

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, Z., & Rosmansyah, Y. (2021). Rancang Bangun Sistem Visualisasi Masjid Salman Rasidi Menggunakan Virtual Reality. In *Jurnal Sistem Cerdas*.
- Amri, F. R., & Taurusta, C. (2021). Implementasi Virtual Reality Desain Arsitektur Perumahan 3D Sebagai Media Promosi Bisnis Investasi Properti Berbasis Android. In *Journal of Computer Science and Information Technology* (Vol. 1, Issue 1).
- Ashari, M. A., & Putra, R. E. (2021). Pengukuran Probabilitas Berita Hoaks Berdasarkan Judul Clickbait Menggunakan Metode Adaptive Neuro Fuzzy Inference System Berbasis Web. *Journal of Informatics and Computer Science, 02*.
- Dias, L., Enstein, J., Manu, G. A., Citra Bangsa, U., Nusa, P., & Timur, T. (2021). PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 4).
- Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android. In *NOPEMBER* (Vol. 4, Issue 2).
- Fathu Ramdhani, D., Juardi, D., & Suharso, A. (n.d.). Aries Suharso INNOVATIVE. *Journal Of Social Science Research, 3*, 128–139.
- Hidayatil, F., Burhanuddin, B., Muhammad, ;, Arif, R., & Asdar, ; Muhammad. (2023). Analisis Pemanfaatan Metaverse-Roblox Sebagai Media Komunikasi Bisnis dan Pemasaran Analysis of the Utilization of Metaverse-Roblox as a Media for Business and Marketing Communication. 2(2), 121–127. <https://doi.org/10.31960/tea.v5i1>
- Islam Negeri Sumatera Utara Jl Williem Iskandar Pasar, U. (n.d.). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 Purbatua Manurung*.
- Jasmine, A. (n.d.). *DESIGN OF 3D VIRTUAL MAP OF BUILDING A THE DEAN’S OFFICE OF THE FACULTY OF ENGINEERING AND BUILDING B THE ARCHITECTURAL ENGINEERING, UNIVERSITY OF LAMPUNG USING UNITY 3D*.

- Karunaratna, S., Wijethilaka, S., Ranaweera, P., Hemachandra, K. T., Samarasinghe, T., & Liyanage, M. (2023). The Role of Network Slicing and Edge Computing in the Metaverse Realization. *IEEE Access*, *11*, 25502–25530. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3255510>
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (n.d.). *GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN*.
- Rizki, F. M., & Zaky, M. (2019). Analisis Kriminologis Korban Cyber Fraud Pada Transaksi Game Online Melalui Steam. In *Anomie* (Vol. 1, Issue 1). www.valvesoftware.com
- Sri Nugraha, B., & Kurniawan, A. (2014). *RANCANG BANGUN 3D VIRTUAL REALITY UNTUK PROMOSI PERUMAHAN BERBASIS WEB ONLINE*.
- Studi Manajemen Informatika Politeknik Palcomtech, P., Basuki Rahmat No, J., & Palembang, B. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)*. 8(1).
- Trivaika, E., Andri Senubekti, M., & Manajemen Informatika Dan Komputer HASS, A. (2022). *Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android*. 16(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Yenni, H., Andriani, E., Syarifah, T., & Fatdha, E. (2022). Model Perumahan Dengan Metode Polygonal Modeling Dan Teknik Extrude Face Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *9*(2). <http://jurnal.mdp.ac.id>