

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiah, Enok Tuti. 2017. "Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile untuk meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor," *Jurnal Teknik Komputer dan AMIK BSI* 3(1):24-29.
- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- BNPB. (2012). Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana. *Badan Nasional Penanggulangan Bencana*, 62.
- Dennis F. Niode, Rindengan, Y. D. Y., & Karouw, S. D. S. (2016). Geographical Information System (GIS) untuk Mitigasi Bencana Alam Banjir di Kota Manado. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 14–20.
- Ernawati. 2013. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun 2011/2012". *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Fajria Pawestriana. (2016). Pengetahuan Masyarakat Dalam Mitigasi Bencana Letusan Gunungapi Slamet di Desa Melung Kecamatan Kedungbanteng. *COMMUNITY KNOWLEDGE IN DISASTER MITIGATION THE ERUPTION OF SLAMET VOLCANO IN MELUNG VILLAGE, KEDUNGBANTENG DISTRICT, BANYUMAS REGENCY*, 5(2), 17–24. Retrieved from <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/GeoEdukasi/article/view/1907/0>
- Feng, Z., González, V. A., Amor, R., Lovreglio, R., & Cabrera-Guerrero, G. (2018). Immersive virtual reality serious games for evacuation training and research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 127, 252–266. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2018.09.002>
- Foronda, C. L., Shubeck, K., Swoboda, S. M., Hudson, K. W., Budhathoki, C., Sullivan, N., & Hu, X. (2016). Impact of Virtual Simulation to Teach Concepts of Disaster Triage. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(4), 137–144. <https://doi.org/10.1016/J.ECNS.2016.02.004>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jaya, H. (2013). Pengembangan Laboratorium Virtual untuk Kegiatan Paraktikum dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 81–90. <https://doi.org/10.21831/JPV.V2I1.1019>

- Kasus, S., Bendera, P., Majapahit, H., Sihite, B., Samopa, F., & Sani, A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality, 2(2), 397–400.
- Mustafa, B. (2010). Analisis Gempa Nias dan Gempa Sumatera Barat dan Kesamaannya Yang Tidak Menimbulkan Tsunami. *Jurnal Ilmu Fisika*, 2(1), 44–50.
- Nur, A. M. (2010). GEMPA BUMI, TSUNAMI DAN MITIGASINYA, 7(1). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JG/article/view/92/93>
- Nugroho, S. 2008. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Diklat Dasar Listrik dan Elektrokniika di SMK*”. Laporan Proyek Akhir, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Nurasiah. 2014. “Perencanaan Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Kuliah dengan Metode SDLC *Waterfall*.” *Jurnal Teknologi dan Rekayasa* 19(3):72-81.
- Presiden Republik Indonesia. (2008). PP RI No 21 Tahun 2008. *Peraturan Pemerintah*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Presiden Republik Indonesia. (2014). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana. *Igarss 2014*, (1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukirman, S. (2017). Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game, 345–351.

- Tuma, Z., Tuma, J., Knoflíček, R., Blecha, P., & Bradác, F. (2014). The process simulation using by virtual reality. *Procedia Engineering*, 69, 1015–1020. <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2014.03.084>
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zarzuela, M. M., Pernas, F. J. D., Calzón, S. M., Ortega, G., & Rodríguez, M. A. (2013). Educational Tourism Through a Virtual Reality Platform, 25, 382–388. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.047>