

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 164–176. <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Alfatha, Y. H., Wicaksono, S. A., & Saputra, M. C. (2023). Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Aplikasi Marketplace OLX menggunakan Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 960-970.
- Bilung, M., Maharani, S., & Khairina, D. M. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Terpadu Layanan Program Studi (SIPL0) Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, 89-97.
- Cahyo, F. D., Ihsan, F., Roulita, Wijayanti, N., & Mirwanti, R. (2023). Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Dalam Keperawatan: Tinjauan Penelitian. *JPP (Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang)*, 87-94.
- Candana, R., Zaman, B., & Bahri, S. (2023). Analisis Antarmuka Aplikasi Navyfriend Menggunakan Metode Usability Testing. *KHARISMA Tech*, 127-138.
- Chotimah, K., & Suryani, N. (2020). Pengaruh Praktek Kerja Lapangan, Motivasi Memasuki Dunia Kerja, dan Efikasi Diri Terhadap Kesiapan Kerja. *Economic Education Analysis Journal*, 1-14.

- Daroini, A. F., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2022). Interaksi Manusia Dengan Komputer: Modul Matematika Dengan Aplikasi Geogebra. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 1-12.
- Dianta, A. F., Nurindiyan, A. K., & Darmawan, Z. M. (2023). Analisis Pengalaman Pengguna Game Visual Novel Asal Usul Kota Surabaya Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal SAINTEKOM*, 67-78.
- Editya, A. S. (2022). Pengembangan Simulasi Mitigasi Bencana Banjir Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 169-178.
- Ernawati, S., Anwariningsih, S. H., & Musslifah, A. R. (2023). Analisis Tingkat Usabilitas Aplikasi Kamus Istilah Psikologi Menggunakan Metode System Usability Scale. *Tekinfo: Jurnal Ilmiah Teknik Industri dan Informasi*, 147-157.
- Fahry, M., & Mirwan, M. (2023). Peranan Dinas Lingkungan Hidup Provinsi Jawa Timur dalam Pengawasan Ketaatan Lingkungan Tidak Langsung Industri Transportasi di Kota Madiun Jawa Timur. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(3), 581–590. <https://doi.org/10.55123/insologi.v2i3.1955>
- Hakim, L., Wahyuni, H. I., Nasrullah, D., Romadhon, N., Deanofal, A., & Hariyono, A. R. (2025). Implementasi Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Edukasi Mitigasi Bencana Pesisir di Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Kenjeran. *Journal of Community Development*, 34-43.
- Indarta, Y., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Yose. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*, 3351-3363.

- Junfithrana, A. P. (2021). Rancang Bangun Program Aplikasi Virtual Reality Pada Pembelajaran Praktikum Secara Online Berbasis Oculus. *Fidelity : Jurnal Teknik Elektro* , vol 2(1), 7–10.
- Kholis, A. H., Hidayah, N., Srihono, A., Magalhaes, L., & Priyanti, R. P. (2022). Resilien Sity (Remaja Siap Peduli Bencana Dengan Simulasi Virtual Reality). *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)*, 620-627.
- Lumamuly, A. N., & Yuniwati. (2019). Analisis Pemanfaatan Koleksi Referensi Di Perpustakaan Iain Salatiga Dalam Menunjang Penulisan Skripsi Mahasiswa IAIN Salatiga. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 1-10.
- Maulina, D. (2023). Analisis Usability Sistem Aplikasi Netraku Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Teknik Informatika Unika ST. Thomas (JTIUST)*, 2657-1501.
- Mulyati, M. I. (2022). Metodologi Ergonomi Pada Redesain Sepatu Voli Dengan Pendekatan Ergonomi Total Meningkatkan Kenyamanan Dan Performa Atlet. *Jurnal Locus: Penelitian & Pengabdian*, 1-12.
- Pradana, N., & Maisura, M. (2024). Perancangan Desain 3D Sebagai Media Promosi Pada Mesin Penetas Telur Ayam Dengan Menggunakan Software Blender. *8(Mdlc)*, 42–53.
- Putri, R., Budiarti, N., Sulistyani, E., Anggraini, F., & Citra Marvyna, H. (2022). Pengenalan Teknologi Virtual Reality dan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pembelajaran Digital di Pondok Pesantren Al Muin Syarif Hidayatullah. *Communautaire: Journal of Community Service*, 01(02), 90–97. <https://serambi.org/index.php/communautaire/article/view/15>

- Rivanthio, T. R. (2020). Perancangan Pengajuan Sidang Laporan Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Berbasis Website Pada Sekolah Tinggi Analis Bakti Asih Bandung . Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi , 1-12.
- Sigar, T. R. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Virtual Reality dalam Simulasi Pelatihan Kesiapsiagaan Bencana Alam Berbasis Sistem Informasi. Journal Scientific of Mandalika (Jsm) e-ISSN, 6(7), 2809–0543.
- Virgantara Putra, O., Reza Pradhana, F., & Shaleha, F. (2022). Simulasi 3 Dimensi Rute Evakuasi Bencana Di Gontor Putri Kampus 3 Berbasis Virtual Reality (VR). Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat 2022 LP2M UST Jogja, 435-444.
- Windi, A., Taufiq, M., & Muhammad, T. (2022). Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori. Produktif : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi, 5(1), 405–410. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1004>
- Yulianti, S. (2024). Analisis Usability Testing Pada Website Ukm Ldk Syahid Uin Syarif Hidayatullah Jakarta Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8(4), 8190–8196. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10715>