

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A., Zainuddin, Z., Fadhil, D. M., & Husain, J. R. (2020). *Augmented Reality 3d Untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia*. 12(3), 233–240. <https://doi.org/10.33096/Ilkom.V12i3.680.233-240>
- Agastya, I. G. E. A. A. (2024). Penggunaan Virtual Reality Dan Augmented Reality Dalam Pendidikan Kedokteran. *National Conference On Applied Business, Education, & Technology (Ncabet)*, 3(1), 806–815. <https://doi.org/10.46306/Ncabet.V3i1.171>
- Aisyah, S., Saputra, E., Evrilyan Rozanda, N., & Khairil Ahsyar, T. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2).
- Al Hafidz, I. A., Sukaridhoto, S., Muhammad Udin Harun Al Rasyid, Rizqi Putri Nourma Budiarti, Rachma Rizqina Mardhotillah, Rizki Amalia, Evianita Dewi Fajrianti, Naufal Adi Satrio, & Amma Liesvarastranta Haz. (2022). Implementasi Modul Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Pendidikan Kedokteran. *The Indonesian Journal Of Computer Science*, 11(2). <https://doi.org/10.33022/Ijcs.V11i2.3059>
- Al, J., Tadrir Matematika, J., Sa, M., Tri Rahmayati, G., & Catur Prasetyo Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, Y. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.24260/Add.V1i2.1113>
- Almada, Y. A., Puspita, D., & Susilo, A. (2024). Penerapan Teknologi Dan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Virtual Reality Dalam Peningkatan Pemahaman Konseptual Siswa. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 67–72. <https://doi.org/10.32502/Jdh.V4i2.8987>
- Amini, S. P., Paniza, M., & Sutabri, T. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Virtual Reality Terhadap Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Generasi Z. *Nusantara Journal Of Multidisciplinary Science*, 2(5), 1186–1193. <https://jurnal.intekom.id/index.php/Njms/article/view/994>
- Anggraini, A., & Suyatno, D. F. (2024). Usability And User Experience Testing Of The Threads Application Using The System Usability Scale (Sus) And User Experience Questionnaire (Ueq): Pengujian Usability Dan User Experience Aplikasi Threads Menggunakan System Usability Scale (Sus) Dan User Experience Questionnaire (Ueq). *Journal Of Emerging Information System And Business Intelligence (Jeisbi)*, 5(3), 278–289. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Jeisbi/article/view/63909>
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (Sus). *Journal Of Informatics, Electrical And Electronics Engineering*, 2(1), 5–11. <https://doi.org/10.47065/Jieee.V2i1.430>
- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, Hartino, A. T., Eska, & Ulpa, P. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan

- Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi.  
*Semnas Fkip*, 2.
- Ariatama, S., Mona Adha, M., Tosy Hartino, A., & Prawisudawati Ulpa, E. (2024). *Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi*.
