



Analisis Penerapan Teknologi *Virtual Reality*: *Systematic Literature Review*

Nindyafilza Maharani¹, Debby Dhia Nadhira^{2*}, Nabilla Rizanti³, Naufal Al Mubarak⁴, Dicky Pratama⁵
¹²³⁴⁵Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang
¹nindyafilzam12@mhs.mdp.ac.id, ^{2*}debbydhianadhira_2327240149p@mhs.mdp.ac.id, ³nabillaznti03@gmail.com,
⁴naufalalmubarak192@mhs.mdp.ac.id, ⁵dqpratama@mdp.ac.id

Abstract

Virtual Reality (VR) technology has changed many things, such as education, healthcare, tourism, business, and architecture. This study collected and evaluated relevant research articles that were published between 2019 and 2024 and utilizes the Systematic Literature Review (SLR) Method to thoroughly analyze the Systematic Literature Review (SLR) method to thoroughly analyze the applications, impacts, and areas of VR technology. The results showed that virtual reality improves students' creative thinking skills, supports interactive learning experiences, helps with health rehabilitation, and increases user engagement in tourism and business marketing. Nonetheless, further research is needed to optimize VR's potential in various industries, especially in neurology, conservation, architecture, and property marketing applications. architecture, and property marketing. This review shows the current advantages of VR and its potential in many fields to shape future progress.

Keywords: Technology; Systematic Literature Review; Virtual Reality;

1. Pendahuluan

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh perkembangan dunia digital seperti media komunikasi, yang memungkinkan komunikasi virtual dengan mudah dan cepat. Salah satu perkembangan dunia digital tersebut adalah *virtual reality* [1]. VR adalah teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan virtual yang disimulasikan oleh komputer, memberi mereka sensasi seperti mereka berada di lingkungan tersebut. Lingkungan virtual dapat ditampilkan baik melalui layar komputer maupun melalui penampil stereoskopik dan biasanya dilengkapi dengan berbagai jenis informasi, seperti suara, teks, dan video, antara lain. Karena itu, VR dapat dianggap sebagai salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media untuk menyebarkan informasi [2].

Secara umum, *Virtual Reality (VR)* telah digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti hiburan, kesehatan, pendidikan, manufaktur, dan *e-commerce*. Bahkan dikatakan bahwa *virtual reality* dapat membantu mengatasi kecemasan atau kondisi mental sehingga pengguna merasa lebih percaya diri saat berada di depan umum. Hal ini disebabkan fakta bahwa VR dapat menampilkan gambar atau visualisasi dalam kualitas 3D dan membuat orang merasa lebih percaya diri saat berada di depan umum [1].

Salah satu contoh penerapan teknologi *virtual reality* tersebut adalah untuk membantu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa [3], Dimana

penelitian tersebut membahas tentang kurangnya keterampilan berpikir kreatif siswa Indonesia yang disebabkan oleh kurangnya teknologi dalam pembelajaran dan kurangnya media yang mendukung keterampilan berpikir kreatif. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan VR memiliki efek positif yang signifikan terhadap kemampuan kreatif siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jember. Media VR telah terbukti berguna sebagai media pembelajaran IPA karena meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka.

Contoh lain dari penerapan teknologi *Virtual Reality (VR)* adalah dalam bidang medis seperti pada [4] yang menjelaskan bahwa Teknologi *Virtual Reality (VR)* dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan penyembuhan jaringan kulit yang rusak. VR memungkinkan peserta pelatihan berlatih secara realistis dalam lingkungan virtual yang aman dan bebas risiko, memungkinkan mereka untuk mempraktikkan prosedur perawatan luka tanpa risiko terhadap pasien. Teknologi VR juga dapat meningkatkan keterampilan klinis,

Dengan banyaknya potensi dan peluang penerapan *Virtual Reality (VR)*, Oleh karena itu sangat penting untuk melakukan tinjauan mengenai penerapan *virtual reality (VR)* di berbagai bidang. Melalui metode *Systematic Literature Review* atau (SLR), yaitu metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang terkait pada topik tertentu

yang difokuskan [5]. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai apa saja penerapan, dampak, serta bidang penerapan teknologi *Virtual Reality (VR)*.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR atau *Systematic Literature Review*. Metode SLR adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi temuan penelitian sebelumnya serta menafsirkan temuan tersebut. Peneliti mengevaluasi temuan tersebut dengan meninjau dan mengidentifikasi artikel penelitian secara sistematis [6]. Adapun tahapan dari metode *Systematic Literature Review* adalah sebagai berikut [7], [8], [9]:

