

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Y., Muttaqin, Z., Nurhadiyan, M. T., 2021, Aplikasi Virtual Tour Tempat Wisata Alam Gunung Pilar Di Kabupaten Serang, Jurnal ProTekInfo Vol. 8 No.1 Maret 2021. 25 Oktober 2022
- Fadhliana N. R., Arinda Y. P., Maria E., Aplikasi Virtual Tour 3D Program Studi TRPL di Politani Samarinda Berbasis Hand Motion Tracking. Jurnal Sains dan Informatika Volume 8 N0.1 Juni 2022.
- Fatma, Y., Hayami R., Budiman A., Yoze, R., Rancang Bangun Virtual Tour Reality sebagai Media Promosi Pariwisata di Propinsi Riau. Jurnal Fasilkom Volume 9 N0.3 November 2019.
- Mulyawan, Rifqi., 2019, Pengertian Android: Menurut Para Ahli, Sejarah, Manfaat dan Jenisnya. (<https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-android/>). Diakses 4 oktober 2020.
- Ramadhan, I., Purwanto., Nurahman, Pengembangan Teknologi Game Indonesia Untuk Permainan First Person Shooter (Fps) 3d Multiplayer “Code To Shoot” Menggunakan Unity Network (Unet) Berbasis Mobile. JTIULM - Volume 05, Nomor 2, Oktober 2020: 39 – 48. 26 Maret 2023.
- Riyadi, F. S., Samarudin, A. & Bunga, M. S., Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile, Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO) – Vol. 2, No. 2, hlm. 75-82.
- Safriadi N., Sastypratiwi H., Tamara N., Aplikasi Virtual Tour Berbasis Multimedia Interaktif Pada Objek Wisata Qubu Resort Pontianak, Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SEMNASTIK) X Palembang-Indonesia, 19 Oktober 2018.

- Salsabil, R. D., Samsudin, Nasution, A., B., Implementasi Virtual Tour Menggunakan Panoramic Sebagai Media Edukasi Dan Promosi Kampus. *Journal of Information System Research (JOSH) Volume 3, No. 3, April 2022*, pp 178–186. 26 Mei 2023.
- Setiadi,R., Rancang Bangun Aplikasi Game “Petualangan Arjuna” Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther,. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019., Teknologi Humanis di Era Society 5.0. 9 Februari 2023.
- Setyawan, R. A., Atapukan W.A., Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Jurnal Sains dan Informatika Volume 7 N0.1 Mei 2022*. 28 Mei 2023.
- Suhendar A., Fernando A., Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max, *Jurnal ProTekInfo Vol. 3 No. 1 September 2016*.
- Thohari, K. I., Akbar R. M., & Zahara, S., 2019, Penerapan Teknologi Virtual Reality dan Augmented Reality pada Aplikasi Pengenalan Sekolah (Study Kasus : SMK Nasional Dawarblandong). (<http://repository.unim.ac.id/243/>). Diakses 20 September 2022.