

DAFTAR PUSTAKA

- Adytio, A., 2017. *Pembuatan Virtual Reality Tour dengan Metode Gambar Panorama untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Aminah, S. & Sasmita, 2020. Pelatihan Editing Photo dengan Adobe Photoshop di SMA Negeri 3 Pagar Alam. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume III, pp. 7-13.
- Andriyanto, S. & Josi, A., 2021. Pelatihan Desain Grafis untuk Guru SMP Negeri 3 Mendo Barat Bangka. *Indonesian Journal Of Civil Society*, Volume III, pp. 8-14.
- Bakti, S., Hasibuan, N. A., Sianturi, L. T. & Sianturi, R. D., 2016. Perancangan Aplikasi Pembelajaran CorelDraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, Volume III, pp. 32-35.
- Baura, E. A., Tulenan, V. & Najohan, X. B. N., 2018. Virtual Tour Panorama 260 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo. *Jurnal Teknik Informatika*, Volume XIII.
- Budiarto, S. P., 2016. Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, Volume IV, pp. 308-314.
- Daud, F. R., Tulenan, V. & Najohan, X. B. N., 2016. Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado. *E-Journal Teknik Informatika*, Volume VIII.
- Dhanta, R., 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: INDAH.
- D., Safriadi, N. & Sukamto, A. S., 2019. Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, Volume VII.
- Effendi, Z. & Murinto, 2014. APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PENGENALAN MONUMEN YOGYA KEMBALI YOGYAKARTA. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Volume II, pp. 1039-1050.
- Fatma, Y., Hayami, R., Budiman, A. & Rizki, Y., 2019. Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata di Provinsi Riau. *Jurnal Fasilkom*, Volume IX, pp. 1-7.

- IBISA, 2010. *Evaluasi Paket Sistem Aplikasi*. Sistem Evaluasi dan Auditing Sistem Aplikasi Bagi Perusahaan ed. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kasman, A. D., 2013. *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: LokoMedia.
- Mahendra, I. B. M., 2016. Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, Volume IX.
- M., Arifin, M., R. & Efendi, Y., 2020. Virtual Tour Interaktif 360 Derajat Menggunakan Teknik Image Stitching Sebagai Media Informasi Kampus STMIK Amik Riau. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi* , Volume XI, pp. 206-218.
- Munir, 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nida, H., M. & A., 2020. Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality Wahana Kebun Binatang. *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi dan Komputer*, Volume III.
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C., 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safaat, N. H., 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Revisi ed. Bandung: Informatika.
- Umafagur, F., Sentinuwo, S. R. & Sugiarto, B. A., 2016. Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado). *E-Journal Teknik Informatika*, Volume IX.
- Wahono, R. S., 2007. *Multimedia Technology*. [Online] Available at: <https://dinus.ac.id/download/romi-multimedia-udinus-1desember2007.pdf>
- Waraney, S. P. F., Tulenan, V. & Sinsuw, A. A. E., 2017. Pengembangan Virtual Tour Potensi Wisata Baru di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat. *E-Journal Teknik Informatika*, Volume XII.
- Yuliana, A. & Lisdianto, E., 2017. Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, Volume I, pp. 19-24