

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., Muhammad, N., & Amil, A. I.*, Pembuatan *Virtual Reality Tour* dengan Metode Gambar Panorama untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. *Jurnal Tenik Elektro*.
- Ananda, R. T., Andreas, R. A., & Deny, F.* 2018. MEDIA PROMOSI BISNIS POTENSI WISATA DAERAH BANDUNG DENGAN APLIKASI *VIRTUAL REALITY*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), 136-146.
- Ashafidz, F. D., dkk.* 2021. PENGEMBANGAN APLIKASI *VIRTUAL TOUR* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN KAMPUS PENS BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 23-30.
- “BAB III.pdf”. [idr.uin-antasari.ac.id](https://idr.uin-antasari.ac.id/11999/7/BAB%20III.pdf). 2 Juni 2023. <https://idr.uin-antasari.ac.id/11999/7/BAB%20III.pdf>.
- Gilang, Y. P., & Ika, A. S.T., M.Cs.* 2019. PENERAPAN METODE *IMAGE STITCHING* PADA PEMBUATAN *VIRTUAL REALITY* PENGENALAN ISLAMIC CENTER UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*, 20(10), 1-8.
- Gde, B., I. W., & Ni, M.* 2022. Jelajah Ruang Desa Berbasis *Virtual Reality* Di Desa Sembiran. *Jurnal Sutramas*, 2(2), 68-76.
- Hera, W. W., Steven, S., & Brave, S.* 2015. Aplikasi *Virtual tour* Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *E-journal Teknik Informatika*, 6(1), 1-6.
- Herman, T. T. S., Devi, D. D. P., & Jeremiah, I. H.* 2019. TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(1), 71-76.
- “k-1531086-chapter2.pdf”. [repository.uib.ac.id](http://repository.uib.ac.id/2621/5/k-1531086-chapter2.pdf#:~:text=Menurut%20peneliti%20%28Kroenke%20et%20al.%2C%202018%29%2C%20UML%20adalah,memodelkan%20dan%20merancang%20program%20dan%20aplikasi%20berorientasi%20objek). 3 Juni 2023. <http://repository.uib.ac.id/2621/5/k-1531086-chapter2.pdf#:~:text=Menurut%20peneliti%20%28Kroenke%20et%20al.%2C%202018%29%2C%20UML%20adalah,memodelkan%20dan%20merancang%20program%20dan%20aplikasi%20berorientasi%20objek>.

- Mardhiatul, H., Erwinsyah., & Faulina. 2021. PEMBUATAN *VIRTUAL TOUR* SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI MICE. Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK), 8(1), 99-113.
- “Publikasi\_10.12.5081”. repository.amikom.ac.id. 2 Juni 2023. [https://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_10.12.5081.pdf#:~:text=Menurut%20Lance%20Flavell%20%282010%29%20Blender%20merupakan%20paket%20aplikasi,juga%20semacam%20program%20yang%20dapat%20melakukan%20berbagai%20fungsi.](https://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.12.5081.pdf#:~:text=Menurut%20Lance%20Flavell%20%282010%29%20Blender%20merupakan%20paket%20aplikasi,juga%20semacam%20program%20yang%20dapat%20melakukan%20berbagai%20fungsi.)
- “Pengertian Flowchart Menurut Para Ahli” creatormedia.my.id. 3 Juni 2023. <https://creatormedia.my.id/pengertian-flowchart-menurut-para-ahli/#:~:text=Menurut%20Wibawanto%20%282017%3A20%29%20%E2%80%9DFlowchart%20adalah%20suatu%20bagan%20dengan,proses%20%28intruksi%29%20dengan%20proses%20lainnya%20dalam%20suatu%20program%E2%80%9D.>
- Sony, J. 2021. APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY. Bangun Rekaprima, 7(2), 80-89.
- Tri, F, P., Ade, B., & Harun, S. 2021. OPTIMALISASI PENERAPAN TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY TOUR* KAMPUS UNIVERSITAS MAJALENGKA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE. Infotech Jurnal, 7(2), 15-28.
- Yogi, A & Guntur, M, Z. 2021. *Virtual Reality Tour* Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan. Jurnal Sarjana Teknik Informatika, 9(1), 1-12.
- Yulia, F., dkk. 2019. RANCANG BANGUN *VIRTUAL TOUR REALITY* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DI PROPINSI RIAU. Jurnal Fasilkom, 9(3), 1-7.