2.1. Research Question

Tahap pertama pada metode SLR adalah membuat pertanyaan penelitian (*Research Question*) yang jelas dan spesifik. Pertanyaan ini akan digunakan sebagai dasar untuk mencari literatur yang relevan. Berikut ini adalah *research question* pada penelitian ini:

RQ1 Apa saja bidang yang menerapkan teknologi *Virtual Reality*?

RQ2 Bagaimana teknologi *Virtual Reality* diterapkan dalam masing-masing bidang tersebut?

RQ3 Apa dampak dari penerapan *Virtual Reality* dalam masing-masing bidang tersebut?

2.2. Search Process

Search Process adalah tahapan pencarian literatur untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian atau *research question*.

2.3. Inclusion and Exclusion Criteria

Pada tahap *Inclusion and Exclusion Criteria*, kriteria data yang di kumpulkan akan diperiksa untuk menentukan apakah paper tersebut layak digunakan untuk peninjauan. Paper dapat dianggap layak sebagai sumber penelitian berdasarkan kriteria meliputi:

1. *Paper* membahas tentang penerapan *Virtual Reality (VR)* serta bidang penerapannya.
2. *Paper* yang dikumpulkan dipublikasi pada rentang minimal 5 tahun ke belakang (2019-2024).

2.4. Quality Assessment

Pada tahap ini, *paper* yang di kumpulkan akan dievaluasi dengan menggunakan pertanyaan kriteria penilaian kualitas sebagai berikut:

QA1 Apakah *paper* yang di kumpulkan dipublikasikan pada rentang 2019 hingga 2024?

QA2 Apakah *paper* yang di kumpulkan membahas atau berkaitan dengan penerapan teknologi *Virtual Reality*?

QA3 Apakah pada *paper* yang dikumpulkan terdapat bidang penerapan teknologi *Virtual Reality*?

Berdasarkan pertanyaan *quality assessment* tersebut, setiap *paper* akan diberi penilaian, yaitu:

1. Ya (Y) untuk *paper* yang memenuhi syarat pertanyaan *Quality Assessment*.
2. Tidak (T) untuk *paper* yang tidak memenuhi syarat pertanyaan *Quality Assessment*.

2.5. Data Collection

Tahap ini adalah tahap untuk mengumpulkan *paper-paper* yang relevan dari studi-studi yang telah dipilih dan menilai kualitasnya adalah proses yang dilakukan dalam tahap pengumpulan data. Paper dikumpulkan dari *database* pendidikan seperti *Google Scholar* [10].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Search Process dan Inclusion and Exclusion Criteria

Untuk memudahkan identifikasi paper yang diperoleh melalui proses pencarian, hasil *search process* yang ditampilkan dalam Tabel 3.1 telah dikelompokkan berdasarkan jurnalnya serta telah diseleksi sesuai kriteria pada tahap *Inclusion and Exclusion Criteria*.

Tabel 3.1 Pengelompokkan Berdasarkan Jurnal

No	Jurnal	Tahun
1.	Seminar Nasional Pendidikan	2022
2.	Journal of Information System Management (JOISM)	2023
3.	Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejurusan (JPTK)	2022
4.	Seminar Nasional Informatika Medis (SNIMed)	2019
5.	Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JATISI)	2022
6.	INA-Rxiv Papers	2019
7.	GAES - PACE Book Publisher Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS)	2024
8.	Muhammadiyah Surakarta (UMS)	2019
9.	Electronic Journal Universitas Terbuka	2020
10.	Jurnal Politeknik Caltex Riau	2020
11.	INFOTECH Journal	2021
12.	Jurnal Ilmiah Komputasi STI&K	2020
13.	Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)	2020
14.	Jurnal Ilmiah Komputasi STI&K	2021

3.2. Hasil Quality Assessment

Hasil dari *quality assessment* di masukkan ke dalam Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Tabel Quality Assessment

No	Judul <i>Paper</i>	QA1	QA2	QA3	Hasil
1.	Implementasi Media <i>Virtual Reality</i> Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar [11]	Y	Y	Y	✓
2.	Implementasi <i>Virtual Reality</i> Dalam	Y	Y	Y	✓

	Pemasaran Pariwisata (Studi Pada Taman Pintar Dan Play Both) [12]				
3.	Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (Vr) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran [13]	Y	Y	Y	✓
4.	Peluang Penerapan Teknologi Virtual Reality pada Bidang Neurologi [14]	Y	Y	Y	✓
5.	Analisis Potensi Virtual reality sebagai Strategi Pemasaran Pariwisata Kota Pagar Alam [15]	Y	Y	Y	✓
6.	Analisis Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Terapi Achropobia [16]	Y	Y	Y	✓
7.	Penerapan Teknologi Virtual Reality dalam Konservasi dan Preservasi Bangunan [17]	Y	Y	Y	✓
8.	Pengembangan Aplikasi Simulasi Benda Langit Berbasis Virtual Reality menggunakan Analisis Black Box [18]	Y	Y	Y	✓
9.	Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD [19]	Y	Y	Y	✓
10.	"User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme" [20]	Y	Y	Y	✓
11.	Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle [21]	Y	Y	Y	✓
12.	Perancangan Aplikasi Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Virtual Reality [22]	Y	Y	Y	✓
13.	Rancang Bangun Virtual Reality Untuk Media Pemasaran Perumahan (Studi Kasus : Perumahan PT. Butta Gowa Propertindo) [23]	Y	Y	Y	✓
14.	Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Sebagai Media Pemasaran Yang Interaktif Dan Komunikatif [24]	Y	Y	Y	✓

Keterangan Simbol:

✓ (Centang): menandai *paper* atau data yang digunakan dalam penelitian karena memiliki informasi yang relevan untuk keperluan penelitian.

X (Silang): menandai *paper* atau data yang tidak dapat digunakan dalam penelitian karena *paper* tersebut tidak menyediakan informasi yang cukup untuk memilih data untuk penelitian ini.

Hasil dari Quality Assessment pada Tabel 3.2 menunjukkan bahwa seluruh *paper* dapat digunakan dalam tinjauan ini, karena seluruh *paper* telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

3.3. Pembahasan Hasil

Pembahasan hasil berisi analisis hasil *paper* yang telah dipilih dan dinilai kualitasnya. proses ini melibatkan interpretasi data untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian. Berikut adalah hasil *Research Question* dibahas:

RQ1 Apa saja bidang yang menerapkan teknologi Virtual Reality?

Tabel 3.3 Tabel Pengelompokkan Bidang Penerapan Virtual Reality

No	Bidang	Paper	Jumlah
1.	Pendidikan	[1], [3], [8], [9], [10], [12]	6
2.	Kesehatan	[4], [6],	2
3.	Pariwisata	[2], [5], [11]	3
4.	Bisnis	[13], [14]	2
5.	Arsitektur	[7]	1

RQ2 Bagaimana teknologi Virtual Reality diterapkan dalam masing-masing bidang tersebut?

Tabel 3.4 Tabel Penerapan Teknologi Virtual Reality

No	Penerapan	Nomor Paper	Jumlah
1.	Mendukung proses pembelajaran siswa	[1], [3], [8], [9], [10], [12]	6
2.	Pengenalan tempat dengan Virtual Tour	[2], [5], [11]	3
3.	Melakukan simulasi suatu peristiwa	[4], [7],	2
4.	Pemulihan kesehatan	[6]	1
5.	Pemasaran Bisnis	[13], [14]	2

RQ3 Apa dampak dari penerapan Virtual Reality dalam masing-masing bidang tersebut?

No	Judul Paper	Dampak
1.	Implementasi Media Pembelajaran Virtual Reality Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar [11]	Pembelajaran <i>virtual reality</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
2.	Implementasi Virtual Reality Dalam Pemasaran Pariwisata (Studi	<i>Virtual Reality (VR)</i> memungkinkan pengguna menikmati lebih banyak dari aktivitas yang mereka nikmati. Daya tarik Taman Pintar dan <i>Play Both</i> adalah sala

