

DAFTAR PUSTAKA

Alroobaea, R. and Mayhew, P.J. (2014) ‘*How many participants are really enough for usability studies?*’, *Proceedings of 2014 Science and Information Conference, SAI 2014*, (August), pp. 48–56. Available at: <https://doi.org/10.1109/SAI.2014.6918171>.

Asroi, S. (2021) *Aplikasi Virtual Tour Pengenalan Lingkungan Perpustakaan Universitas Semarang Sebagai Media Informasi (Virtual Tour Application Introduction To The Semarang University Library Environment As A Media Of Information)*.

Auri Pramesti, A., Sopiya, N. and Panigor Sitompul, R. (2022) ‘Pemanfaatan Virtual Reality (VR) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran’, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(2).

Cetageti, A., Surahman, A. and Sucipto, A. (2022) ‘Penerapan Teknologi Point of Sales (Pos) Sebagai Media Informasi Penjualan Ikan Hias Berbasis Web Studi Kasus: King Koi Groub’, *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 2(2), pp. 33–39.

Chiew, T.K. and Salim, S.S. (2003) ‘Webuse: *Website usability evaluation tool*’, *Malaysian Journal of Computer Science*, 16(1), pp. 47–57.

Dianta, A.F. *et al.* (2023) ‘Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Reality Menggunakan Video 360°’, *Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 9(1).

Efendi, Y. *et al.* (2021) ‘Aplikasi 3D VR Class Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Ditengah Pandemi’, *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), pp. 419–424. Available at: <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.304>.

Fadli, M.R. (2021) ‘Memahami desain metode penelitian kualitatif’, *Humanika*, 21(1), pp. 33–54. Available at: <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

Kholda Rafifah Armani. *et al.* (2024) *Indo Green Journal Virtual Reality Tata Ruang Letak Gedung Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indo Green Journal*.

Meylana Eka Putra, V., Adi Prasetyo, N. and Beladinna Arifa, A. (2021) ‘Penerapan Teknologi Video 360 Derajat Pada Google Cardboard Berbasis Virtual Reality Menggunakan Metode MDLC’, 4(1), pp. 22–30. Available at: <https://doi.org/10.20895/INISTA.V4I1>.

Putri, M., Antoni Musril, H. and Okra, R. (2023) *Perancangan Media Informasi Tata Letak Gedung Ppsdm Kemendagri Regional Bukittinggi Menggunakan Virtual Reality Tour, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.

Putri Sundoro, D. and Chendra Wibawa, S. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Virtual Reality (Vr) Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Di Smk Kartika 2 Surabaya*.

Ridha, D. *et al.* (2023) ‘Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia’, 8, pp. 70–81. Available at: <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>.

Siahaan, M. and Oktaviani, K. (2021) *Immersive Learning Experience pada Pembelajaran Daring dengan Penggunaan Virtual Reality*.

Silvia, D. (2019) *Implementasi Kebijakan Tentang Pengembangan Destinasi Wisata Situs Astana Gede Kawali Oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis*.

Sonyria, K.M., Tolan, S.S. and Amasanan, Y.D. (2024) 'Pemanfaatan Aplikasi Fl Studio Sebagai Media Untuk Membuat Instrument Musik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang', *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), pp. 1799–1804. Available at: <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3597>.

Sucipto, A. *et al.* (2022) 'Penerapan Sistem Informasi Profil Berbasis Web Di Desa Bandarsari', *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), p. 29. Available at: <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1512>.

Tamara, E.U., Saputra, H. and Sutrisman, A. (2022) 'Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Animasi 3D', *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 1(3), pp. 1–10.

Tamur, M. (2023) 'Teknologi Immersive Augmented Reality Memfasilitasi Pembelajaran: Analisis Meta Perbandingan antar Subject Matters', *Journal for Research in Mathematics Learning* p, 6(4), pp. 361–372. Available at: <https://doi.org/10.24014/juring.v6i4.25813>.

Thuan To Saurik, H. *et al.* (2019) 'Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus', 6(1), pp. 71–76. Available at: <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238>.

Topan Bahari, G., Heryana, N. and Ali Ridha, A. (2023) *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Dalam Kelas Virtual Di Fasilkom Unsika Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.*

Yuliana, Y. and Sugianto, H.A. (Reni) T. (2022) ‘Implementasi Teknologi Virtual Dalam Visualisasi Pengenalan Kampus Menggunakan Web VR, *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), p. 377. Available at: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i2.623>.

Zahra, Z.A. et al. (2024) *under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License[CC BY SA] Implementasi Konsep Immersive Experience Pada Desain Museum Gunungapi Merapi Yogyakarta, Jurnal Arsitektur Arcade.*

Zikky, Moh., Susanto, D. and Ramadhi, I. (2020) ‘Media Pembelajaran Interaktif Jarak Jauh Untuk Laboratorium Video Broadcasting Berbasis Virtual Reality Kolaboratif’, *JST (Jurnal Sains Terapan)*, 6(2), pp. 112–120. Available at: <https://doi.org/10.32487/jst.v6i2.941>.