟無No Title No Title No Title. <https://medium.com/>. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>