

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa dan Shalahuddin M., 2018 Bagan Alir flowmap adalah suatu bagan yang menunjukkan alir dalam sebuah program atau prosedur sistem secara logika, bagan alir digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi.
- A.S. Rosa & Shalahuddin, 2018, *Sequance Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.
- A.S. Rosa dan Shalahuddin M., 2018, *Use Case* merupakan pemodelan untuk kelakuan *Behavior* sistem informasi yang akan dibuat.
- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Agus Eka, Pratama. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Akhmad Dharma Kasman. 2013. *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: Loko Media.
- Andrias Sahulata et al., *Aplikasi Virtual Reality Pengenalan... ( 204 Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android;*
- Apriliah, 2019 *UML (Unified Modeling Language)* merupakan standar bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambarkan arsitektur program dalam pemrograman object oriented.
- Apriliah, 2019 *UML (Unified Modeling Language)* merupakan standar bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambarkan arsitektur program dalam pemrograman object oriented.
- Arsyad, dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Presada.

Biantoro, Donny Laga. & Wahyudi Hatianto. 2019. IMPLEMENTASI SISTEM VIRTUAL REALITY PADA OBJEK WISATA DI JATIM PARK. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang, Volume 2, Tahun 2019.

Fadillah, 2019 *flowmap* adalah diagram yang menunjukkan aliran data berupa formulir-formulir ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir atau beredar dalam suatu sistem.

Herianto, 2018 *sequence diagram* adalah *tools* yang sangat populer dalam pengembangan sistem informasi secara *object oriented* untuk menampilkan interaksi antar objek.

I Made Artawan, Made Sudarma, I Made Arsa Suyadnya. 2017. *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Android*. Univesitas Udayana, Vol 4, No 2.

Irfansyah, Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android

Josi, 2017 UML adalah standar bahasa untuk mendefinisikan dari requirement membuat analisis, desain dan menggambarkan arsitektur dalam pemrograman yang berorientasi pada objek.

Josi., 2017 UML adalah standar bahasa untuk mendefinisikan dari *requirement* membuat analisis, desain dan menggambarkan arsitektur dalam pemrograman yang berorientasi pada objek.

Mulyasa (2014, h. 6) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter.

Pradibya Uditama et al. Perancangan Aplikasi Pemantauan Pendaki Gunung Menggunakan Wireless Network Dengan Protokol MQTT.

Reynoldus. 2016. *Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android*. Sulawesi Utara: Universitas Klabat. Cogito Smart Journal, Vol. 2, No. 2.

Safaat, Nazruddin h. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Penerbit Informatika Bandung. Cetakan Pertama, Edisi Revisi.

Setiawan Riyadi & Munengsih Sari Bunga. 2017. APLIKASI 3D VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU BERBASIS MOBILE. Vol 2, No 2.

Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2014). Rancang Bangun Akses Kendali Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android, 13(1), 1–10.

Sutabri, Tata. 2012. Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.

Sutanay, Arthana, & Wirawan. 2017. *Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), Volume 6, Nomor 1.

Yanuar, 2016 *flowmap* adalah diagram yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem, diagram ini menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem.