

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. I. (2020). *Jumlah Gamer Di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang*. Hybrid-Esports Ecosystem. <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>
- Ayu, T. (2015). *Mengenal Kinect X Box*. Triasayu.Web.Ugm.Ac.Id. <https://triasayu.web.ugm.ac.id/2015/04/18/mengenal-kinect-x-box/>
- Butean, A. (2014). *Region Detection and Depth Labeling on Kinect Streams*. June.
- davasafgi. (2022, August 30). *GPU (Graphics Processing Unit) Sejarah, Pengertian, Perkembangan, dan Fungsi*. Idmetafora.Com. <https://idmetafora.com/news/read/953/GPU-Graphics-Processing-Unit-Sejarah-Pengertian-Perkembangan-dan-Fungsi.html>
- Destriana Indria Pamungkas. (2022, March 13). *Fungsi Motherboard pada Komputer yang Belum Banyak Diketahui*. Techno.Okezone.Com. <https://techno.okezone.com/read/2022/03/11/57/2560340/fungsi-motherboard-pada-komputer-yang-belum-banyak-diketahui>
- duniapcoid. (2023, June 17). *Pengertian Games*. Duniapendidikan.Co.Id. <https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/>
- Fitho. (2023, June 17). *Pengertian Grafika Komputer, Sejarah, Aplikasi, Model Dasar*. Ilmupengetahuan.Co.Id. <https://www.ilmupengetahuan.co.id/pengertian-grafika-komputer/>
- Fitriadi, H. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Teknologi VR dan AR*. BHATARAMEDIA. <https://bhataramedia.com/18013/kelebihan-dan-kekurangan-teknologi-vr-dan-ar/>

- Hadi, S., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2014). *MODUL GRAFIKA KOMPUTER Disusun oleh: Program Studi Teknik Informatika.*
- Hartono, H., Liliana, L., & Intan, R. (2015). Pendeteksian Gerak Menggunakan Sensor Kinect for Windows. *Jurnal Infra*, 3(2), pp-375.
- Hermawan Riyadi. (2022a, June 10). *Pengertian Mouse Beserta Fungsi dan Jenis-jenis Mouse (Pembahasan Lengkap).* Nesabamedia.Com.  
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-mouse-dan-fungsi-mouse-beserta-jenis-jenisnya/>
- Hermawan Riyadi. (2022b, June 10). *Pengertian ROM Beserta Fungsi dan Perbedaannya dengan RAM, Sudah Tahu?* Nesabamedia.Com.  
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-rom-dan-fungsi-rom/>
- Huitzila, I., Drancab, Lacramioara Bernad, J., & Bobilloac, F. (2019). *Gait recognition using fuzzy ontologies and Kinect sensor data.* Wwww.Sciencedirect.Com.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0888613X19301331>
- Jez Corden. (2023, May 18). *Is Xbox Kinect still worth buying in 2023?* Windowscentral.Com. <https://www.windowscentral.com/xbox-one-kinect-still-worth-buying-2018-lets-look-pros-and-cons>
- Mukti Purwanto, S. K. (2017, January 30). *PENGERTIAN DAN FUNGSI KEYBOARD MAUPUN JENIS-JENISNYA.* Portal.Bangkabaratkab.Go.Id.  
<https://portal.bangkabaratkab.go.id/content/pengertian-dan-fungsi-keyboard-maupun-jenis-jenisnya>

- Nur Abdillah. (2023, January 16). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?* Pricebook.Co.Id. <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Pascal. (2017). *Sejarah Virtual Reality*. VRSTATION. <https://vrstation.id/2017/11/01/sejarah-virtual-reality/>
- Putra, M. I. D. (2019). *Dampak Kecanduan Game Online Bagi Kesehatan*. Indonesiabaik.Id. [https://indonesiabaik.id/motion\\_grafis/dampak-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan](https://indonesiabaik.id/motion_grafis/dampak-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan)
- Rambe, N. (2018). UNIVERSITAS SUMATERA UTARA Poliklinik UNIVERSITAS SUMATERA UTARA. In *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota* (Vol. 1, Issue 3). <https://www.nesabamedia.com/pengertian-rom-dan-fungsi-rom/>
- Risky Abadi. (2023, May 15). *PC Gaming: Pengertian, Fungsi, Kelebihan, Kekurangan*. Thecityfoundry.Com. <https://thecityfoundry.com/pc-personal-computer/gaming/>
- Serbi, S. (2020). *Mengenal Virtual Reality : Definisi, Cara Kerja, Contohnya*. Idcloudhost.Com. <https://idcloudhost.com/mengenal-virtual-reality-definisi-cara-kerja-contohnya/>
- Vella, F., Infantino, I., & Scardino, G. (2017). *Person identification through entropy oriented mean shift clustering of human gaze patterns*. Www.Researchgate.Net. <https://doi.org/10.1007/s11042-015-3153-9>

Wiebe, E. (2012). *Analyzing Posture and Affect in Task-Oriented Tutoring*.

<https://www.researchgate.net/publication/252067954>

