

DAFTAR PUSTAKA

- Althea Adeltrudis H. (2022). *VIRTUAL REALITY DAN AUGMENTED REALITY DALAM DESAIN INTERIOR*. Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/malang/interior/2022/04/01/virtual-reality-dan-augmented-reality-dalam-desain-interior/>
- Arsitektur, P. S., Arsitektur, F., Soegijaparanata, U. K., & Semarang, K. (2023). *VIRTUAL REALITY DAN AUGMENTED REALITY DALAM ARSITEKTUR DIGITAL*. 3(1), 27–33. <https://doi.org/10.24167/joda.v3i1.12648>
- Azhar, N. (2023). *Mengenal Apa Itu Game Development Life Cycle*. Ids.Ac.Id. <https://ids.ac.id/mengenal-apa-itu-game-development-life-cycle/>
- Azura. (2023). *Virtual Reality dalam Bidang Arsitektur dan Desain Interior*. Azuralabs.Id. <https://azuralabs.id/blog-programming/virtual-reality-dalam-bidang-arsitektur-dan-desain-interior>
- Darma, S. (2024). *Analisis Visualisasi Arsitektur dalam Perencanaan Kota*. 1–10.
- Fauzy, S. R., . A., & Azzahra, F. F. (2023). Implementasi Game Development Life Cycle Dalam Pembuatan Game Buana Ruh. *Indexia*, 5(01), 19. <https://doi.org/10.30587/indexia.v5i01.5215>
- Permatasari, Y. D. (2017). *Implementasi Virtual Reality untuk Visualisasi Penggunaan Ruang Baca Teknik Informatika (RBTC) Berbasis Web dengan Menggunakan WebVR*. https://repository.its.ac.id/43371/%0Ahttps://repository.its.ac.id/43371/1/5113100038-Undergraduate_Thesis.pdf
- Pipit Muliya, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 5–16.
- Piranusa. (2024). *Bagaimana Teknologi Baru Mendorong Masa Depan Visualisasi Arsitektur*. Piranusa.Com. <https://www.piranusa.com/bagaimana-teknologi-baru-mendorong-masa-depan-visualisasi-arsitektur/>
- Prasetya, A. J. (2023). *Desain Interior dan Visualisasi 3 Dimensi*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/ardianjayaprasetya/63d22b0aa65da85aac579992/desainer-interior-dan-visualisasi-3-dimensi>
- Pratowo, R. D. (2022). Penggunaan Teknologi Virtual Reality Pada Perancangan Arsitektur. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 6(1), 17–21.
- Rekon. (2024). *Konstruksi VR: Ketahui Pengertian Serta Manfaatnya*. Rekon.Co.Id. <https://rekon.co.id/2024/09/23/konstruksi-vr-ketahui-pengertian-serta-manfaatnya/>

- Rifka Amalia. (2025). *Virtual Reality adalah: Pengertian, Contoh, dan Cara Kerja*. Idwebhost.Com. <https://idwebhost.com/blog/virtual-reality/>
- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *Skanika*, 5(1), 82–91. <https://doi.org/10.36080/skanika.v5i1.2904>
- Yuliana, Y., & Sugianto, H. A. (Reni) T. (2022). Implementasi Teknologi Virtual Dalam Visualisasi Pengenalan Kampus Menggunakan Webvr. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), 377. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i2.623>
- Zulkarnain, K. V. (2025). *Teknologi Virtual Reality (VR) dalam Desain Arsitektur Modern*. Teknik.Uma.Ac.Id. <https://teknik.uma.ac.id/2025/01/16/teknologi-virtual-reality-vr-dalam-desain-arsitektur-modern/>
- Sulaiman, M. Y., Nurhadryani, A., & Yani. (2023). Pengembangan Virtual Reality untuk Pembelajaran Imersif pada Greenhouse Kampus IPB. IPB Repository. <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/122217>

