

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Permen LH Nomor 28 Tahun 2009 tentang Daya Tampung Beban Pencemaran Danau dan /atau Waduk, Danau/telaga
- [2] Putra, Angga Dian Permana.(2019) Pembuatan *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* Tumurun Private Museum Lantai 1 Berbasis Android Sebagai Media Promosi. Digilib UNS.
- [3] Firmansyah, Adam. 2016. *Virtual Reality UNS Menggunakan Unity 3D Engine Berbasis Android*. Digilib UNS.
- [4] Sulistyono, Aoron (2019). Pembuatan *Virtual Reality Lokananta Records* Surakarta Berbasis Android Bagian 1. Digilib UNS.
- [5] Popovski, F., Nedelkovski, I., & Mijakovska, S. (2014). Generating 3D Model in Virtual Reality and Analyzing Its Performance. *International Journal of Computer Science and Information Technology*, 6(6), 123–128. <https://doi.org/10.5121/ijcsit.2014.6609>
- [6] Yahya.,Amri Muliawan Nur. (2018). Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi* Vol. 1 No. 2, Juli 2018, hal 79 – 87
- [7] Surya Bakti, N. A. (2016). PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN CORELDRAW X3 MENGGUNAKAN METODE WEB BASED LEARNING (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, Vol. 3 No. 4, Agustus 2016 ISSN 2407-389X (Media Cetak) Hal : 32-35.
- [8] Sutanaya, I. G. P. Y. P. G., Arthana, I. K. R. (Universitas P. G., & Wirawan, I. M. A. (Universitas P. G. (2017). Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6, 88–95.
- [9] A. R. Firdaus, N. H. Wardani, and L. Fanani, “Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Usability pada System Autoworksys pada PT. Prima Berkas Gemilang dengan menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale (SUS),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5799–5807, 2019.
- [10] V. H. Pranatawijaya, Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128– 137, 2019.
- [11] Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). APLIKASI 3D IRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU BERBASIS MOBILE. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), hal.75.
- [12] Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). Aplikasi Virtual Reality Sebagai MediaPromosi Objek Wisata di Stone Garden Kab. Bandung Barat. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(1), pp. 19–24.

[13] Rizma, Moza Nailur.(2019) Pembuatan Virtual Reality De Tjolomadoe Zona Stasiun Penguapan Berbasis Android. Digilib UNS.

[14] Kusuma, M. R., Djamil, H., Bastian, I., & Rosadi, A. (2016). Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SeNTIK) 2017, vol 1.pp. 8–14.

[15] Akbar. Nasrul. Muh. Nasir Malik.(2019) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDER 3D PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK). Jurnal Program Studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Program Pascasarjana Univeristas Negeri Makassar.pp.12-15.

[14] Weliam Jonatan Mekel.Sherwin R. U. A Sompie.Brave A. Sugiarsa. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. Jurnal Teknik Informatika Vol.14, No.4, Oktober-Desember 2019, p-ISSN : 2301-8402; e-ISSN : 2685-6131.

