

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, G. S., Darmawiguna, G. M. and Putrama, I. M. (2020) 'Pengembangan Virtual Reality Untuk Digitalisasi Pura Penataran Agung Di Pura Besakih', *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(1), p. 12. doi: 10.23887/insert.v1i1.25872.
- Bahar, Y. N. (2014) 'APLIKASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALTY BAGI PELESTARIAN BANGUNAN ARSITEKTUR', 13(2), pp. 34–45.
- Beane, A. (2012) *3D Animation Essentials*. Canada.
- Bouvier, P. *et al.* (2012) 'Cross-benefits between virtual reality and games To cite this version : HAL Id : hal-00622350'.
- Chavan, S. R. (2016) 'Augmented Reality vs . Virtual Reality : Differences and Similarities', 5(6), pp. 1947–1952.
- Chopine, A. (2011) *3D ART ESSENTIALS The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation*. Burlington: Elsevier.
- Crisnapati, P. N. *et al.* (2017) 'Pengembangan Prototipe 3D 360 ° Virtual Reality Video Pura Besakih Menggunakan Blender', pp. 437–440.
- Elisabet, H. (2017) *A Guide to Building a 3D Game Character*. Stacy L. Hiquet.
- Essays, U. (2013) *Advantages And Disadvantages Of Multimedia Elements Computer Science Essay*. Available at: <https://www.ukessays.com/essays/computer-science/advantages-and-disadvantages-of-multimedia-elements-computer-science-essay.php>.
- Fadillah, A. (2018) 'Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), p. 36. doi: 10.31764/jtam.v2i1.259.
- Farouqi, M. I., Aknuranda, I. and Herlambang, A. D. (2018) 'Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability', 2(9), pp. 3110–3117.
- Franson, D. (2002) '2d Artwork and 3d Modelling for Game Artists'.
- Gardonio, S. (2017) *What's the Difference Between VR, AR, MR, and 360?* Available at: <https://www.iotforall.com/difference-between-vr-ar-mr-360/>.
- Herlangga, K. G. D. (2016) *Virtual Reality dan Perkembangannya*. Available at: <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>.
- Indradewi, A. A. S. N. (2016) 'Pergeseran Fungsi Pura di Bali: Dari Ritual ke

- Pertemuan Politik', 06(02), pp. 195–208.
- Jabar, C. S. A. *et al.* (2015) *APPLIED APPROACH AA*.
- Kusuma, G. A. T., Wirawan, I. M. A. and Arthana, I. K. R. (2017) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS-JENIS IKAN BERBASIS VIRTUAL REALITY', 6, pp. 294–304.
- Mandelbaum, A. (2015) *The Web Vs. Native Debate Comes To Virtual Reality*. Available at: <https://readwrite.com/2015/10/15/web-vs-native-vr-virtual-reality/>.
- Meiliana (2016) *Basis Path Testing: Flow Graph*, BINUS university. Available at: <http://socs.binus.ac.id/2016/12/30/basis-path-testing-flow-graph/>.
- Munir (2012) *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Available at: [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26_Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf).
- N. Ma, F. Laroche, B. H. and J. K. (2013) 'Virtual conservation and interaction with our cultural heritage: Framework for multi-dimension model based interface "2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage)'''. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/document/6743756/>.
- Pranata, M. A., Santyadiputra, G. S. and Sindu, I. G. P. (2017) 'Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran', 6, pp. 256–270.
- Prayudi, Y. and Indonesia, U. I. (2017) 'Pemodelan Wajah 3D Berbasis Foto Diri Menggunakan Maya Embedded Language (MEL) Script MENGGUNAKAN MAYA EMBEDDED LANGUAGE (MEL)', 2(March). doi: 10.20885/informatika.vol2.iss2.art4.
- Pressman, R. S. and Maxim, B. R. (2013) *Software Engineering A Practitioner's Approach*. EIGHTH EDITION.
- Putra, G. B. *et al.* (2019) 'Digitalisasi Data Muntok White Pepper Untuk Mendukung Produktivitas Dan Pemasaran Secara Global Berbasis Internet Dan Android', IV(1), pp. 376–382.
- Ridjal, A. M. (2012) 'Membangun jembatan antara buku dan praksis arsitektur', 10, pp. 95–103.
- Runa, I. W. (2016) 'KONSERVASI BANGUNAN BERSEJARAH Studi Kasus Bangunan Peribadatan di Pulau Bali', pp. 1–11. Available at: http://repository.warmadewa.ac.id/300/2/JURNAL_UNDAGI_2016_KONSERVASI_BANGUNAN_BERSEJARAH.pdf.
- Sari, N. K. O. P. *et al.* (2014) 'PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN TATA LETAK BANGUNAN PURA GOA LAWAH DAN PURA GOA GAJA Oleh', pp. 75–86.

