

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Y., Bachtiar, Y., Studi, P., Informasi, S., Tinggi, S., Komputer, I., Karya Informatika, C., Kota, J., Timur, D., Khusus, I., & Jakarta, I. (2024). Analisis Penerimaan Pengguna Aplikasi Kipin School Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* 5(3) 2827-2839.
- Altamis, H. A., Eridani, D., Septiana, R., Altamis, H. A., Eridani, D., & Septiana, R. (2023). Perancangan Mekanisme dan Interaksi pada Simulasi Prosedur Bandar Udara (Bandara) Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(3), 197–205.
- Andriansyah, M., & Rosnawati, E. (2024). Pengelolaan Limbah B3 yang Tidak Efektif di Indonesia Memacu Perlunya Penegakan Hukum yang Lebih Ketat. *Journal Customary Law*, 1(3), 1-9.
- Christopher, A., Tirtana, A., Aditya, A., Informasi, S., Malang, S., Raya Tidar, J., & Malang, K. (2022). Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi Bca Mobile Di Kota Malang Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 452-459.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339.
- Dony Novaliendry. (2020). *Pengenalan Visualisasi 3d Blender 2.80*, 1–258.

- Fussell, S. G., & Truong, D. (2022). Using virtual reality for dynamic learning: an extended technology acceptance model. *Virtual Reality*, 26(1), 249–267.
- Gabajová, G., Krajčovič, M., Matys, M., Furmannová, B., & Burganová, N. (2021). Designing Virtual Workplace Using Unity 3d Game Engine. *Acta Technologia*, 7(1), 35–39.
- Hakim, T. L., Suriyani, M. Y., Paramita, A., & Harliyanti, W. (2023). Identifikasi Bahaya dan Penilaian Risiko untuk Mengendalikan Potensi Kecelakaan Kerja di Laboratorium Klima Dasar Institut Teknologi Kalimantan (ITK). *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 7(1), 8–19.
- Hong, S., Choi, H., & Kweon, H. (2025). Medical Device Based on a Virtual Reality–Based Upper Limb Rehabilitation Software: Usability Evaluation Through Cognitive Walkthrough. *JMIR Formative Research*, 9(1), E68149.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363.
- Indrawan Sanny, B., Kaniawati Dewi, R., & oleh Politeknik Dharma Patria Kebumen, D. (2020). *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis) Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017*. 4(1), 78–87.
- Kamińska, D., Zwoliński, G., & Laska-Leśniewicz, A. (2022). Usability Testing of Virtual Reality Applications—The Pilot Study. *Sensors*, 22(4), 1342.

- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2022). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020. *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bsinis dan Mice* 10(1), 142-152.
- 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.
- Medina, A., Tatuhey, E. L., & Kiswanto, R. H. (2024). Analisis Kepuasan SI-BTM Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(4), 1282–1289.
- Menhard, M. (2024). Dampak Virtual Reality Terhadap Keterlibatan Mahasiswa Dan Hasil Belajar Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 5(2), 643-656.
- Mulyanto, A., Sumarsono, S., Niyartama, T. F., & Syaka, A. K. (2020). Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink. *Semesta Teknika*, 23(1), 27-38.
- Muryan Awaludin, Hari Mantik, & Fadli Fadillah. (2023). Penerapan Metode Servqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10 (1), 89–106.
- Pandhu Dwi Prayogha, A., & Riyan Pratama, M. (2020). Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual

- Reality. In *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 1(1), 1-14.
- Pavitasari, K. K., & Najicha, F. U. (2022). Pertanggungjawaban Pihak Ketiga Jasa Pengolah Limbah B3 Dalam Mengolah Limbah B3. *Tanjungpura Law Journal*, 6(1).
- Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2021*. (n.d.).
- Sagnier, C., Loup-Escande, E., Lourdeaux, D., Thouvenin, I., & Valléry, G. (2020). User Acceptance of Virtual Reality: An Extended Technology Acceptance Model. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(11), 993–1007.
- Setiawan, Y. (2024). Pemanfaatan Teknologi VR (Virtual Reality) untuk Pelatihan Karyawan: Dampaknya pada Keterampilan dan Efisiensi Operasional. In *ProBusiness: Management Journal* 15(5), 64-71.
- Sutanto, S., Putri, E. I. K., Pramudya, B., & Utomo, S. W. (2020). Atribut Penilaian Keberlanjutan Pengelolaan Lingkungan Rumah Sakit Menuju Green Hospital di Indonesia. *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*, 19(1), 51-61.
- Virzi, R. A. (1992). Refining the Test Phase of Usability Evaluation: How Many Subjects Is Enough?. *Human Factors*, 34(4), 457-468.
- Wijaya, A., Antoni Musril, H., Okra, R., Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, abcd, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., & Sjech Djamil Djambek Bukitinggi, U. M. (2023). Perancangan Virtual Reality Tour

Sebagai Media Informasi Tata Letak Gedung Kampus II IAIN Bukittinggi.

Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika, 17(1), 9-19.

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif:*

Jurnal Administrasi, 3(2), 96-102.