- Arta, I. K., Saputra, I. K. T., Apriatini, N. M., D, G. A. P. I. K., Wati, K. P., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Virtual Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 234–244. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.25456>
- Aulia, S. (2023, November 15). *Alur Rekam Medis Pasien Rawat Jalan & Inap - Eclinic*. <https://www.eclinic.id/alur-rekam-medis-rawat-jalan-inap/>
- Awaliya, F. A., Fitriyani, A., Studi, P., Kimia, P., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2024). Pengembangan Teknologi Virtual Reality Dalam Pembelajaran Kimia. *Journal Of Chemistry Education And Integration*, 3(2), 93–99. <https://doi.org/10.24014/Jcei.V3i2.32350>
- Baharuddin, M., Hartono, R., Hasan, M., Saleh, M., Besar Pelatihan Kesehatan Makassar, B., Kesehatan Makassar, P., Kesehatan Masyarakat, P., & Islam Negeri Alauddin Makassar, U. (2023). Penggunaan Virtual Reality Pada Pelatihan Deteksi Dini Kanker Payudara Dan Kanker Mulut Rahim Bagi Dokter Dan Bidan Ftkp. *Sociality: Journal Of Public Health Service*, 2(2), 88–93. <https://doi.org/10.24252/Sociality.V2i2.40346>
- Burhanuddin, I., & Sukirman. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Belajar Flowchart. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 479–488. <https://doi.org/10.58230/27454312.1490>
- Christianingrum, Sumar, S., Sari, D. Y., Suparman, A., & Arfianto, A. Z. (2024). *Augmented And Virtual Reality*. <http://repository.undha.ac.id/1637/1/Gabung%20cover%20augmented%20and%20virtual%20reality.pdf>
- Darmawan, R. A., & Pernadi, D. (2019). Modeling Virtual Reality Menggunakan Blender Dan Unity Untuk Terapi Claustrophobia. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 23(1), 46–55. <https://doi.org/10.35760/ik.2018.V23i1.2066>
- Dika, K. P., Supandi, S., & Indriati Wardani, T. (2023). Rancang Bangun Media Pengenalan Alat Laboratorium Kimia Berbasis Mobile Augmented Reality. *Jipetik: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 3(2). <https://doi.org/10.26877/jipetik.V3i2.12784>
- Eldiana, V., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2022). Implementasi Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 309–316. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/811>
- Firmanda, G. I., Wahyuningsih, A., Ilmu, I., Bhakti, K., Kediri, W., Ilmu, S. T., Rs, K., & Kediri, B. (2024). Penerapan Teknologi Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Proses Orientasi Pasien Baru Di Rumah Sakit Swasta Di Kediri. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas (Clinical And Community Nursing Journal)*, 8(3), 173–179. <https://doi.org/10.22146/jkkk.99347>

- Fita, R. I., Fitriyani, E., Faroha Daroin, H., Medis Dan Informasi Kesehatan, R., & Teknologi Sains Dan Kesehatan Rsdsoepraoen, I. (2024). Penerapan Sistem Pelayanan Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Di Rsud Waluyo Jati. *Mahesa : Malahayati Health Student Journal*, 4(12), 5498–5511. <https://doi.org/10.33024/Mahesa.V4i12.16136>
- Frian, O. L., & Hayadi, Y. (2022). Alur Prosedur Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Di Rumah Sakit X Tahun 2022. *Prosiding Seminar Informasi Kesehatan Nasional (Sikesnas)*.
- Gea, S., & Maulany, R. (2020). Perancangan Aplikasi Virtual Reality 360 Berbasis Web Di Universitas Advent Indonesia. *Teika*, 10(2), 135–142. <https://doi.org/10.36342/Teika.V10i2.2383>
- Gulo, S., Mawarni, E., Zega, P., Bate'e, K., Ahmad, I., Lahagu, S., & Waruwu, Y. (2025). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 650–652. <https://doi.org/10.37081/Ed.V13i1.6684>
- Halid, M., Hasanah, U., Ikhwan, & Putra, R. P. A. (2022). Gambaran Kompetensi Petugas Rekam Medis Pada Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Rumah Sakit Khusus X Tahun 2021. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah Kesehatan Politeknik Medica Farma Husada Mataram*, 8(2), 144–150. <https://doi.org/10.33651/Jpkik.V8i2.433>
- Hartono, T. (2022, December). *Perancangan Augmented Reality Menggunakan Unity Dan Blender Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)*. [https://www.researchgate.net/publication/366089691\\_Perancangan\\_Augmented\\_Reality\\_Menggunakan\\_Unity\\_Dan\\_Blender\\_Dengan\\_Metode\\_Multimedia\\_Development\\_Life\\_Cycle\\_Mdlc](https://www.researchgate.net/publication/366089691_Perancangan_Augmented_Reality_Menggunakan_Unity_Dan_Blender_Dengan_Metode_Multimedia_Development_Life_Cycle_Mdlc)
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70–78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/Gm/Article/View/1148>
