

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Savira *et al.*, “Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain,” *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 6, pp. 380–385, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- [2] F. S. Tanggur, Y. L. Haba, I. R. Lado, M. Mafo, E. Naldison, and W. Lulu, “TRANSFORMASI NILAI-NILAI BUDAYA LOKAL DI ERA DIGITAL PADA GENERASI Z KOTA KUPANG,” vol. 9, no. 1, pp. 273–278, 2025.
- [3] A. T. R. Dewi, A. N. Aini, I. Sania, Y. Nurpadilah, and ..., “Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja,” *J. Pendidik. ...*, vol. 8, pp. 23642–23649, 2024, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15479%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15479/11701>
- [4] A. F. Ulva, “3D Visualisation of Exhibition With Virtual Reality Concept Based on Web and Mobile,” *Pros. SNFT Unimal 2022*, pp. 68–80, 2022, [Online]. Available: <https://snft2022.ft.unimal.ac.id/SI/009-SI.pdf>
- [5] M.- Fauzi, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Alat Muzsik Tradisional Aceh Berbasis Flash,” *It (Informatic Tech. J.*, vol. 10, no. 1, p. 11, 2022, doi: 10.22303/it.10.1.2022.11-20.
- [6] K. N. IKHSAN, “Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Acad. J. Inov. Ris. Akad.*, vol. 2, no. 3, pp. 119–127, 2022, doi: 10.51878/academia.v2i3.1447.
- [7] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [8] D. Satrio and A. Muhardono, “Virtual Tour Berbasis Website Sebagai Pendukung Media Pemasaran Kampus,” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 289–296, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12372.
- [9] E. Setyaningsih, “Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran,” *Indones. J. Learn. Instr. Innov.*, vol. 1, no. 01, pp. 34–48, 2023, doi: 10.20961/ijolii.v1i01.920.
- [10] Bhanu sri Nugraha dkk, “Rancang Bangun 3d Virtual Reality Untuk Promosi Perumahan Berbasis Web Online,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 25–30, 2014.
- [11] M. Fadya and I. P. Sari, “Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi ‘World War D’ Berbasis Android,” *Multinetics*, vol. 4, no. 2, pp. 43–48, 2018, doi: 10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48.
- [12] D. Daniswari, “10 Alat Musik Tradisional di Aceh, dari Arbab hingga Serune Kalee,” Kompas.com. Accessed: Nov. 25, 2024. [Online]. Available: <https://regional.kompas.com/read/2022/08/27/230143778/10-alat-musik-tradisional-di-aceh-dari-arbab-hingga-serune-kalee?page=all>

- [13] F. Tamimi and S. Munawaroh, “Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat,” vol. 2, no. 3, pp. 66–74, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>
- [14] B. B. Al-Kansa, M. L. Iswanda, N. Kamilah, and Y. T. Herlambang, “Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Hidup Manusia,” *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 4, no. 3, pp. 2966–2975, 2023, doi: 10.54373/imeij.v4i3.682.
- [15] B. Solusi, O. Pembuatan, and A. Cahyani, “Blender : Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D.”
- [16] I. A. RAFIQ, “WEB-BASED VIRUTAL TOUR OF DARMAJAYA INFORMATICS AND BUSINESSES INSTITUTE,” *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019.
- [17] J. Multimedia, “Kursus Twinmotion | Visualisasi 3D Real-Time Untuk Arsitektur Menggunakan Twinmotion.” Accessed: Nov. 25, 2024. [Online]. Available: <https://kursuskomputerprivat.com/kursus-twinmotion-visualisasi-3d-real-time-untuk-arsitektur-menggunakan-twinmotion/>
- [18] A. Hidayat, A. Yani, Rusidi, and Saadulloh, “Membangun Website Sma PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan Php Dan Mysql,” *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2019.
- [19] F. Constantianus and B. R. Suteja, “HTML CSS JavaScript,” pp. 93–105, 2005.
- [20] R. Bangun, S. Informasi, P. Talent, and B. A. Web, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS,” vol. 6, no. 1, pp. 29–37, 2020.
- [21] J. Enterprise, *Mengenal Pemrograman ReactJS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [22] Reactjs.org, ‘React’, *reactjs.org*. 2003. [Online]. Available: <https://legacy.reactjs.org/>
- [23] D. Team, “Apa itu XAMPP? Pengertian, Cara Kerja & Fungsinya!,” Telkom University. Accessed: Nov. 25, 2024. [Online]. Available: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-xampp/>
- [24] Y. K. Wardhani, “Aplikasi Absensi Guru Dan KAaryawan Berbasis WEB Pada MTs Negeri 1 Lumajang,” *J. Tek. Ind. Sist. Inf. dan Tek.*, vol. 1, no. 2, pp. 93–110, 2022, [Online]. Available: https://ejournal.ubibanyuwangi.ac.id/index.php/jurnal_tinsika
- [25] R. Herlina, A. Sutarjo, and M. Hanif, “The Effect of Using Let’s Read on Improving Elementary School Students’ Literacy Skills,” *J. Persada*, vol. 6, no. 1, pp. 9–16, 2023.
- [26] N. R. Fadhliana, Y. P. Arinda, and E. Maria, “Perancangan Aplikasi Virtual Tour Program Studi TRPL di Politani Samarinda Berbasis Hand Motion Tracking,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: 10.34128/jsi.v8i1.343.

- [27] C. Mandang, D. Wuisan, and J. Mandagi, "Penerapan Metode RAD dalam Merancang Aplikasi Web Proyek PLN UIP Sulbagut," *Jointer - J. Informatics Eng.*, vol. 1, no. 02, pp. 49–53, 2020, doi: 10.53682/jointer.v1i02.18.
- [28] H. Sulistyanto, "Urgensi Pengujian Pada Kemajemukan Perangkat Lunak Dalam Multi Perspektif," *Komuniti J. Komun. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 65–74, 2017, [Online]. Available: <https://journals.ums.ac.id/index.php/komuniti/article/view/2944>
- [29] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- [30] P. G. Subhaktiyasa, "Pemahaman Komprehensif Perlaku Membolos Siswa," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, pp. 2721–2731, 2024.
- [31] A. Zalukhu, P. Singly, and D. Darma, "Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart," *J. Teknol. Inf. dan Ind.*, vol. 4, no. 1, pp. 61–70, 2023, [Online]. Available: <https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>
- [32] M. D. Putri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Virtual Tour Tempat Wisata Bandar Lampung Berbasis Web," vol. VIII, no. I, pp. 1–19, 2023.
- [33] A. Kusuma and M. Rosid, "Virtual Tour Reality as a Medium for Introducing Buildings and Rooms Using 360-Degree Panoramic Images: Virtual Tour Reality," pp. 1–13, 2023.
- [34] D. Z. Fadilah and T. Sugihartono, "Integrasi Teknologi 3D dan Virtual Reality dalam Aplikasi Virtual Tour pada Museum Timah Kota Pangkalpinang," pp. 198–203, 2024.