

DAFTAR PUSTAKA

- Gema, K., Rusydi, U., & Sunardi. 2020. Inovasi Promosi Obyek Wisata Purbalingga Menggunakan *Teknologi Virtual Reality 360* Panorama Berbasis *Android*. Purbalingga: *Jurnal Informatika dan Komputer*.
- Hilman, F., & Dadan, Z. 2020. Rancang Bangun Informasi Terhadap Objek Bersejarah Kota Majalengka Dengan *Virtual Reality* Berbasis *Android*. Majalengka: *Jurnal IKRAITH-Informatika*.
- Rudolf, S. D., Junaidi, A., & urnawati, E. 2021. Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah Menggunakan *Virtual Reality* Berbasis *Android*. Purwokerto: *Jurnal Dinda*.
- Sovia, R., Muhammad, P. R., & Adiddo, R. 2021. *Virtual Reality* Pengenalan Kampung Tradisional Minangkabau Berbasis *Android*. Padang: *SEBATIK*.
- Maulana, A., & Helmi, N. 2017. Penggunaan *Teknologi Virtual Reality* Untuk Promosi Penjualan Apartemen Berbasis *Android*. Tangerang Selatan: *Seminar Nasional Teknologi Informasi*.
- Made, P. R., & Subari. 2021. Pengenalan Wayang Kulit Menggunakan *Teknologi Virtual Reality* Berbasis *Android*. Malang: *SISFOTEK*.
- Nur, R. H., Harto, N., & Arif, W. 2020. Aplikasi *Virtual Reality* Sebagai Media Informatika Kampus Utama Universitas PGRI Semarang Berbasis *Android*. Semarang: *JIPETIK*.
- Hayatun, N., Mursyidah, & Anwar. 2020. Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Reality* Wahana Kebun Binatang. Buketrata: *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi dan Komputer*.
- Oktoverano, L., Virginia, K., & Christian, D. B. 2017. Perancangan Aplikasi *Virtual Reality* Pengenalan Tempat Wisata di Sulawesi Utara Berbasis *Android*. Manado: *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*.
- Hayatun, N., Mursyidah, & Anwar. 2020. Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Reality* Wahana Kebun Binatang. Buketrata: *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi dan Komputer*.
- Oktoverano, L., Virginia, K., & Christian, D. B. 2017. Perancangan Aplikasi *Virtual Reality* Pengenalan Tempat Wisata di Sulawesi Utara Berbasis *Android*. Manado: *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*.
- Rafiq, P. M., & Endah, S. 2019. Rancang Bangun *Virtual Reality Educational Game* Penanggulangan Sampah berbasis *Android* untuk Anak Usia

- Sekolah Dasar (*Development of Virtual Reality Educational Game on Waste Handling in Android Smartphone for Children*). Surakarta: JUITA.
- Muthia, D. 2015. *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D*. Kota Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Yulsilviana, E. 2017. Implementasi Augmented Reality Pemasaran. *Virtual Reality Pengenalan Kampung Tradisional Minangkabau Berbasis Android*, 258.
- Rahayu, S. 2022, Juli Selasa. *Harapan Rakyat*. Diambil kembali dari Cara Google Street View di Android, Pengertian dan Penggunaannya: <https://www.harapanrakyat.com/2022/07/cara-google-street-view-di-android/>
- Filus, T. 2017. *CODEPOLITAN*. Diambil kembali dari Pengenalan Bahasa Pemrograman C#: <https://codepolitan.com/blog/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>
- Pahlevy. 2010. *Pengertian Flowchart Dan Definisi Data*. Jakarta: Elex Media
- Maulana, 2022. *Creator Media*. Diambil kembali dari Pengertian Use Case Diagram Menurut Para Ahli: <https://creatormedia.my.id/pengertian-use-case-diagram-menurut-para-ahli/>
- Aprianti, W., & Maliha, U. 2016. Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Sains dan Informatika*, 2(1).
- Guttman, L. 2022. *Sampoerna University*. Diambil kembali dari Skala Guttman: Pengertian, Karakteristik, dan Contoh: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/skala-guttman-pengertian-karakteristik-dan-contoh/>
- Pratesthi, P. D. A., Purwanti, F., & Rudiyantri, S. (2017). Studi Kesesuaian Wisata Pantai Nglambor Sebagai Objek Rekreasi Pantai Di Kabupaten Gunungkidul. *Management of Aquatic Resources Journal (MAQUARES)*, 5(4), 433-442.
- Pradana, M. I. W., & Mahendra, G. K. (2021). Analisis dampak Covid-19 terhadap sektor pariwisata di objek wisata goa Pindul Kabupaten Gunungkidul. *Journal of Social Politics and Governance (JSPG)*, 3(2), 73-85.
- Merliana, N. P. E. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Android Sebagai Media dalam Pembelajaran Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1(1), 37-53.

Thomas, D. G., Sompie, S. R., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).