

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul dan Budiman. (2019). Penerapan Teknologi Virtual Reality Sebagai Sarana Observasi Pengenalan Lingkungan Kampus Untuk Mahasiswa Baru. June, 1–4.
- Adityo dkk. (2017). Pembuatan Virtual Reality Tour dengan Metode Gambar Panorama untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Universitas Nusantara PGRI Kediri, 01, 1–7. <http://www.albayan.ae>
- Anggara dkk. (2021). Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan. JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal), 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.12928/jstie.v1i1.19045>
- Anthonius. (2015). Virtual Reality Untuk Pengenalan Kampus Di Universitas Sumatera Utara (Vol. 1, Issue 2, pp. 6–38). [repository.usu.ac.id](http://repository.usu.ac.id).
- Baura dkk. (2018). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo. Jurnal Teknik Informatika, 13(3). <https://doi.org/10.35793/jti.13.3.2018.28072>
- Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya (N. WK (ed.); 1st ed.). Andi Offset.

Ceryna Dewi dkk. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. SINTECH (Science and Information Technology) Journal, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.291>

Cholifah dkk. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi), 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>

Chrissandy. (2020). 濟無No Title No Title No Title. Pelatihan Video 360 Derajat Untuk PT.Kusuma Megah Perdana, 5–24.

Ependi dkk. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>

Fahrudin dan Fitrianto. (2018). Data Penulis :

Firmansyah. (2015a). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. Metrologia, 53(5), 1–116. <http://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf>[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=en&SID=5BQIj3a2MLaWUV4OizE](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=en&SID=5BQIj3a2MLaWUV4OizE)[http://scielo.iec.pa.gov.br/scielo.php?script=sci\\_](http://scielo.iec.pa.gov.br/scielo.php?script=sci_)

- Firmansyah, A. (2015b). Pembuatan 3D Virtual Reality: Virtual UNS Menggunakan Unity 3D Game Engine Berbasis Android. In Universitas Sebelas Maret (Vol. 13, Issue 3, pp. 19–92). [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id).
- Funny Farady Coastera dkk, 2014. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(2), 63–71. <https://doi.org/10.15408/jti.v7i2.1944>
- Hasny dkk. (2020). Penggabungan Gambar Panorama Menggunakan Metode SIFT (Scale Invariant Feature Transform). *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 4(2), 2–5.
- Ichwan dan Hakiky. (2011). Dynamics of the process of changes in concentration of methane in the air of ventilation currents in mines. 2(2), 13–21.
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 1(1), 99–113. <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/11503/8674>
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 45–46. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.647>
- Kusuma dkk. (2018). Sensor Fusion Accelerometer dan Gyroscope untuk Pengukuran Perubahan Kinematik Pergelangan Kaki. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing,*

Electronics, and Control, 1(1), 17–22.  
<https://doi.org/10.22219/kinetik.v1i1.8>

Murdyansyah, Z. (2017). Virtual Reality Tour Campus Menggunakan Google Cardboard SDK ( Studi Kasus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin ) (Vol. 1, Issue 2, p. 74). [digilib.unhas.ac.id](http://digilib.unhas.ac.id).

Nathania dkk. (2014). Virtual Tour Berbasis 3D Untuk Pengenalan Kampus STMIK Kharisma Makassar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 14.  
[http://digilib.unhas.ac.id/uploaded\\_files/temporary/DigitalCollection/YjNjNzg0YzgzZmMwZjdjN2E0MmE2MmZhNmMxMDc5ZDUxNWZiYjUyOA==.pdf](http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YjNjNzg0YzgzZmMwZjdjN2E0MmE2MmZhNmMxMDc5ZDUxNWZiYjUyOA==.pdf)

Panggabean dkk. (2016). Rancang Bangun Peta Virtual 3D Kampus UNTAN Dengan Fitur Panorama 360 X 180. *Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–6.

Prasetia dkk. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(3), 478–487.

prayogha dan pratama. (2019). ( VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY AS SOLAR SYSTEM INTRODUCTION MEDIA USE LUTHER METHOD OF ANDROID. TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TATA SURYA MENGGUNAKAN METODE LUTHER BERBASIS ANDROID, 10(1), 70.

Ramadhan dkk. (2018). Virtual Tour Video 360 Sebagai Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Pangandaran. 1(1).

Riyadi dkk. (2017). Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer), 2(2), 75–82.  
<https://doi.org/10.26798/jiko.2017.v2i2.76>

Salamah, I. (2019). Evaluasi Usability Website Polri Dengan Menggunakan System Usability Scale. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI, 8(3), 176–183. [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id).

Saurik dkk. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 6(1), 71.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>

Septian. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 3(2017), 54–67.  
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>

Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. Technologia: Jurnal Ilmiah, 9(2), 83.  
<https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>

Sifana dkk. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode

Multimedia Development Life Cycle. Prosiding SNST Ke-10 Tahun 2019, 82–88.

Syamsudin, R. A. (2016). Pembuatan Virtual Tour 360 Sebagai Media Pengenalan Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta. In Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta (pp. 1–5). repository.amikom.ac.id.

Syani dan rahman. (2017). Virtual Tour Interaktif Panorama 360° Berbasis Web Di Politeknik TEDC Bandung Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika. Tedc, 11(1), 60–65.  
<http://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/download/207/155>

Yudhistira dkk. (2017). Augmented Reality Media Pendukung Pengenalan Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang. 140–145.  
[https://www.publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING\\_SNS\\_T\\_FT/article/view/1892](https://www.publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNS_T_FT/article/view/1892)

Zulmi dan Fadilah. (2017). Aplikasi Pengenalan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta menggunakan Virtual Reality 360 Derajat. Emitor: Jurnal Teknik Elektro, 17(2), 21–28.  
<https://doi.org/10.23917/emitor.v17i2.6231>