

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N., Krisnanik, E., Rupilele, F. G. J., Muliawati, A., & Syamsiyah, N. (2022). Analisa & Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek. In *Penerbit Widina* (pp. 5–24). https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=LDxZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=pengertian+informasi&ots=TtvWyWjFsf&sig=6rTkAzi6J-czH1vZE9sCDQUvJr4%0Awww.penerbitwidina.com%0Ahttps://www.google.co.id/books/edition/Analisa_Perancangan_Sistem_Informasi_Ber/wSSFEAAA
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Tera[an Dan Informasi*, 1(1), 19–25. <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- Astuti, I. A., & Mahardika, A. G. (2021). Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi Pengembangan dan Testing Marker 3D Printed Model pada Aplikasi Augmented Reality Planet Tata Surya. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10, 701–711. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Fatma, S., Santosa, E. B., Rejekiningsih, T., & Suharno. (2022). *Pembelajaran menyenangkan dengan virtual reality*. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_menyenangkan_dengan_virtual/12yaEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Febrina, C. A., Ariany, F., & Megawaty, D. A. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 15–22. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini* (p. 162). https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mUYAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA109&dq=ilmu+pengetahuan+alam&ots=N2i-IT5-0T&sig=TwTjXQCSs9tHAsGHfBIWEKW-jt8&redir_esc=y#v=onepage&q=ilmu+pengetahuan+alam&f=false
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, Tuti, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, T. (2020). *Seri Sains Tata Surya* (S. Purwaningsih (ed.)). Alprin.
- Khairunnisa, Nurhadi, Jatmiko, A. R., Legito, Saputra, E. A., Syafa'at, F., Suriyanto, D. F., Komalasari, R., Mukhlis, I. R., Sulistyowati, Lorosae, T. A., & Zain, N. N. L. E. (2023). *Buku Ajar Logika & Algoritma* (p. 149). https://www.google.co.id/books/edition/Logika_Algoritma_Pseudocode_Flowchart_da/g6sEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=flowchart&pg=PA1&printsec=frontcover
- Mardaling, M. U., Kurniadi, W., & Suhardi, S. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Interaktif Berbasis Android. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 2(3), 115–120. <https://doi.org/10.53696/2964-867x.119>

- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. ABDI SISTEMATIKA.
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Nur, S. (2022). *Modul Pembelajaran Sistem Multimedia Menggunakan Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi* (p. 31).
- Paramitha, A. (2020). Materi - 3 Diagram Use Case. *Jurnal*, 23. [https://repository.unikom.ac.id/63829/1/Materi 3 - Usecase Diagram_.pdf](https://repository.unikom.ac.id/63829/1/Materi%203%20-%20Usecase%20Diagram_.pdf)
- Prasetya, A. F., Sintia, & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.
- Purba, N. A., & Sihombing, V. T. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V Sd Negeri 091281 Batu Iv. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 322–343. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1320>
- Putra, A. M., Priyadi, Y., & Riskiana, R. R. (2021). Implementasi Metode Similaritas Pada Software Requirements Specification (srs) Pengembangan Startup Haylingo Berdasarkan Use Case Diagram Menggunakan Text Mining. *EProceedings of Engineering*, 8(5), 10498–10514.
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus : Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.53>
- Rahmawati, R., Rahmawati, F., Putri, R. D., Nurdin, N., & Rizal, Y. (2022). Pengembangan Virtual Reality dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10016–10025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4178>
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *Telefortech*, 2(1), 17–20.
- Salamah, A. N., Warmi'anah, W., & Setiawan, A. M. (2023). Penggunaan Alat Peraga Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Untuk Meningkatkan Pemahaman Ipa Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Gedangan. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(2), 178–184. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.178-184>
- Saputra, T., Aditya Dwi Angga S, Maulidin, S. M., Alfaridz, F., & Fadilah, M. R. (2024). *Perancangan Sistem Aplikasi Pembelian di Tiktok Shop Dengan Menggunakan Software "Star UML" Use Case Diagram" Activity Diagram" Class Diagram" Normalisasi File" Ms.Access*. 4(02), 802–811.
- Sari, I. F. (2023). Irma fidya sari nim. 19591110. *Jurnal*, 17. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/5576/>
- Sari, R., & Utami, A. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP*. Penerbit ANDI.
- Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2), 1–7.

<https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.729>

- Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 38–48.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1711>
- Suryantara, I. G. N. (2024). *Teknologi Imersif*. PT.Elex Media Komputindo.
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37.
- Sutanto, E. (2020). Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML - Erwin Sutanto - Google Buku. In *Airlangga University Press*.
https://books.google.co.id/books?id=UGvIDwAAQBAJ&pg=PA9&dq=penjelasan+sdic&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjh5MGLnq_sAhVHcCsKHVVgAuMQ6AEwAHoECAYQAq#v=onepage&q=penjelasan%0Asdlc&f=false
- Tuasamu, Z., M. Lewaru, N. A. I., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Manajemen*, 1(2), 495–510.
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *Storage: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8.
<https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wibowo, D. W., A, E. L., & Rismanto, R. (2021). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Menggunakan Aframe. *Jurnal Teknik Ilmu Dan Aplikasi*, 9(1), 62–67. <https://doi.org/10.33795/jtia.v9i1.13>
- Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad 21: Review Artikel. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 106–115.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/1343%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/download/1343/855>
- Yuhefizar, Mooduto, H., & Hidayat, R. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif*. PT.Elex Media Komputindo.
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu¹, A., Purba², S., Darma³, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70.
<https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>