

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, D. F., & Budiman, M. I. (2019). *Penerapan Teknologi Virtual Reality Sebagai Sarana Observasi Pengenalan Lingkungan Kampus Untuk Mahasiswa Baru*. June, 1–4. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13692.80007>
- Annisa, A. (2020). *Pembangunan Aplikasi Virtual Tour Pada Museum Galeri Seni Nuart Sculpture Park* (Issue September) [Universitas Komputer Indonesia]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2653/>
- Anthonius. (2015). *Virtual Reality Untuk Pengenalan Kampus Di Universitas Sumatera Utara* (Vol. 1, Issue 2) [repository.usu.ac.id]. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/52119/Cover.pdf;sequence=6>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya* (N. WK (ed.); 1st ed.). C.V Andi Offset.
- Daud, F. R., Tulenan, V., & Najoan, X. B. N. (2016). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13173>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (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>
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII.

Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence, 3(2), 80. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.2.80-86>

Fahrudin, A., & Fitrianto, Y. (2015). Virtual Reality Photography Untuk Media Promosi Online Objek Wisata Curug Tujuh Bidadari. *PIXEL Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 8(1), 57. <https://doi.org/10.2013/pxl.v8i1.161>

Firmansyah, A. (2015). 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. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/46462/Pembuatan-3D-Virtual-Reality-Virtual-UNS-Menggunakan-Unity-3D-Game-Engine-Berbasis-Android>

H.N, I. A., Nugroho, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 17(1), 31. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38>

Hartati, S., Kristiana Dewi, N. A., Puastuti, D., Muslihudin, M., & Setio Budi, N. (2017). Sistem Aplikasi EDUCHAT STMIK PRINGSEWU Berbasis ANDROID Sebagai Media Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 143–152. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i1.2017.143-152>

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>

Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>

Kusniyati, H., & Sitanggung, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article/view/5573>

Meidelfi, D., Mooduto, H. A., & Setiawan, D. (2018). Visualisasi 3D Gedung dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 59–66.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.264>

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/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YjNjNzg0YzgzZmMwZjdjN2E0MmE2MmZhNmMxMDc5ZDUxNWZiYjUyOA==.pdf

Nathania, S. Thayf, M. S., & Arfandy, H. (2014). Virtual Tour Berbasis 3D Untuk Pengenalan Kampus STMIK Kharisma Makassar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9, p. 14). digilib.unhas.ac.id.

http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YjNjNzg0YzgzZmMwZjdjN2E0MmE2MmZhNmMxMDc5ZDUxNWZiYjUyOA==.pdf

Nulhakim, R., & Hidayat, E. W. (2019). *Virtual Tour Pengenalan Area Universitas Siliwangi Dengan Multi Image Panorama 360° Berbasis Web*. Universitas Siliwangi.

Perdana, G. N. P., & Widodo, T. (2019). *Aplikasi Jelajah Pariwisata Kota Batam Berbasis Virtual Reality Menggunakan Perangkat Mobile Android* (pp. 1–11). repository.polibatam.ac.id.

<https://repository.polibatam.ac.id/upload/download-gan?link=RFsjKACOSa>

Prasetya, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(3), 478–487.
<https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/1483>

Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(1), 1–6. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/11>

Putra, E. Y., Wahyudi, A., & Tumilaar, A. (2018). Virtual Reality 360 Interactive Digital Tour of Tomohon City with Stereoscopic Views. *Cogito Smart Journal*, 4(1), 104–112.
<http://cogito.unklab.ac.id/index.php/cogito/article/view/106>

- Rahman, A., Ernawati, & Coastera, F. F. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Rekursif*, 2(2), 63–71. <https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/1483>
- Ramadhan, R. R., Hidayat, E. W., & Rachman, A. N. (2018). *Virtual Tour Video 360 Sebagai Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Pangandaran*. 1(1). <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais/article/download/60/47>
- 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), 75–82. <https://doi.org/10.26798/jiko.2017.v2i2.76>
- Rusdi, M., Sirajudin, H., & Amin, M. (2020). *Prototype Aplikasi Pemesanan dan Pengiriman Serbuk Kayu oleh CV.Usaha Bersama sebagai Suplier PT.Fumakilla*. 11(3), 152–158. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/3285>
- Sakrani, F., Wibowo, S. A., & Wahyuni, F. S. (2020). Implementasi Finite State Machine Sebagai Kontrol untuk Non Player Character pada Game “Lastri and The Last Tree.” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 4(2), 128–135. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/2706/2314>
- Sifana, T., Rismayanti, A., & Prasetyo, T. F. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kampus Berbasis Android

dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 1(1), 82–88. https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/view/2859

Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2(2), 397–400. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v2i2.4662>

Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>

Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi*, XIII(1), 29–37. <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>

Susanto, D. A. R. (2018). Pemanfaatan Sensor Modeling Gyroscope pada Game Casual Berbasis Android. *Journal of Information and Technology*, 6(1), 161–165. <http://jurnal.stiki.ac.id/J-INTECH/article/view/235>

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.

http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_12.12.6586.pdf

Syani, M., & Rahman, F. (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>

Vinod, D. S., Akshatha R, B., Vidyullatha, P., ShivaPrakash, M., & Shanmugam, K. (2007). Intensity Based Image Mosaicing. *International Journal of Computers*, *1*(4), 285–290.

<http://www.naun.org/multimedia/NAUN/computers/ijcomputers-46.pdf>

Yudhistira, S., Riyantomo, A., & Mustagfirin. (2017). *Augmented Reality Media Pendukung Pengenalan Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang*. 140–145.

https://www.publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/view/1892

Zulmi, A. N., & Fadilah, U. (2016). Aplikasi Pengenalan Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan Virtual Reality 360 Derajat. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, *16*(1), 16–22.

<http://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/2678>