

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, T. N. (2015). Generator Kode Unit Testing Untuk Javascript Berbasis Framework Qunit Taufik Nur Adi. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri*.
- Akhtar Khan, I. (2012). Quality Assurance and Integration Testing Aspects in Web Based Applications. *International Journal of Computer Science, Engineering and Applications*. <https://doi.org/10.5121/ijcsea.2012.2310>
- Arifianto, T. (2011). Membuat Interface aplikasi android lebih keren dengan LWUIT. *Yogyakarta: Andi*.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Internet. *Jurnal Media Pendidikan Agama*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran. Meedia Pembelajaran*.
<https://doi.org/http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=1541>
- Berta, S., Samopa, F., & Nisfu Asrul, S. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (study kasus : Perobekan Bendera di Hotel Majapahit). *Teknik POMITS*, 2(2), 397–400.
<https://doi.org/10.1016/j.materresbull.2015.06.016>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Erick Paulus, Mira Suryani, dan R. F. (2016). Evaluasi Usabilitas pada Aplikasi Virtual Reality untuk Pendidikan: Studi Kasus BIOTALAUTVRo Title. Retrieved from
https://www.researchgate.net/publication/307863358_Evaluasi_Usabilitas_pada_Aplikasi_Virtual_Reality_untuk_Pendidikan_Studi_Kasus_BIOTALAU_TVR
- H Nazruddin, S. (2014). Pengertian Android, eclipse. *Google.Com*.
<https://doi.org/DOI 10.1111/j.1442-9993.2008.01907.x>
- Pradnyana, I. M. A., Arthana, I. K. R., & Sastrawan, I. G. B. H. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Binatang Buas Untuk Anak Usia Dini. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*.
<https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i03.p05>
- Pressman, R. S. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi. Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*. <https://doi.org/10.1016/j.jmatprotec.2007.09.040>
- Rachman, A., Informasi, J. S., Informasi, F. T., Informatika, J. T., & Informasi, F. T. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada. *Jurnal Ilmiah*.
- RI, U. (2009). UU RI No 24 Tentang Bendera, Bahasa, Dan Lambang Negara, Serta Lagu Kebangsaan. *UU RI NO 24 2009*.
- Rizky, S. (2011). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*.

- Sahulata, R. A., Wahyudi, A., Wuwungan, B. G., & Nayoan, M. A. (2016). Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android. *CogITo Smart Journal*.
<https://doi.org/10.31154/cogito.v2i2.30.204-215>
- sugiyono. (2016). metode penelitian pendidikan (kuantitatif kualitatif dan R & D). In *Bandung: Alfabeta*. <https://doi.org/10.1164/rccm.200409-1267OC>
- Sukanto dan, & Shalahuddin(2014:28). (2014). Shalahuddin, M. Rosa A.S 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*.
- Suyono, A. A., Indianiati, U. N., Rizki, E. M., Hamidah, S., & Jannah, E. N. (2016). Analisis Aplikasi Integrated Postal Operations System (IPOS) Pada PT. Pos Indonesia (Persero) KPRK Jombang Menggunakan Metode PIECES. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*.
<https://doi.org/10.26594/r.v2i1.442>
- Yasin. (2011). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. In *Verdi Yasin, S.Kom.,M.Kom.*