

DAFTAR PUSTAKA

- Azzam, A., Imrona, M., Ikhsan, N., Prodi, S. 1995, Simulasi Iringan Kendaraan Menggunakan Metode *Optimal Velocity Model* (OVM). Fakultas Teknik Universitas Telkom: Bandung.
- Badan Perencanaan Daerah DIY, Daerah DIY – Data Kecelakaan dan Pelanggaran Lalu Lintas, http://bappeda.jogjaprovo.go.id/dataku/data_dasar/cetak/548-data-kecelakaan-dan-pelanggaran-lalu-lintas, accessed June 18, 2021.
- Bahar, Y.N. 2014, *Aplikasi Teknologi Virtual Reality bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur*. Skripsi. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Gunadarma : Depok.
- 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.
- Ding, Xuejing (2013), *Research on Collision Detection Algorithm Based on OBB*. Department of Computer Science and Technology, Anhui Sanlian University, Anhui Hefei. *Applied Mechanics and Materials*, Vol. 433-435.
- Fasha, L.H. 2018. *Implementasi Algoritma Collision Detection pada Game Simulator Driving Car*. Skripsi. Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional : Jakarta.
- Jung-Woo, Chang etc (2010). *Efficient Collision Detection Using a Dual OBB-Sphere Bounding Volume Hierarchy*. Seoul National University, Seoul. *Computer Aided Design* 42(2010) 50-57.
- Kepolisian Negara Republik Indonesia. UU Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Pub. L. No. 22 (2009). Retrieved from <http://hubdat.dephub.go.id/uu/288-uu-nomor-22-tahun-2009-tentang-lalu-lintas-dan-angkutan-jalan/download>
- Kurniadi, Yohan (2016). *Pembuatan Aplikasi Simulasi Ujian Praktik Surat Izin Mengemudi Kendaraan Roda Empat*. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra Surabaya : Surabaya.
- Laksmi, A. H. M., & Wahyudi, A. (2017). Rasionalitas Pengguna Jasa Calo dalam Pengurusan SIM Baru di Polres Sidoarjo. *Paradigma UNESA*, 05.
- Mihelj, M., Novak, D., & Beguš, S. (2014). *Virtual Reality Technology and Applications* (Vol. 68). (S. G. Tzafestas, Ed.) New York, London: Springer.
- Mozilla tim, (2021a). 3D Collision Detection Game Development – MDN, https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Techniques/3D_collision_detection, diakses tanggal 16 Juni 2021
- Mozilla tim, (2021b). 2D Collision Detection Game Development – MDN, https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Techniques/2D_collision_detection, diakses tanggal 16 Juni 2021
- nissan.co.id. (2017). 5 Alasan Kenapa Anda Gagal Mendapatkan SIM A. Retrieved March 14, 2019, from <https://www.nissan.co.id/artikel/artikel-product-centric/5-alasan-kenapa-anda-gagal-mendapatkan-sim-a.html>

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 1993 tentang kendaraan dan Pengemudi. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/57553/pp-no-44-tahun-1993>, accessed March 1, 2020.
- Ramadan, R. (2013). *Game Development Life Cycle Guidelines*. ICAC SIS 2013, 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.
- Thompson, J. (2020) Collision Detection, jeffreythompson.org/collision-detection/circle-rect.php, diakses pada 16 Juni 2021.
- Tobi, M. D. (2018). Rancang Bangun Purwarupa Sistem Pendeteksi Kendaraan Menggunakan Pustaka Open cv. *Electro Luceat*, 1(1). <https://doi.org/10.32531/jelekn.v1i1.3>
- Tu, Chaoqiang ; Yu, Lizhen (2009). *Research on Collision Detection Algorithm Based on AABB-OBB Bounding Volume*. Nanchang University, Nanchang. 2009 First International Workshop on Education Technology and Computer Science.
- Ubai, L. N. (2017). *Pengembangan Prototipe Aplikasi Simulator Pelatihan Ujian Praktik SIM B1 Menggunakan Unity 3d*. Universitas Gajah Mada.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. <http://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/7264/UU0022002.htm>, accesed February 14, 2019.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Retrieved from <http://hubdat.dephub.go.id/uu/288-uu-nomor-22-tahun-2009-tentang-lalu-lintas-dan-angkutan-jalan/download>, accesed March 4, 2019.
- Unity Assets Store. 3D Low Poly Car For Games (Tocus), <https://assetstore.unity.com/packages/3d/vehicles/land/3d-low-poly-car-for-games-tocus-101652>, accesed June 20, 2019.
- Unity Assets Store, <https://assetstore.unity.com/packages/tools/physics/vehicle-physics-pro-community-edition-153556>, accessed January 20, 2021.
- Wibawanto, W. (2017). Metode *Trigger Detection* Untuk Gerakan Kendaraan NPC Dalam Game, 3(1), 15–32.