

DAFTAR PUSTAKA

- Al Dhafin Husnandhiya, A. N. (2021). Aplikasi Media Pengenalan Binatang Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Scientific Articles of Informatics Students*, 94-100.
- Andi Nur Rachman, M. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Pada Aplikasi 3D Bangunan Perusahaan. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science*, 1-6.
- Aprilia, E. R., & Parenreng, M. M. (2019). Rancang Bangun Virtual Reality Psikologi Positif. *Jurnal Teknologi Elekterika* , 3(2), 96. <https://doi.org/10.31963/elekterika.v3i2.1607>
- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JKTP : Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>
- Dipa Muhammad, E. W. (2021). Rancang Bangun Media Informasi Jalur Angkot Kota Tasikmalaya Berbasis Augmented Reality Markerless GPS. *Scientific Articles of Informatics Students*, 35-41.
- Faruqi, U. Al. (2019). Survey Paper : Future Service in Industry 5.0. *Jurnal Sistem Cerdas*, 02(01), 67–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.37396/jsc.v2i1.21>
- Fauzan, A., Maisat Eka, Z., Fairozal Akbar, Z., & Fathoni, K. (2021). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Pengenalan Lingkungan Kampus PENS berbasis Website. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 23–30. <https://doi.org/10.54914/jtt.v7i1.341>

- Hari Antoni Musril. (2020) Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer, 1-13.
- Heningtyas, Y., Hermanto, B., & Iqbal, M. (2019). Video Tour Guide Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Informasi Fakultas MIPA Universitas Lampung. *Jurnal Komputasi*, 7(2), 30–37.
<https://doi.org/10.23960/komputasi.v7i2.2369>
- Husna, M., Simanungkalit, E., & Faulina, F. (2021). Pembuatan Virtual Tour Sebagai Sarana Pembelajaran Program Studi Mice. *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.20527/klik.v8i1.375>
- Nurhadi, Z., Estu, S., & H., I. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Haram Dengan Virtual Reality. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, 2(2502), I67--I74.
<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/teknoka/article/view/754/298>
- Prasetyo, T. F., Bastian, A., & Sujadi, H. (2021). Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *INFOTECH Journal*, 7, 15–28. <https://doi.org/10.31949/infotech.v7i2.1313>
- Putra, E. Y., Wahyudi, A., & Tumilaar, A. (2018). Virtual Reality 360 Interaktif Wisata Digital Kota Tomohon dengan Tampilan Stereoscopic. *CogITO Smart Journal*, 4(1), 104. <https://doi.org/10.31154/cogito.v4i1.106.104-112>
- Rambing, X. S., Tulenan, V., & B.N. Najooan, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16976>

- Ramdhani, A., & Ahmad, H. A. (2017). Penerapan Teknologi 360° Video dan Virtual Reality Pada Pertunjukan Wayang Golek Cepak Tegal. *Senit*, 2(01), 15–17. <http://conference.poltektegal.ac.id/index.php/senit2017>
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 75. <https://doi.org/10.26798/jiko.2017.v2i2.76>
- Riyadi, S., Nurhaida, I., & Korespondensi, P. (2022). Aplikasi Sistem Virtual Tour E-Panorama 360 Derajat Berbasis Android untuk Pengenalan Kampus Mercuru Buana. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 9(1), 17–24. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294209>
- Reza Rizky Ramadhan, E. W. (2019). Virtual Tour Video 360 Sebagai Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Pangandaran. *Scientific Articles of Informatics Students*, 76-84
- Rhoza Prasetia, E. W. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Informatika Sistem Informasi*, 1-10
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Siregar, K. H., & Ritonga, N. (2021). Pariwisata Halal: Justifikasi Pengembangan Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan. *JEpa*, 6(1), 416–426. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/jepa/article/view/1124>