

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saepuloh, A. & V., A. Salsabila. 2022. "Virtual Reality Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Materi Things Around". Journal Of Empowerment 3(1):96
- [2] Abdillah, Fadil, Cepi Riyana, & Muthia Alinawati. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama". Universitas Pendidikan Indonesia. Vol 2. No 1.
- [3] Surani, Dewi. & Kusuma, Aria Cendana. 2020. "Pelatihan Bahasa Inggris Bagi UMKM Materi English Transaction Dan Promotions Di Rumah BUMN (RKB)-Cilegon". Universitas Bina Bangsa:57.
- [4] Rianto,dkk.2015. "Peran UMKM Menghadapi MEA 2015 Melalui Pelatihan Bahasa Inggris". Jurnal Ilmu Manajemen & Ekonomika 8(1):41. [online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/333267383_PERAN_UMKM_MENGHADAPI_MEA_2015_MELALUI_PELATIHAN_BAHASA_INGGRIS.
- [5] TelkomUniversity, "Pentingnya Bahasa Inggris dalam Mengembangkan Usaha Pelaku UKM" [Online]. Available: <https://telkomuniversity.ac.id/en/the-importance-of-english-in-developing-sme-businesses/>.
- [6] Luh, Sri Damayanti. 2019. "Peranan Keterampilan Berbahasa Inggris Dalam Industri Pariwisata". Politeknik Internasional Bali. [online]. Available: <https://ojs-journey.pib.ac.id/index.php/art/article/download/42/34>
- [7] Pemerintah Indonesia. 2021. Peraturan Pemerintah (PP) No. 7 Tahun 2021. tentang Kemudahan, Pelindungan, dan Pemberdayaan Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/161837/pp-no-7-tahun-2021>
- [8] Hastuti, dkk., Kewirausahaan dan UMKM.2020. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [9] Nugroho, Agung. 2019. "Strategi Pengembangan Desa Wisata Tinalah Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Di Kulonprogo Yogyakarta". Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta:1-3
- [10] Setiawan, R., I., 2013. "Strategi Pemasaran Pendukung Sektor Pariwisata: Perspektif Marketing Mix dan Balanced Scorcard (Studi Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Di Kota Blitar)", STIE Kesuma Negara Blitar 5(2):91.
- [11] Khasiati, Aprilia Isnaini Nur.(2019) "Strategi Pengembangan Desa Wisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Muslim

Desa Jambu Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri”. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri. [online]. Available : <http://etheses.iainkediri.ac.id/2314/>

- [12] Putro, H., T., 2015 “Kajian Virtual Reality”. Program Pascasarjana Teknik Arsitektur Universitas Gadjah Mada:1-15
- [13] Burdea, Grigore, C., & Coiffet, Philippe.2003. Virtual Reality Technology.Canada:John Wiley & Sons, Inc.
- [14] Mihelj, M., Novak, D., & Beguš, S. 2014. Virtual Reality Technology and Applications. Vol 68. New York, London: Springer Science+Business Media Dordrecht.
- [15] Maulana, M., R., 2019. “Rancang Bangun Game 3D Labirin First Person Shooter Menggunakan Unity,”. Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.
- [16] Menard, M. & Wagstaff, B., 2015. Game Development with Unity, Second Edition. Boston:Cengage Learning PTR.