- Ipi, I., Scholar, G., Moraref, B., Bib, R., Sis, T., & Garuda Dan Scilit, R. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Stem Dengan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Self Regulation Peserta Didik. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(1), 96–108. <https://doi.org/10.20527/Quantum.V13i1.12109>
- Jidan Narizki, M., Arri Widyanto, R., Agung Prabowo, N., Mayjen Bambang Soegeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., Tengah, J., Teknik, F., Studi Teknologi Informasi, P., Muhammadiyah Magelang, U., & Jl Mayjen Bambang Soegeng, M. (2023). Perancangan Ui/Ux Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Journal Of Information System Research*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/Josh.V4i4.3652>
- Jonatan, W., Bangun, M.-R., 3d, G., & Kerajaan Bowontehu, P. (2019). Rancang Bangun Game 3d Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 455–464. <https://doi.org/10.35793/Jti.V14i4.27647>
- Juzma, E. K., Murdowo, D., & Adriyanto, A. R. (2025). Innovation Of Non-Formal Education Platform Features In Indonesian Fashion. *EduLine: Journal Of Education And Learning Innovation*, 5(1), 111–120. <https://doi.org/10.35877/454ri.EduLine3574>

- Kaltsum, N. F., Mappalotteng, A. M., & Fathahillah. (2025). Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Jtik Terhadap My Sams Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jimu: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(01), 241–250. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/562>
- Khomariyah, A. N., Arif, Y. M., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2024). Evaluasi Usability Pada Simulasi Virtual Reality Perawatan Luka. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.25008/jitp.v4i1.74>
- Kim, H. Y., & Kim, E. Y. (2023). Effects Of Medical Education Program Using Virtual Reality: A Systematic Review And Meta-Analysis. In *International Journal Of Environmental Research And Public Health* (Vol. 20, Issue 5). <https://doi.org/10.3390/ijerph20053895>
- Latifah Luluk, P. C. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Profil Pelajar Pancasila Melalui Focus Group Discussion (Fgd) Pada Kegiatan Kokurikuler Luluk. *Education Journal: Journal Education Research And Development*, 8(2).
- Lestari, B. D., Darmawan, H. L., Alfarisy, S., Fajriyah, L. S. L., & Lestari, A. A. (2024). *Komunikasi Multimedia Dalam Kehidupan*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=X0kreqaaqbaj&oi=fnd&pg=pa9&dq=sementara+itu,+antarmuka+suara+\(audio+interface\)+menggunakan+sistem+audio+3d+untuk+mensimulasikan+arah+dan+jarak+sumber+suara,+menciptakan+pengalaman+audio+yang+lebih+realistis+dan+mendalam.+&ots=sywwvif0jfl&sig=9zq9nsscalba5lgtbhvqrguu2i&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=X0kreqaaqbaj&oi=fnd&pg=pa9&dq=sementara+itu,+antarmuka+suara+(audio+interface)+menggunakan+sistem+audio+3d+untuk+mensimulasikan+arah+dan+jarak+sumber+suara,+menciptakan+pengalaman+audio+yang+lebih+realistis+dan+mendalam.+&ots=sywwvif0jfl&sig=9zq9nsscalba5lgtbhvqrguu2i&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Lestari, B., Rifiani, P. I., & Gati, A. B. (2021). The Use Of The Usability Scale System As An Evaluation Of The Kampung Heritage Kajoetangan Guide Ebook Application. *European Journal Of Business And Management Research*, 6(6), 156–161. <https://doi.org/10.24018/ejbmr.2021.6.6.1113>
- Martalisa, A., Saputro, S. W., Nugrahadi, D. T., Abadi, F., & Budiman, I. (2024). Evaluation Of User Experience In The Banjarbaru Disdukcapil Public Service Application Using User Experience Questionnaire And System Usability Scale. *Scientific Journal Of Informatics*, 11(4), 925–936. <https://doi.org/10.15294/sji.v11i4.13780>
- Maulana, S. R., Sarwono, S., & Ronggowulan, L. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Kartasura. *Geadidaktika*, 4(2), 121–132. <https://doi.org/10.20961/Gea.v4i2.74891>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3). <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrhman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: Janapati*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>

- Naufal Azmi, M., Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226. <https://doi.org/10.24269/Dpp.V12i1.9746>
- Nisaa, A. (2021). Gambaran Penerapan Alur Prosedur Pelayanan Dan Penyelenggaraan Rekam Medis Di Rs. Pku Muhammadiyah - Selogiri. *Journal Of Information Systems For Public Health*, 5(2). <https://doi.org/10.22146/Jisph.42369>
- Notoatmodjo, & Soekidjo. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan / Soekidjo Notoatmodjo. *Koleksi Buku Upt Perpustakaan Universitas Negeri Malang*, 0(0).
- Noviantari, P. S. (2023). *Tinjauan Sistematis Virtual Reality Untuk Pendidikan | Jurnal Biologi Konstektual (Jbk)*. <https://E-Journal.Unmas.Ac.Id/Index.Php/Jbk/Article/View/9659>
- Pramesti, A, P., & Olivia, S, O. (2023). Virtual Reality Dan Augmented Reality Dalam Arsitektur Digital. *Joda Journal Of Digital Architecture*, 3(1), 27–33. <https://doi.org/10.24167/Joda.V3i1.12648>
- Pratama, M. R., Umam, J., & Yakok, R. (2024). Usability Testing Pada Aplikasi Ijateng Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 15–23. <https://doi.org/10.33020/Jsimtek.V2i1.556>
- Puspitaningrum, I., Pujiastuti, Rr. S. E., & Lestari, K. P. (2019). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Keperawatan Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Kepemimpinan Dan Manajemen Keperawatan*, 2(2). <https://doi.org/10.32584/Jkkm.V2i2.379>
- Putu, I., Subagya Putra, A., Kesiman, A., Yota, K., & Aryanto, E. (2022). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Immersive Story Telling Satua I Belog. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), 447–454. <https://doi.org/10.37600/Tekinkom.V5i2.524>
- Rachmatullah, R., & Rachmatullah Mahasiswa Magister Keperawatan, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Virtual Reality (Vr) Dalam Pendidikan Keperawatan : Literature Review. *Jurnal Kesehatan*, 9(2), 11–21. <https://doi.org/10.37048/Kesehatan.V9i2.154>
- Rachmatullah, R., & Sukihananto. (2020). Efektivitas Penggunaan Virtual Reality ( Vr ) Dalam Pendidikan Keperawatan : Literature. *Jurnal Kesehatan*, 9(2).
- Riana Serry. (2024, January 4). *Augmented Reality (Ar): Transformasi Pelatihan Medis - Rapidnet*. <https://www.Rapidnet.Id/2024/01/Augmented-Reality-Ar-Transformasi-Pelatihan-Medis/>
- Riyana, C., & Setiawan, B. (2023). 3d Interactive Virtual Reality Media To Improve Learning Outcomes In Thematic Subjects. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 223–233. <https://doi.org/10.23887/Jpiundiksha.V12i2.58472>
- Rusdi, A. J., Rengganis Ularan, R. A., Anshori, M., Priskusanti, R. D., & Ikawati, F. R. (2022). Implementasi Virtual Clinic Simulation Program Studi Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan. *Journal Of Training And Community Service Adpertisi (Jtcsa)*, 2(1), 15–20. <https://jurnal.adpertisi.or.id/index.php/jtcsa/article/view/186>
- Safarati, N., & Zuhra, F. (2024). Media Digital Berbasis Virtual Reality Dalam Pembelajaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 8717–8725. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i6.16596>

- Senoprabowo, A., Muqoddas, A., Prabowo, D. P., Pramudya, E. R., & Bastian, H. (2024). Analisis Usability Aplikasi Virtual Reality Umkm Lumintu Dari Sudut Pandang Pengguna. *Jurnal Informatika Upgris*, 10(1), 31–35. <https://doi.org/10.26877/jiu.V10i1.18214>
- Setyawan, M. D., Hakim, L. El, & Aziz, T. A. (2023). Kajian Peran Virtual Reality (Vr) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 122–131. <https://doi.org/10.59141/japendi.V4i02.1592>
- Siregar, H. L., Immanuel, C., Rif'an, M., Rifki, A., & Parwis, A. (2025). Analisis Literatur Tentang Penggunaan Teknologi Virtual Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–7. <https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/bje/article/view/74>
