

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Ibnu .(2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Virtual Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya. Program Studi Pendidikan Fisika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Bhaskara, Sang Gde Aditya.(2017).Permainan Edukasi Labirin *Virtual Reality* Dengan Metode *Collision Detection* Dan *Stereoscopic*. Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana. Lontar Komputer Vol. 8, No. 2, Agustus 2017.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D.(1989).Educational Research: An Introduction, Fifthy Edition. New York: Longman.
- Kurniadi, Yohan.(2016).Pembuatan Aplikasi Simulasi Ujian Praktik Pengambilan Surat Izin Mengemudi Kendaraan Roda Empat. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Mihelj, M., Novak, D., & Beguš, S. (2014). *Virtual Reality Technology and Applications* (Vol. 68). (S. G. Tzafestas, Ed.) New York, London: Springer.
- Prayudha, I Putu Astya.(2017).Aplikasi *Virtual Reality* Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Program Studi Teknologi Informasi Universitas Udayana. Bukit Jimbaran : Bali, Jurnal Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi).
- Purba, Damoyanto & Novandi, Faris & Arleny, Arleny.(2018).Pengembangan Simulator Untuk Menentukan Jarak Tempuh Dan Arah Haluan Kapal Berbasis Peta Digital Web. Warta Penelitian Perhubungan. 29. 10.25104/warlit.v29i2.522.
- Quora (n.d.). *Examples of non-immersive, semi-immersive, and immersive virtual reality systems. Joseph Schmidt, Bachelor Computer Science Engineering, University of Washington (2015). Retrieved from <https://www.quora.com/What-are-examples-of-non-immersive-semi-immersive-and-immersive-virtual-reality-systems>*
- Ramadan, R., & Widyani, Y.(2013).Game development life cycle guidelines. *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS)*, 95-100.
- S. Redon, A. Kheddar, & S. Coquillart.(2002).*Fast Continuous Collision Detection Between Rigid Bodies, Computer Graphics Forum*, vol. 21, no. 3, pp. 279-287, 2002.
- Schuemie, MJ, van der Straaten P, Krijn M, van der Mast CAPG.(2001).*Research on Presence in Virtual Reality: A Survey. Cyberpsychology and Behaviour*; 4(2):183-202.
- Sherman WR, Craig AB.(2003).*Understanding virtual reality*. Morgen Kaufman Publishers.

Sulistiyowati & Rachman, Andy.(2017).Pemanfaatan Teknologi 3D *Virtual Reality* Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya. Jurnal Ilmiah NERO Vol. 3, No.1.

Sugiyono.(2015).Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D. Cetaklan Ke-22 Bandung : ALFABETA.

Suryani, Mira.(2016).*Semi-Immersive Virtual Reality* untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran. Program Studi Teknik Informatika, Departemen Ilmu Komputer Universitas Padjadjaran.

Virtual Reality Society (n.d.). Semi-Immersive Virtual Reality Environments *Retrieved from* <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality-environments/semi-immersive.html>, (accessed 04 Jun 2019)