

## Daftar Pustaka

- Agushinta R., D., & Satria, A. (2018). Pembelajaran 3D Sistem Ekskresi Manusia Berbasis Virtual Reality dan Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(4), 381. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854665>
- Bryson, S. (2004). Virtual reality. In *Computer Science Handbook, Second Edition*. <https://doi.org/10.6017/ital.v38i4.11847>
- Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism Management*. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2009.07.003>
- Handaya, W. B. T., & Lestari, D. P. (2011). Implementasi Sistem Pemandu Pendakian Gunung. *Semantik*, 2011(Semantik), 0–5.
- Hisbullah Sujud, A. K. (2020). *Pemahaman Pendaki Gunung Terhadap Ilmu Pendakian Di Gunung Ungaran*. 1–82. <https://lib.unnes.ac.id/38537/1/6101415087.pdf>
- Kusumaningsih, A., Angkoso, C. V., & Anggraeny, N. (2018). Virtual Reality Museum Sunan Drajat Lamongan Berbasis Rulebased System untuk Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(4), 473. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854818>
- Meivita, N. D., Utomo, S. B., & Supeno, B. (2016). Rancang Bangun Alat Ukur Kondisi Kesehatan Pada Pendaki Gunung Berbasis Fuzzy Logic. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, 13–18. <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/>
- Monahan, T., McArdle, G., & Bertolotto, M. (2008). Virtual reality for

collaborative e-learning. *Computers and Education*.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.12.008>

Rifki Abdurrahman. (2015). Profil FO2Max dan profil mental pendaki. *Jurnal UPI*, 1(4), 1–7.

Ryan, M.-L. (2003). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture and Society)*.

Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>

Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2(2), 397–400.

Sukarmin, Y. (1995). Persiapan Fisik Bagi Pendaki Gunung: Sebuah Alternatif Pencegahan Kecelakaan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 91–102. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.9166>

Sumardani, D., Midaraeni, I., & Sumardani, N. I. (2019). Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Relativitas Khusus Berbasis Google Cardboard Pada Smartphone Android. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2, 309–321. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.80>

Wanda J.N. Tumbol. (2015). Penyajian peta jalur pendakian Gunung Rinjani berbasis platform android [Android-based Mount Rinjani hiking trail map

presentation]. *Jurnal Geodesi Undip*, 4(2), 94–100.

Zhang, Y. Z. (2019). Virtual reality technology. In *Digital Orthopedics*.

[https://doi.org/10.1007/978-94-024-1076-1\\_3](https://doi.org/10.1007/978-94-024-1076-1_3)



