

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Riyadi, Fadli Suandi, Riwinoto Riwinoto, Dwi Ely Kurniawan, Ridho Hafiedz, Wirabuana Sakti, Dian Nurdiansyah, Atalarik Ramli, Kerobaganet Kerobaganet, & Bisma Khairunnas. (2023). Pengembangan Virtual Tour 360 Interaktif Untuk Meningkatkan Pengunjung Wisata Di Pulau Mubut. *Aspirasi: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 1(4), 29–39. <https://doi.org/10.61132/Aspirasi.V1i4.111>
- Cahyo, F. D., Ihsan, F., Roulita, R., Wijayanti, N., & Mirwanti, R. (2023). Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Dalam Keperawatan: Tinjauan Penelitian. *Jpp (Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang)*, 18(1), 87–94. <https://doi.org/10.36086/Jpp.V18i1.1525>
- Editya, A. S. (2022). *Pengembangan Simulasi Mitigasi Bencana Banjir Menggunakan Teknologi Virtual Reality*. 7, 169–178.
- Fajriati, P., Roedavan, R., Siradj, Y., Telkom, U., & Ringan, K. (2021). *Simulasi Penanganan Kebakaran Ringan Untuk Fakultas Ilmu Terapan Berbasis Virtual Reality Virtual Reality-Based Light Fire Handling Simulation For Faculty*. 7(6), 3679–3692.
- Fitriyani, J., Khoirudin Apriyadi, R., Winugroho, T., Hartono, D., Dewa Ketut Kerta Widana, I., & Wilopo, W. (2021). Karakteristik Histori Bencana Indonesia Periode 1815 – 2019 Berdasarkan Jumlah Bencana, Kematian, Keterpaparan Dan Kerusakan Rumah Akibat Bencana. *Pendipa Journal Of Science Education*, 5(3), 322–327. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.5.3.322-327>
- Kosim, K., Makhrus, M., & Hakim, A. (2023). Kemampuan Mitigasi Dan Kapasitas Resiko Gempa Bumi Pada Mahasiswa Magister Ipa Universitas Mataram. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 41–44. <https://doi.org/10.29303/Jpmsi.V5i2.82>
- Lestari, Ayu Widya Dan Husna, C. (2017). Sistem Peringatan Bencana Dan Mobilisasi Sumber Daya Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi Dan Tsunami. *Idea Nursing Journal*, 8(2), 23–29.
- Leutualy, V., Sumah, D. F., Tasijawa, F. A., Tubalawony, S. L., Sopacua, D. T., Yeslin, V., Herwawan, J. H., Manuhutu, F., & Thenu, A. A. (2023). Gempa Bumi Dan Tsunami. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 7(2), 1847–1856.
- Lubis, M. A. F., & Rahayu, S. L. (2023). Rancang Bangun Visualisasi 3d Gedung B Studi Kasus Universitas Potensi Utama Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android 3d Visualization Design Of Building B Case Study Of Main Potential University Using Virtual Reality Android Based. *Rekayasa Sistem*, 1(3), 1109–1121.

- Maharani, N. (2020). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Di Smpn 3 Kuta Selatan Badung Provinsi Bali. *Pendipa Journal Of Science Education*, 4(3), 32–38. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.4.3.32-38>
- Mandela, W., & Torang, D. (2022). Desain Jalur Evakuasi Gedung Politeknik Katolik Saint Paul Kota Sorong Papua Barat. *Jurnal Karkasa*, 8(1), 34–42.
- Mardoyo, E., Lubis, M., & Bhaskoro, S. B. (2022). Evaluasi Virtual Reality Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) Terkait Dunia Metaverse. *Jurnal Sistem Cerdas*, 5(3), 182–194. <https://doi.org/10.37396/Jsc.V5i3.250>
- Pratama, M. D. (2022). Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Virtual Reality Sebagai Inovasi Teknologi Era Society 5.0 Yeni Fitriya, Arief Fatur Roqi Nur Siantoro, Novia Sari. *Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(3), 234–242.
- Pratama, M. M. A. (2022). *Perancangan Struktur Bangunan Gedung Tinggi*. February.
- Qurrotaini, L., & Nuryanto, N. (2020). Implementasi Pendidikan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Dalam Pembelajaran Ips Sd. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 37. <https://doi.org/10.30742/Tpd.V2i01.885>
- Realita, K. (2019). *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi pendidikan Keefektifan Konseling Realita Untuk Meningkatkan Pengendalian Perilaku Siswa Di Smp A . Pendahuluan Diri Dan Sosialnya . Berdasarkan Tugas-Tugas Perkembangan Individu , Mempunyai Pengendalian Diri Rendah . Tert. 2*, 36–47.
- Ridha, M., Arifitama, B., & Syahputra, A. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Kejuruan Atlantis Depok Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Industri Kreatif Dan Informatika Series (Jikis)*, 2(1), 11–19.
- Sukirman, S., Reza, W. A., & Sujalwo, S. (2019). Media Interaktif Berbasis Virtual Reality Untuk Simulasi Bencana Alam Gempa Bumi Dalam Lingkungan Maya. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(1), 99–107. <https://doi.org/10.23917/Khif.V5i1.8054>
- Tampubolon, S. P., Sarasantika, I. P. E., & Suarjana, I. W. G. (2022). Analisis Kerusakan Struktur Bangunan Dan Manajemen Bencana Akibat Gempa Bumi, Tsunami, Dan Likuifaksi Di Palu. *Bentang : Jurnal Teoritis Dan Terapan Bidang Rekayasa Sipil*, 10(2), 169–186. <https://doi.org/10.33558/Bentang.V10i2.3263>
- Faiz, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Berkesulitan Belajar*. 7(0), 1–23.
- Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T., & Rokhmawati, R. I. (2019). *Evaluasi Usability Dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing* (Vol. 3, Issue 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Wiguna, W. P., & Sudiarno, A. (2019). Rancang Bangun Edugame Sebagai Upaya Peningkatan Safety Awareness Penumpang Terhadap On Board Behaviour And Carried Things. *Jurnal Teknik Its*, 7(1), 151–155. <https://doi.org/10.12962/J23373539.V7i1.28683>

Yanuarto, T., Pinuji, S., Utomo, A. C., & Satrio, I. T. (2019). *Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana*.