- Pada Taman Pintar Dan Play Both) [12]
3. *Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran* [13]
4. Peluang Penerapan Teknologi Virtual Reality pada Bidang Neurologi [14]
5. Analisis Potensi Virtual reality sebagai Strategi Pemasaran Pariwisata Kota Pagar Alam [15]
6. Analisis Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Terapi Achropobia [16]
7. Penerapan Teknologi Virtual Reality dalam Konservasi dan Preservasi Bangunan [17]
8. Pengembangan Aplikasi Simulasi Benda Langit Berbasis Virtual Reality menggunakan Analisis Black Box [18]
9. Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD [19]
10. "User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak
- h satu alternatif aktivitas pariwisata yang dapat dipilih oleh wisatawan. Teknologi yang diterapkan pada layanan. Pembelajaran Virtual Reality (VR) meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan siswa, terutama dalam pendidikan tinggi. VR membuat belajar lebih menarik dan interaktif, menumbuhkan minat dan daya ingat siswa. Teknologi *Virtual Reality (VR)* dapat membantu rehabilitasi setelah penyakit akut, tetapi tidak dapat menggantikan terapi medikasi. Dalam bidang neurologi, VR menawarkan peluang untuk terapi baru. Untuk memahami mekanisme dan pengaruh mereka pada fungsi fisiologis dan patofisiologi penyakit, penelitian lebih lanjut diperlukan. Teknologi digital memberi alternatif bagi sektor pariwisata untuk bangkit kembali, khususnya selama pandemi COVID-19. VR dapat bermanfaat untuk mempromosikan pariwisata. Wisatawan dapat memperoleh informasi yang lebih cepat, lebih akurat, dan lebih interaktif melalui penggunaan *Virtual Reality (VR)*, yang berdampak pada proses pencarian informasi dan pengambilan keputusan wisatawan. Para peneliti telah melakukan penelitian tentang bagaimana VR berdampak pada orang yang menderita phobia. Hasilnya menunjukkan bahwa 83% pasien yang menggunakan VR mengalami peningkatan klinis yang signifikan dibandingkan dengan pasien yang tidak menggunakan VR. Ini menunjukkan bahwa VR dapat membantu orang yang menderita phobia. Teknologi *Virtual Reality (VR)* mendokumentasikan seluruh bagian bangunan, termasuk fisik dan suasana, sehingga dapat membantu pembaca merasakan dan melihat keseluruhan bangunan yang memberikan pengalaman visual dan fisik, serta memungkinkan mereka untuk melihat rekonstruksi bangunan yang telah rusak atau berubah sesuai dengan kondisi konsep aslinya. Media pembelajaran *Virtual Reality (VR)* ini dapat digunakan untuk mensimulasikan pergerakan benda langit. Ini memungkinkan penggunaan media ini sebagai alternatif untuk mengajar anak usia dini mengenal benda apa saja yang ada di luar angkasa dengan lebih mudah dan menarik bagi mereka. Penggunaan *Virtual Reality (VR)* 3D sangat layak dan efektif untuk pembelajaran. Dibandingkan dengan kelompok kontrol, siswa yang menggunakan media ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Media ini tersedia sebagai CD atau *flashdisk*, dan hasil belajar siswa meningkat signifikan dari rata-rata 49,55 menjadi 82,08. Teknologi *Virtual Reality (VR)* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (e-learning) yang efektif untuk membantu anak penyandang
- Pengidap Autisme" [20]
11. Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle [21]
12. Perancangan Aplikasi Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Virtual Reality [22]
13. Rancang Bangun Virtual Reality Untuk Media Pemasaran Perumahan (Studi Kasus : Perumahan PT. Butta Gowa Propertindo) [23]
14. Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Sebagai Media Pemasaran Yang Interaktif Dan Komunikatif [24]
- autisme berkomunikasi dan memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan. Implementasi teknologi *Virtual Reality (VR)* untuk aplikasi *virtual tour* kampus membuat pengenalan kampus lebih menarik bagi calon mahasiswa dan mahasiswi. Selain itu, aplikasi ini menarik minat calon mahasiswa dan mahasiswi untuk mengetahui lebih lanjut tentang semua fasilitas dan fasilitas yang ada di kampus. Aplikasi *Virtual Reality (VR)* sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi sistem tata surya memungkinkan siswa mengalami pengalaman yang mendalam. Mereka dapat menjelajahi planet-planet dan fenomena luar angkasa secara langsung, meningkatkan pemahaman mereka tentang ukuran dan kompleksitas tata surya. Visualisasi realistis dan interaktivitas VR juga memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif, menjadikan VR sebagai media pembelajaran yang sangat baik. Penggunaan *Virtual Reality (VR)* sebagai media pemasaran properti menguntungkan karena memungkinkan pelanggan melihat hal-hal dalam tiga dimensi, mengidentifikasi persyaratan seperti penempatan barang, dan memahami dimensi ruang dengan lebih baik. Hal ini meningkatkan pengalaman interaktif calon pembeli, mempercepat proses pengambilan keputusan, dan mengurangi kebutuhan untuk kunjungan fisik ke lokasi properti. Secara keseluruhan, ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pemasaran dan penjualan properti. Aplikasi pemasaran dengan *Virtual Reality (VR)* membantu pembeli memilih desain batu alam. Aplikasi VR memungkinkan pengguna mendapatkan informasi yang jelas tentang desain rumah yang menggunakan batu alam. Sebagai media iklan, VR ini membuat pembelian lebih mudah dan memungkinkan pembeli membuat keputusan berdasarkan preferensi pribadi mereka sendiri.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari *Systematic Literature Review* dari 14 *paper* yang telah dikumpulkan, menunjukkan bahwa teknologi *Virtual Reality (VR)* telah memainkan peran penting dalam berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, pariwisata, bisnis, dan arsitektur. Penggunaan *Virtual Reality (VR)* telah terbukti meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi operasional, dan menawarkan solusi inovatif untuk pembelajaran, terapi medis, promosi pariwisata, dan pemasaran properti. Dalam bidang Pendidikan, VR membantu pendidikan dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif yang memungkinkan siswa mempelajari dan memahami ide-ide yang sulit dengan lebih baik. Di bidang kesehatan, *Virtual Reality (VR)* digunakan untuk terapi rehabilitasi, pengobatan, dan simulasi operasi, yang mempercepat