- Suciliyana, Y., Ode Abdul Rahman, L., Komunitas, K., Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, F., Dasar Keperawatan Dan Keperawatan Dasar, D., & Ilmu Keperawatan, F. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39–53. <https://doi.org/10.38102/jsm.V2i1.51>
- Sudiarno, A. (Adithya), & Maulana, G. (Gustin). (2020). Evaluasi Media Edukasi Berbasis Virtual Reality: Studi Kasus Virtual Building And Learning Smp Negeri 3 Purwokerto. *Jurnal Teknik Its*, 9(2), 498976. <https://doi.org/10.12962/j23373539.V9i2.55169>
- Sudiarno, A., Sudiarno, A., & Maulana, G. (2021). Evaluasi Media Edukasi Berbasis Virtual Reality: Studi Kasus Virtual Building And Learning Smp Negeri 3 Purwokerto. *Jurnal Teknik Its*, 9(2), A197–A202. <https://doi.org/10.12962/j23373539.V9i2.55169>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In *Alfabeta Cv*.
- Sukirman, S., Yuliana, I., Ihsanuddin, I., & Abi, B. S. (2025). Uji Usabilitas Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Konsep Pemrograman. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(1), 247–256. <https://doi.org/10.29100/jipi.V10i1.5717>
- Susilo, E. (2019). Cara Menggunakan System Usability Scale (Sus) Pada Evaluasi Usability. In *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* (Vol. 10, Issue 10).
- Syahrir, S., Muh., I. S., & Nurhayati, N. (2021). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Virtual Praktikum Berbasis Virtual Reality Untuk Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19*.
- Syailin, N. C. A., Efendi, A., Niswah, N., Almayra Nugroho, V., Guru Sekolah Dasar, P., & Unisnu Jepara, F. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.V11i1.2599>
- Syukri, H., Ikhwan, A., Alda, M., & Islam Negeri Sumatera Utara, U. (2024). Visualisasi 3d Jam Gadang Bukittinggi Dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 178–189. <https://doi.org/10.51903/jtikp.V15i1.849>

- Widyatana, A., Shofi, M. A., & Rakhmawati. Nur Aini. (2024). *Analisis Potensi Dan Tantangan Penggunaan Virtual Reality (Vr) Dalam*. [https://www.researchgate.net/publication/381842749\\_Analisis\\_Potensi\\_Dan\\_Tantangan\\_Penggunaan\\_Virtual\\_Reality\\_Vr\\_Dalam](https://www.researchgate.net/publication/381842749_Analisis_Potensi_Dan_Tantangan_Penggunaan_Virtual_Reality_Vr_Dalam)
- Yanti, C. P., Gede, I., Sudipa, I., & Aditama, W. (2023). Design Thinking Testing Of Ar/Vr Application For Bali's Lontar Prasi Preservation. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 3(9), 1956–1963. <https://doi.org/10.55927/Mudima.V3i9.5744>
- Yasar, K. (2024). *Apa Itu Realitas Virtual? Bagaimana Cara Penggunaannya Dan Perkembangannya*. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/virtual-reality>
- Yosuky, D., Sania Rachmi, T., Ladi, B.-S., Gajah Mada, J., Indah, T., Sekupang, K., Batam, K., & Riau, K. (2023a). Analisa Pengaruh Virtual Reality Terhadap Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 40–53. <https://doi.org/10.59841/Inoved.V1i3.206>

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD  
YOGYAKARTA