

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Foxman, "United We Stand: Platforms, Tools and Innovation With the Unity Game Engine," *Social Media + Society*, vol. 5, no. 4, pp. 1-10, 2019, doi: 10.1177/2056305119880177.
- [2] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto, dan J. I. Hadikusuma, "Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. 6, no. 1, hlm. 71-76, Februari 2019.
- [3] A. Pradiftha, "Rancang Bangun Program Aplikasi Virtual Reality Pada Pembelajaran Praktikum Secara Online Berbasis Oculus", *Fidelity*, vol. 2, no. 1, pp. 7-10, Januari 2020.
- [4] S.H. Nova, A.P. Widodo, B. Warsito, "Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review." *Techno.Com*, vol. 21, no. 2, 2022, pp. 269-284.
- [5] N. Hikmah, A. Suradika, R.A.A. Gunadi," Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Berbagai Pengetahuan (Knowledge Sharing) dengan Metode Agile: Studi Kasus di SDN Cipulir 03 Kebayoran Lama, Jakarta", *Instruksional*, Vol.3, no.1, Januari 2021.
- [6] Seville Technologies, "About Us," [Online]. Available: <https://seville.svcc.io/about>. [Accessed: June. 28, 2024].
- [7] Syarif, M.;Pratama, E. (2021). Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing dan Pemodelan Diagram UML pada Aplikasi Veterinary Services yang Dikembangkan dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)* Vol. 5 , No. 2, Juli 2021.
- [8] M. K. Arafat, "SISTEM PENGAMANAN PINTU RUMAH BERBASIS Internet Of Things (IoT) Dengan ESP8266," *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik "Technologia"*, vol. 7, no. 4, pp. 262-268, 2016.
- [9] Y. Efendi, "Internet of Things (IoT) Sistem Pengendalian Lampu Menggunakan Raspberry Pi Berbasis Mobile," *Jurnal Teknik Informatika STMIK Amik Riau*, vol. 1, no. 1, pp. 1-10, Apr. 2018.
- [10] Telkom Indonesia, "Profil dan Riwayat Singkat,"[Online]. Available https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22. Diakses pada 2024-07-11. [Accessed: June. 30, 2024].
- [11] Smarteye.id, "About,"[Online]. Available: <https://innocent-next.svcc.io/about> . [Accessed: June. 30, 2024].

- [12] A. Lupita Dyayu, B. Beny, dan H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)", *JMSUNAMA*, vol. 3, no. 1, hlm. 395–404, Mar 2023.