

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T. 2018. Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Game Labirin Berbasis Android. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/XJTBV>.
- ANANTO, Dennis; -, Fitria. IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERANGKAT LUNAK NILAI AKADEMIK SISWA. *Jurnal Informatika*, [S.l.], v. 17, n. 2, p. 39-45, dec. 2017. ISSN 2407-1544. Available at: <<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalInformatika/article/view/981>>
- Arfida, S. 2014. Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Sembistek*. [Online]
- Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika. 2019. <http://www.bmkg.go.id>. Diakses pada tanggal 11 Juni 2019.
- Hermawan. 2019. *Pengertian VR (Virtual Reality) Beserta Sejarah Dan Cara Kerjanya*. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-vr-virtual-reality>. Diakses pada tanggal 11 Juni 2019.
- Darmayasa, K. A. W., Raka Agung, I., & Rahardjo, P. (2018). Rancang Bangun Scoring Board Menggunakan Joystick Berbasis Arduino Yang Digunakan Pada Latih Tanding Taekwondo. *Jurnal SPEKTRUM*, 5(2), 278-284. <https://doi.org/10.24843/SPEKTRUM.2018.v05.i02.p35>
- Dewi, R. S., Anggara, S. 2019. Mitigasi Bencana Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 3–4. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/438>.
- Dewi, S., & Khumaidi, A. (2017). Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (Tk) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash. *Prosiding KMSI*. <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/procidingkmsi/article/view/476>.

- Hidayat, R., Widiarta, I. M., & Hamdani, F. (2019). Rancang Bangun Simulasi Edukasi Tata Cara Sholat 5 Waktu Dan pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Virtual reality. *JINTEKS*. Vol 1, No 1. <http://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/377/>.
- Jamal, Z. (2014). Pendeteksi Gempa Dengan Metode FM Berbasis Personal Computer. *Jurnal Informatika*, 11(1), 77-89. doi:<http://dx.doi.org/10.30873/ji.v11i1.173>.
- Kevin, A. D. 2017. Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Skripsi*, [Online] Volume 1. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/70379502fe6ca7d2eebd2827126a7d3d.pdf.
- Kusnadi. 2019. *Gempa Bumi dan Pergerakan Sesar di NTB*. <http://disasterchannel.co/wp-content/uploads/2019/08/GEMPA-BUMI-DAN-PERGERAKAN-SESAR-DI-NTB-2.pdf>.
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. 2015. Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 18–25. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/6817>.
- Nur, A. (2011). GEMPA BUMI, TSUNAMI DAN MITIGASINYA. *Jurnal Geografi: Media Informasi Pengembangan dan Profesi Kegeografian*, 7(1). doi: <https://doi.org/10.15294/jg.v7i1.92>.
- Pranata, M. A. (2017). Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. *Edutech*, 16(3), 305. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/8544>.
- Putra, G. A., Kridalukmana, R., and Martono, K. T., 2017. Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia. *Jurnal*

- Teknologi dan Sistem Komputer*, [Online] Volume 5(1), pp. 29-36. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.1.2017.29-36>.
- Putra, S. R., & Utami, D. Y. (2019). Rancang Bangun Simulasi Edukasi Tata Cara Sholat 5 Waktu Dan pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Virtual reality. *JINTEKS*. Vol 1, No 1. <http://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/377/>.
- Rosandy, T., Rosmalia, L., & Yazid A. M. 2020. *Darmajaya Street View Menggunakan Teknologi Virtual Reality*. Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA) Vol. 3 No. 2. <https://doi.org/10.30873/simada.v3i2.2248>.
- Setyawan, d., & Arkhiansyah, Y. 2014 Dec 9. PENCARIAN CITRA BERBASIS PENGENALAN WAJAH UNTUK ABSENSI MENGAJAR DOSEN IBI DARMAJAYA. Jurnal Informatika. [Online] 11:2
- Stephen, S., Gunawan, D. & Hansung, s. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Edukasi Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Cardboard. *Jurnal SISFO*. <http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1612/RANCANG-BANGUN-APLIKASI-PERMAINAN-EDUKASI-BERBASIS-VIRTUAL-REALITY-MENGUNAKAN-GOOGLE-CARDBOARD>.
- Sunarjo. Gunawan, M. T., & Pribadi, S. 2012. *Gempabumi Edisi Populer*. <http://puslitbang.bmkg.go.id/litbang/wp-content/uploads/2018/01/buku-gempabumi.pdf>.
- Tulung, R. A. M., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Untuk Sekolah Minggu. *Jurnal Teknik Informatika*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17656/>.
- Wilasa, M. N. W., 2017) *Analisis Perangkat Keras Pada Robot Keseimbangan Dengan Menggunakan Metode Auto Tuning Pid*. Other thesis, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA. <http://eprints.polsri.ac.id/4650/>.