

## Daftar Pustaka

- Abdillah, W., & Jogiyanto. (2015). Partial Least Square (PLS), Alternatif Structural Equation Model (SEM) dalam Penelitian Bisnis. Andi.
- Aulia Marhadi. (2013). Penerapan Metode Inferensi Fuzzy Takagi-Sugeno-Kang Untuk Prediksi Produksi Getah Pinus di KPH Kedu Selatan. Yogyakarta: Fakultas Kehutanan UGM
- Buckle, C. (2018). AR vs VR: The Challenges and Opportunities in 2019. Diakses pada 10 November 2022, dari <https://blog.gwi.com/chart-of-the-week/augmented-virtual-reality>
- Cooper, Schindler. 2011. Business Research Methods ed 11. New York: McGraw-Hill Companies Inc.
- Cooper, D. R. And Schindler, P. S., 2014. Business Research Methods, 12th ed. New York: McGraw-Hill Companies
- Davis, Gordon B. 2016. Kerangka Dasar: Sistem Informasi Manajemen, Bagian I Pengantar. Seri Manajemen No. 90-A. Cetakan Kedua Belas, Jakarta: PT. Pustaka Binawan Pressindo.
- Davis, Gordon B. 2016. Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Palembang: Maxikom
- Dubois, D & Prade, N. 1980. Fuzzy Sets and Systems: Theory and Applications
- Fauville, G., Luo, M., Muller Queiroz, A. C., Bailenson, J. N., & Hancock, J. (2021a). Zoom Exhaustion & Fatigue Scale. Computers in Human Behavior Reports, 4, 100119. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100119>
- Fred Luthans, Fred. 2016. Perilaku Organisasi. Edisi Sepuluh, PT. Andi: Yogyakarta.
- Ghozali, Imam. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hartono, Jogiyanto. 2014. Metode Penelitian Bisnis Edisi Ke-6. Yogyakarta Universitas Gadjah Mada.
- Indriantoro, N., & Supomo, B. (2014). Metodologi Penelitian Bisnis. BPFE Yogyakarta
- Jacoby dan Kaplan. 2015. The componen of perceived risk. Annual Conference of the association for customer research, association for consumer research.

- Jogiyanto, H. (2007). Sistem Informasi Keperilakuan. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto, H.M. 2015. Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. (2016). Manajemen Pemasaran, ed.Ketiga Belas . Jilid 2. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kotler, Philip. 2016. Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Kusumadewi, S. (2006). Analisis Desain Fuzzy Menggunakan Tool Box Matlab. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kusumadewi, S., & Purnomo, H. (2010). Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lilis Setyawati. (2019). Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Mengidentifikasi Minat Berkunjung Wisatawan Terkait Pengembangan Pengelolaan Ekowisata di Tlogo Muncar dan Tlogo Nirmolo Taman Nasional Gunung Merapi. Yogyakarta: Fakultas Kehutanan UGM
- Lewis, H.R & Papadimirio, C.H. 1997. Elements of the Theory of Computation 2<sup>nd</sup> Edition: Prentice-Hall
- Mayer, Richard E. 2016. Multimedia Learning, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mowen, John C dan Minor, Micheal. 2012. Perilaku Konsumen. Jakarta: Erlangga.
- Nayak, G. K., Naranayan, S. J., & Paramasivam, I. 2013. Development and Comparative Analysis of Fuzzy Inference Systems for Predicting Customer Buying Behavior. International Journal of Engineering and Technology (IJET), 5(5), 4093 - 4108. Tersedia di <http://www.enggjournals.com/ijet/docs/IJET13-05-05-219.pdf> [diakses 1-November 2022].
- P. L. Rika Fatimah. (2012). The development of FFMD Pyramid: Fuzzy Family\_Marriage Deployment as decision support method to improve human resources performance. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11135-012-9793-1>
- Pride dan Ferrel. 2015. Pemasaran : Teori dan Praktek Sehari-Hari, diterjemahkan oleh Daniel Wirajaya, Edisi VII, Jilid 1, Binapura Aksara, Jakarta.
- Qarry Aina Shafira Nedine. (2014). Sistem Perkiraan Bahaya Tsunami di Indonesia Menggunakan Inferensi Fuzzy. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UGM

- Queiroz, A. C. M., Nascimento, A., Fauville, G., Luo, M., Meirelles, F., Plank, D. N., & Hancock, J. (2021). Tradução, validação e aplicação da Escala ZEF (ZEF Scale) para avaliação da Fadiga Zoom na população brasileira (Translation, validation and application of the ZEF Scale to assess Zoom Fatigue in the Brazilian population). Available at SSRN. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3844219>
- Ramachandran, V. (2021). Stanford Researchers Identify Four Causes for ‘Zoom Fatigue’ and Their Simple fixes. Diakses pada 15 November 2022, dari <https://news.stanford.edu/2021/02/23/four-causes-zoom-fatigue-solutions>
- Safnidawaty (2020). Logika Fuzzy. Diakses pada 15 November 2022 dari <https://raharja.ac.id/2020/04/06/logika-fuzzy/>
- Sekaran, U. dan Bougie, R. 2016. Research Methods for Business: A Skill- Building Approach 7<sup>th</sup> Edition. John Wiley and Son, inc: London.
- Silalahi, U. (2009). Metode Penelitian Sosial. Bandung: Rafika Aditama.
- Subianto. (2020). Virtual reality dan augmented reality dapat mendongkrak perekonomian global hingga £1,4triliun pada 2030 – PwC. Diakses pada 15 November 2022, dari <https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2020/indonesian/virtual-reality-dan-augmented-reality-dapat-mendongkrak-perekono.html>
- Sugihartono, dkk. 2016. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pers.
- Susanti. (2013). Analisis Potensi Kawasan Sebagai Penentu Minat Kunjungan Masyarakat di Taman Hutan Raya (Tahura) Bunder Kabupaten Gunung Kidul dengan Aplikasi Logika Fuzzy. Yogyakarta: Fakultas Kehutanan UGM
- Susilo, F. (2006). Himpunan dan Logika Kabur serta Aplikasinya. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thondee, D. K., Oikonomou, A. (2017). Using Virtual Reality to Reduce Stress at Work, <https://ieeexplore.ieee.org/document/8252142>
- Thoha, Miftah. 2015. Perilaku Organisasi, Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Venkatesh, V. 2016. Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model. Information Systems Research, vol. 11, no. 4, pp. 342–365
- Walgito. 2015. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta. Penerbit ANDI.

- Wiederhold, B. K. (2020). Connecting through technology during the coronavirus disease 2019 pandemic: Avoiding “Zoom Fatigue”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23 (7), 1–2. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.29188.bkw>
- Yadi, N. H., P.N, A. B., & Safriadi, N. (2016). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Objek Pariwisata pada Daerah Kalimantan Barat Menggunakan Logika Fuzzy*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Yulmaini. (2011). *Penggunaan Logika Fuzzy Dalam Pemilihan Minat Mahasiswa Untuk Tugas Akhir*. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UGM
- Zaiets. (2021). Factors influencing the mass adoption of VR video platforms. Diakses pada 20 November 2022, dari <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1536799/FULLTEXT01.pdf>