

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Yudi, and Muhamad Azrino Gustalika. 2023. "Aplikasi Augmented Reality Dengan Marker Based Dan Markerless Tracking Sebagai Pengenalan Budaya Candi Mendut." *Remik* 7(2): 859–71.
- Adek, Rizal Tjut, Zara Yunizar, and Mahendra Febriliansyah. 2023. "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Dan Penentuan Lokasi Wisata Alam Strategis Dengan Metode Simple Additive Weighting (Saw)." *POSITIF : Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi* 9(1): 49–56.
- Agustinova, Danu Eko. 2022. "Strategi Pelestarian Benda Cagar Budaya Melalui Digitalisasi." *ISTORIA Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah* 18(2): 1–9.
- Anggara, Yogi, and Guntur Maulana Zamroni. 2021. "Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi Dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan." *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)* 9(1): 1–12.
- Anwar, Anwar et al. 2022. "Aceh's Historic Tourist Attractions: An Augmented Reality-Based Prototype of a Virtual Tour Application." *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering* 5(2): 502–9.
- Balandin, Sergey et al. 2010. "Multimedia Services on Top of M3 Smart Spaces." *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010* 13(2): 728–32.
- Capotorto, Salvatore, Maria Lepore, and Antonietta Varasano. 2021. "Article a Virtual Space Built on a Canvas Painting for an 'Augmented' Experience to Catch the Artist's Message." *ISPRS International Journal of Geo-Information* 10(10).
- Colasante, Meg. 2011. "Nicola Building Virtual Tour; Considering Simulation in the Equity of Experience Concept." *ASCILITE 2011 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*: 263–68.
- Darnita, Yulia, and Rozali Toyib. 2021. "Penerapan Metode Markerless Based Augmented Reality Rumah Fatmawati Sebagai Destinasi Wisata Unggulan Kota Bengkulu." *Pseudocode* 8(2): 118–25.
- Dedi Jubaedi, Ahmad, Saleh Dwiyatno, and Sulistiyono. 2020. "Implementasi Teknologi Virtual Tour Pada Museum." *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)* 7(2): 70–77.
- Dio, Dio, Novi Safriadi, and Anggi Srimurdianti Sukamto. 2019. "Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi Dan Hiburan Keluarga Di Pontianak." *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 7(1): 1.
- Faizal Ferdianto, Akhmad et al. 2024. "Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi Volume 2, No 1-Agustus 2024 e-ISSN : 3025-888X EKSPEDISI

ASTRONOT: MENANAMKAN NILAI ISLAM PANTANG MENYERAH
DALAM ANIMASI 3D BLENDER.” 2(1).

- Faridhatul Ulva, Aidilof Kautsar et al. 2022. “Inovasi 3D Virtual Reality Exhibition Dalam Konsep E-Marketplace Untuk UMKM Binaan MUI Menggunakan Metode Occlusion Based Berbasis Web Dan Mobile.” *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan* 6(2): 174–82.
- Haryani, Prita, and Joko Triyono. 2017. “Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat.” *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8(2): 807.
- Istita, Seli, and Heri Suroyo. 2021. “Pengembangan Aplikasi Virtual Tour (Wisata Virtual) Objek Wisata Dengan Konten Image Kamera 360.” *Journal of Advances in Information and Industrial Technology* 3(2): 45–52.
- Khabibu Rochman, Ivan, and Kukuh Adisusilo Anang. 2021. “APLIKASI VIRTUAL TOUR PENJUALAN PERUMAHAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (Ivan Khabibu Rochman, Anang Kukuh Adisusilo).” 7(2): 23–32.
- Liang, Ang Wei, Noorhaniza Wahid, and Taufik Gusman. 2021. “Virtual Campus Tour Application through Markerless Augmented Reality Approach.” *International Journal on Informatics Visualization* 5(4): 354–59.
- Safriadi, Novi, Helen Sastypratiwi, and Nanda Tamara. 2018. “Aplikasi Virtual Tour Berbasis Multimedia Interaktif Pada Objek Wisata Qubu Resort Pontianak.” *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SEMNASITIK) X*: 411–16.
- Salam, Jamis, and Mulkan Fadhli. 2020. “Pengenalan Aplikasi Kebudayaan Aceh Menggunakan Augmented Reality Pada Pramuwisata Aceh.” *Journal of Informatics and Computer Science* 6(1): 57–63.
- Syani, Mamay, and Fadli Rahman. 2017. “Virtual Tour Interaktif Panorama 360 ° Berbasis Web Di Politeknik Berbasis Web Di Politeknik Tedc Bandung.” *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 11(1): 60–65.
- Widiastini, Ni Made Ary, Made Aristia Prayudi, Putu Indah Rahmawati, and Gede Rasben Dantes. 2020. “Pelatihan Pembuatan Virtual Tour Bagi Kelompok Sadar Wisata Desa.” *Bakti Budaya* 3(2): 116–31.
- Yuliana, Ade, and Eko Lisdianto. 2017. “Aplikasi Virtual Tour Sebagai MediaPromosi Objek Wisata Di Stone Garden Kab. Bandung Barat.” *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer* 1(1): 19–24.
- Zebua, Taronisokhi, Berto Nadeak, and Soni Bahagia Sinaga. 2020. “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D Dalam Pembuatan Animasi 3D.” *Jurnal ABDIMAS Budi Darma* 1(1): 18–21.