

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, & Fahri, D. (2022). Fenomena Praktik Ibadah Haji Secara Virtual Melalui Teknologi Metaverse: Perspektif Ulama Kontemporer. *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab dan Hukum*. <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i1.16064>
- Agung Saputra, A., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android Design an Educational Game Introducing Indonesian Culture Using the Android-Based Game Development Life Cycle (GDLC) Method. Dalam *JACIS : Journal Automation Computer Information System* (Vol. 2, Nomor 1).
- Al-Ghamdi, N. A., Meyer, W. J., Atzori, B., Alhalabi, W., Seibel, C. C., Ullman, D., & Hoffman, H. G. (2020). Virtual Reality Analgesia With Interactive Eye Tracking During Brief Thermal Pain Stimuli: A Randomized Controlled Trial (Crossover Design). *Frontiers in Human Neuroscience*, 13. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2019.00467>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Kementerian Agama Provinsi Kepulauan Riau. (n.d.). H. Jamzuri: Permasalahan yang Kerap Terjadi pada Jemaah Haji dan Cara Penyelesaiannya. Diakses pada 18 Februari 2025, dari <https://kepri.kemenag.go.id/page/det/h-jamzuri-permasalahan-yang-kerap-terjadi-pada-jemaah-haji-dan-cara-penyelesaiannya->
- Kennedy, R. S., Lane, N. E., Berbaum, K. S., & Lilienthal, M. G. (1993). Simulator Sickness Questionnaire: An Enhanced Method for Quantifying Simulator Sickness. *The International Journal of Aviation Psychology*, 3(3), 203–220. https://doi.org/10.1207/s15327108ijap0303_3
- Krismanto, D. H., & Tolle, H. (2021). *Aplikasi Virtual Tourism Promosi Kampung Tematik Kota Malang berbasis Web VR 360* (Vol. 5, Nomor 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Muhammad, R., Prasetyo, M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. Dalam *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* (Vol. 2, Nomor 2).
- Pernando, Y., Erz Saragih, R., & Verdian, I. (2023). PEMBUATAN GAME PAMERAN VIRTUAL MENGGUNAKAN METODE GAME

DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) BERBASIS ANDROID. Dalam *Journal of Science and Social Research* (Nomor 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>

- 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>
- Setiawan, A., Saputra, W., Murtadha, N. A., & Pinaldin, A. F. (2024). Pengembangan dan Evaluasi VR Haji untuk Pembelajaran Manasik Haji dan Umrah dengan Pendekatan Immersion Interface. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan dan Informatika*, 10(2), 138–148. <https://doi.org/10.21107/edutic.v10i2.25810>
- Setyawan, M. D., El Hakim, L., & Aziz, T. A. (2023). Kajian Peran Virtual Reality (VR) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 122–131. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i02.1592>
- Suasapha, A. H. (2020). SKALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA CATATAN UNTUK MENYUSUNNYA DENGAN BAIK. *JURNAL KEPARIWISATAAN*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Tarmizi, R. (2024). RANCANG BANGUN VIRTUAL REALITY BERBASIS 3D PENGENALAN TATA TERTIB KAMPUS POLITEKNIK CALTEX RIAU. Proposal Proyek Akhir, Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau.
- Tauscher, J. P., Witt, A., Bosse, S., Schottky, F. W., Grogorick, S., Castillo, S., & Magnor, M. (2020). Exploring neural and peripheral physiological correlates of simulator sickness. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 31(4–5), 1–11. <https://doi.org/10.1002/cav.1953>