

## DAFTAR PUSTAKA

- Saragih, S. H. (2013). 2013. *Pelita Informatika Budi Darma*, 82-88.
- Chonoles, M. J., & Schardt, J. A. (2003). *UML 2 for Dummies*. New York: Wiley Publishing, Inc.
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 1-15.
- Irwin, G., & Turk, D. (2005). An Ontological Analysis of Use Case Modeling Grammar. *Journal of the Association for Information Systems*, 1-36.
- Eloranta, L. (2006). A Notation Evaluation of BPMN and UML Activity Diagrams. *Information Systems Journal*, 3-35.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)* (hal. 107-118). Florida, USA: Graduate School of Computer and Information Sciences.
- Bolung, M., & Tampangela, H. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1-10.
- Fallis, A. (2013). System Analysis and Design. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689-1699.
- Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem. *Jurnal PROSISKO*, 1-4.
- Sarosa, S. (2017). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta: Indeks.
- Turangga, K. G. (2017). *PENGEMBANGAN APLIKASI PLANETARIUM BERBASIS VIRTUAL REALITY*. UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA.
- Larman, C. (2005). *Applying UML and Paterns (3rd Edition)*. New York: Perason Education International.
- Herlangga, K. (2016, Maret 7). *Virtual Reality dan Perkembangannya*. Dipetik Februari 17, 2018, dari Codepolitan: [https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya?utm\\_source=codepolitan&utm\\_medium=article&utm\\_campaign=inset](https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya?utm_source=codepolitan&utm_medium=article&utm_campaign=inset)
- Branch, R. M. (2014). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer US.

- Billah, M. M. (2015). *AUGMENTED REALITY EDUGAME JENIS-JENIS PEKERJAAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR*. SURAKARTA: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.
- Google. (2017, Februari 9). *Google VR SDK for Unity*. Diambil kembali dari Google VR Website: <https://developers.google.com/vr/unity/>
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi I)*. (C. Harnaningrum, Penerj.) Yogyakarta: Andi.
- Wijaya, K. (2009). *Sistem Informasi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, P. (2001). *Manajemen Pemasaran I*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, P., Kertajaya, H., & Den Huan, H. (2017). *Marketing for Competitiveness*. Benteng Pustaka.
- Darmadi, D. (2013). Pengaruh Promosi Penjualan Terhadap Penjualan (Studi Kasus PT. Astra Internasional Tbk-TSO Cabang Soetoyo Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) Vol. 2*.
- Prabowo, A. Z. (2015). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.3, No.1*.
- Wijayanti, I. F. (2017). *Marketing Plan! dalam Bisnis (Third Edition)*. Elex Media Komputindo.
- Vidiardi, S. (2015). *Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita*. Diambil kembali dari <http://lib.unnes.ac.id/20896/1/5302410066-S.pdf>
- Shohifah, E. (2013). *Aplikasi Tur Virtual Taman Sari 3 Dimensi Menggunakan Unity*. Diambil kembali dari <http://repository.uin.ac.id/100/SK/I/0/00/009/009420/uu-skripsi-aplikasi%20tur%20virtua-04523369-ENI%20SHOHIFAH-7272220802-04523369.pdf>
- Palguna, I. G. (2016). *Virtual Reality Fakultas Teknik dan Kejuruan*.
- Biljecki, F. (2013). *The Concept of Level of Detail in 3D City Models*. PhD Proposal. GIS Report No. 62 Delft University of Technology.
- Prayudi, Y. (Pemodelan Wajah 3D Berbasis Foto Diri Menggunakan Maya Embedded Language (MEL) Script.). 2004. *Jurnal Media Informatika*, 2(2) 33-45.
- Syaiful, R. (t.thn.). *Apa itu Agile?* Diambil kembali dari [agilecampus.org](http://www.agilecampus.org): <https://www.agilecampus.org/apa-itu-agile>

- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). *System Analysis and Design In A Changing World, Sixth Edition*. United States of America: Joe Sabatino.
- Antara, I. G., Darmawiguna, I. G., & Sunarya, I. M. (2015). Pengembangan Game Jegog Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 50-57.
- Dharwiyanti, S. (2003). Materi Suplemen UML. *Pengantar Unified Modeling (UML)*, 7- 8. Diambil kembali dari  
<http://setia.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/6039/>:  
<http://setia.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/6039/>
- Wirawan, I. A. (2016). *Virtual Reality SMK Negeri 3 Singaraja*.
- Dermawan, K. T., Putrama, I., & Darmawiguna, I. M. (2018). PENERAPAN E-CR PADA PENGEMBANGAN PROTOTIPE DATA CENTER (STUDI KASUS: UNIT PELAYANAN TEKNIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.
- Tegeh, M., & Kirna, M. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan.
- Roscoe, J. (1975). *Fundamental Research Statistics for the Behavioral Sciences*. (2nd Ed.). New York, Holt.
- Pranata, M. A., Santyadiputra, G. S., & Sindu, I. G. (2017). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran . *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 256-270.