pemulihan pasien. Di bidang pariwisata, VR digunakan untuk mengatur tur virtual ke tempat-tempat bersejarah atau destinasi liburan, meningkatkan daya tarik lokasi dan pengalaman wisatawan. Dalam bidang bisnis, *Virtual Reality* (VR) digunakan dalam pemasaran properti untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pembeli saat memilih desain properti dan memungkinkan calon pembeli untuk melakukan tur virtual 3D dari properti, yang membantu mereka membuat keputusan yang lebih baik tanpa harus melihat properti secara fisik. Secara keseluruhan, virtual reality (VR) tidak hanya mengubah cara penggunaan teknologi, tetapi juga membuka jalan baru untuk inovasi dan pengembangan di berbagai industri, menawarkan solusi yang lebih mudah digunakan, efisien, dan menarik bagi pengguna masa kini.

Daftar Pustaka

- [1] A. Auri Pramesti, N. Sopiya, and R. Panigor Sitompul, "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY (VR) SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 19, no. 2, 2022.
- [2] M. A. Robbani and Y. Rosmansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Virtual Tour Menggunakan Foto 360° dengan Objek Penelitian Museum Nasional," *Jurnal Sistem Cerdas*, vol. 4, no. 1, pp. 43–55, 2021.
- [3] B. Kreatif, S. Sekolah, D. Di, K. Jember, A. Dewi, and S. Langit, "Pengaruh Media Virtual Reality terhadap Keterampilan," *Scientificum Journal*, vol. 1, no. 3, pp. 101–110, May 2024, doi: 10.37985/sj.v1i3.10.
- [4] A. N. Khomariyah, Y. M. Arif, F. Nugroho, and A. F. Karami, "Evaluasi Usability Pada Simulasi Virtual Reality Perawatan Luka," *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, May 2024, doi: 10.25008/jitp.v4i1.74.
- [5] S. Farodisa, A. Dia, and I. Sari, "A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR): IMPLEMENTASI MEDIA DAKON PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, vol. 1, no. 1, 2023, doi: 10.3483/trigonometri.v1i1.800.
- [6] C. Chotimah and I. Rindaningsih, "SYSTEM LITERATURE REVIEW (SLR) ANALYSIS OF THE WORK ENVIRONMENT ON TEACHER AND EMPLOYEE PERFORMANCE," *Academic Journal Research*, vol. 2, no. 1, pp. 48–61, Apr. 2024, doi: 10.61796/acjoure.v2i1.59.
- [7] N. Filza Maharani, M. A. Nugraha, M. Aldiansyah, and D. Pibriana, "Analisis Metode Dan Bidang Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Systematic Literature Review," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 5, no. 1, pp. 45–56, 2024.
- [8] E. R. Rahmi, E. Yumami, and N. Hidayasari, "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review," *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, no. 1, pp. 821–834, Jan. 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12177.
- [9] A. Apriliani, M. Budhiluhoer, A. Jamaludin, and K. Prihandani, "Systematic Literature Review Kepuasan Pelanggan terhadap Jasa Transportasi Online," *SYSTEMATICS*, vol. 2, no. 1, pp. 12–20, 2020, [Online]. Available: <https://scholar.google.co.id/>.
- [10] Google, "Google Scholar." [Online]. Available: <https://scholar.google.com>
- [11] V. Eldiana, D. S. Saputra, and S. V. Susilo, "IMPLEMENTASI MEDIA VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR," *Seminar Nasional Pendidikan*, pp. 309–316, 2022.