- Sari, S. R., Harani, A. R. and Werdiningsih, H. (2017) 'P ELESTARIAN DAN P ENGEMBANGAN K AWASAN K OTA L AMA S EBAGAI L ANDASAN', 17, pp. 49–55. Available at: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/modul/article/download/17251/12401>.
- Schrepp, M. (2018) 'User Experience Questionnaire Handbook', pp. 1–15.
- See, Z. S., Blundell, D. and Thwaites, H. (2018) 'Virtual Reality 360 Content Preservation for Disaster Relief', (January). doi: 10.23919/PNC.2017.8203540.
- Sitokdana, M. N. . (2015) 'DIGITALISASI KEBUDAYAAN DI INDONESIA', 2015(Sentika).
- Soebandi, K. (1981) *Pura Kawitan / Padharman dan Penyungungan Jagat*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.
- Sugiarto, H. (2018) 'Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka', 3(1), pp. 26–31.
- Sugiyono (2015) *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmana, E. (2005) *Digitalisasi Pustaka, UPT Perpustakaan Institut Teknologi Bandung*. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Ena_Sukmana/publication/236965703_DIGITALISASI_PUSTAKA/links/0deec51a80c1dce616000000.pdf.
- Sularsa, A., Prihatmanto, A. S. and Nugroho, E. (2015) 'Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ', 2(2), pp. 56–62.
- Surasetja, R. I. (2007) *FUNGSI, RUANG, BENTUK DAN EKSPRESI DALAM ARSITEKTUR*. Available at: http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._TEKNIK_ARSITEKTUR/196002051987031-R._IRAWAN_SURASETJA/Hand_Out/FUNGSI_RUANG_BENTUK_DAN_EKSPRESI.pdf.
- Threesiana, R., Suwardhi, D. and Riyanto, S. (2013) 'Development Of Virtual Reality Gis For Cultural Heritage Conservation (Case Study : Sewu Temple) Pembangunan Virtual Reality Gis Untuk Dokumentasi Konservasi Warisan Budaya (Study Kasus : Kompleks Candi Sewu)', 1(2), pp. 17–30.
- Uva (2017) *Eleven examples of how WebVR is being used today*. Available at: <https://medium.com/samsung-internet-dev/eleven-examples-of-how-webvr-is-being-used-today-cbcb214b816c>.
- Vaughan, W. (2012) *Digital Modeling*.
- Vidiardi, S. (2015) 'PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DESKTOP VIRTUAL REALITY PADA MUSEUM RANGGAWARSITA'.

- Wang, J. (2012) 'Procedia Engineering Research on Application of Virtual Reality Technology in Competitive Sports', 29, pp. 3659–3662. doi: 10.1016/j.proeng.2012.01.548.
- Waruwu, A. F. (2015) 'Augmented Reality Mobile Application of Balinese Hindu Temples : DewataAR', (January), pp. 59–66.
- Wiana, I. K. (2009) *PURA BESAKIH HULUNYA PULAU BALI*. Surabaya: PARAMITA.

