

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., & Rohmah, A. N. (2017). Game edukasi virtual reality. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*.
- Aini, Zamzammiah Nur, & Himawanto, Dwi Aris. (2018). Analisis Aksesibilitas Desain Bangunan Pada Gedung Museum Keris Surakarta. *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, Vol.7 No.3 Juli 2018, 151-160.
- Anwar, Akhmad Chaerul. (2018). Pemasaran Museum Keris Nusantara Sebagai Destinasi Wisata Sejarah Budaya di Surakarta. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Bararah, Dinna. (2018). Desain Interior Museum Keris di Surakarta. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Binti Solikah, G. S. K. I. S. (2017). Membangun Game Edukasi Pengenalan virtual reality Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Berbasis Multimedia. *JURNAL TRANSFORMASI*.
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis VR. *Экономика Региона*.
- Derakhshan, A., & Davoodi Khatir, E. (2015). The Effects of Using 3D Games. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*.
- Hermawan, R. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatannya*. November, 937–946. <https://doi.org/10.30998/>
- Mubaslat, M. M. (2012). The Effect of Using Educational Games on the Students' with VR. *Online Submission*.
- Muharto dan Ambarita. *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Deepublish. Yogyakarta. 2016.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan informatika Di Era Digital. *AR-RIAYAH* , 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd>

- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui game edukasi. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu komunikasi*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game virtual tour Sebagai Media Pembelajaran sejarah Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1>
- Ramansyah, W. (2015). Pengembangan Education Game (Edu Game) Berbasis Android menggunakan virtual reality. *Jurnal Ilmiah Edutic*.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p>
- Saputra, A., Beny, & Nugroho, A. (2014). Perancangan Edukasi Pengenalan animasi 3d (Studi Kasus : Smpn23/Vii Teluk Rendah Sarolangun). *Jurnal Ilmiah Media Processor*.
- Siswanto, Y., & Putra, B. E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi mata pelajaran informatika Untuk Anak Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi*, 5(4), 6. <http://ijns.org/journal/index.php/>
- Skalanews. (2012). Kemendikbud Baru Mencatat 67.273 Warisan Budaya Indonesia. Pada tanggal 3 Februari 2015, Jam 14.30 WIB. Diakses dari Skalanews.com : <http://skalanews.com/news/detail/128316/2/kemdikbudbarumencatat67.273warisan-budaya-indonesia-.html>
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. www.aswajapressindo.co.id
- Sutama. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Kartasura: Fairuz Media
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan EduGame guna menarik Minat Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3),
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Diakses pada tanggal 21 Juni 2015, Jam 20.45 WIB.