- [12] F. D. Djamil and A. Sulisty, "IMPLEMENTASI VIRTUAL REALITY DALAM PEMASARAN PARIWISATA (STUDI PADA TAMAN PINTAR DAN PLAY BOTH)," *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN*, vol. 5, no. 1, 2023.
- [13] A. Auri Pramesti, N. Sopiya, and R. Panigor Sitompul, "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY (VR) SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 19, no. 2, 2022.
- [14] L. Saiful Arif, H. Gunawan, and P. M. Herlambang, "Peluang Penerapan Teknologi Virtual Reality pada Bidang Neurologi," *Seminar Nasional Informatika Medis*, 2019.
- [15] A. Prambayun, D. Oktaviani, and Y. Fauzia Achmad, "Analisis Potensi Virtual Reality Sebagai Strategi Pemasaran Pariwisata Kota Pagar Alam," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 2641–2651, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [16] A. Tania Tsani, M. Purnamasari R, and S. Desi Mulyani, "ANALISIS PEMBUATAN SIMULASI 3D VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA TERAPI ACROPHOBIA," *INA-Rxiv Papers*, May 2019.
- [17] E. Setyawati and H. Triediantoro, "Penerapan Teknologi Virtual Reality dalam Konservasi dan Preservasi Bangunan," *GAES -PACE Book Publisher*, pp. 26–49, 2022, [Online]. Available: <https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/gaespace/article/view/123>
- [18] A. Jihan Kusumawati, Sukirman, and M. Miftakhul Rohadi Putra, "PENGEMBANGAN APLIKASI SIMULASI BENDA LANGIT BERBASIS VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN ANALISIS BLACK BOX," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL GEOTIK*, 2019.
- [19] R. Kartika Dewi, "PEMANFAATAN MEDIA 3 DIMENSI BERBASIS VIRTUAL REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD," *Jurnal Pendidikan*, vol. 21, no. 1, pp. 28–37, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.732.2020>
- [20] K. T. Martono, D. Eridani, D. Ismy, and S. Isabella, "Jurnal Politeknik Caltex Riau User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme," *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 6, no. 1, pp. 1–12, 2019, [Online]. Available: <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3396>
- [21] T. F. Prasetyo, A. Bastian, and H. Sujadi, "OPTIMALISASI PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY TOUR KAMPUS UNIVERSITAS MAJALENGKA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE," *INFOTECH journal*, vol. 7, no. 2, pp. 15–28, Jul. 2021, doi: 10.31949/infotech.v7i2.1313.

- [22] Z. Nadya Utami and K. Ade Sekarwati, "Perancangan Aplikasi Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Virtual Reality," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 19, no. 4, Dec. 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.4.363.
- [23] N. Marhamah Pratiwi, M. Ilyas Syarif, and Syahrir, "Rancang Bangun Virtual Reality Untuk Media Pemasaran Perumahan (Studi Kasus: Perumahan PT. Butta Gowa Propertindo)," *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)*, 2020.
- [24] A. Karisman, G. Alfiana, and I. Febria Widy, "Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Sebagai Media Pemasaran Yang Interaktif Dan Komunikatif," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 20, no. 4, pp. 567–574, 2021, doi: <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.4.2867>.