

DAFTAR PUSTAKA

- [1] AL JABBAR, A. A. (2021). Perancangan Aplikasi *Virtual Reality* Menggunakan Multimedia Development Life Cycle Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Explore Engine Di Laboratorium Sistem Manufaktur Uii.
- [2] Aris Darisman, Mochammad Haldi Widiyanto, “DESIGN AND DEVELOPMENT
- [3] Wahyudi, A. K. (2014). ARca, pengembangan buku interaktif berbasis augmented reality dengan smartphone android. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 3(2), 96-102.
- [4] Khairunnisa, D., Rachmanto, A. D., Munawar, Z., & Haitan, M. (2022). APLIKASI VIRTUAL TOUR DINAMIS PADA UNIVERSITAS NURTANI BANDUNG BERBASIS WEB.
- [5] *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 6, No. 1, Februari 2019.
- [6] Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71.
- [7] Deciany Khairunnisa, Ariawan D. Rachmanto, Zen Munawar & Mohamad Haitan, (2022). Aplikasi Virtual Tour Dinamis Pada Universitas Nurtanio Bandung Berbasis Web, Proseding SNASIKOM. Vo. 2 No.1 2022 42.
- [8] G-Tech : Jurnal Teknologi Terapan Volume 6, No. 2, Oktober 2022, hal. 174-182 E-ISSN: 2623-064x | P-ISSN: 2580-8737.
- [9] Hidayatullah, P. P. A. M. S. Pengenalan Teknologi Virtual Reality dan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pembelajaran Digital di.
- [10] Romi Siswanto, M.Si. IMPLEMENTASI VIRTUAL REALITY DI BIDANG PENDIDIKAN KEJURUAN.

- [11] Budi, D. S., & Abijono, H. (2016). Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak. *Teknika*, 5(1), 24-31.
- [12] Astuti, P. (2018). Penggunaan Metode Black Box Testing (Boundary Value Analysis) Pada Sistem Akademik (Sma/Smk). *Faktor exacta*, 11(2), 186-195.
- [13] Kurniawan, A. P., Roedavan, R., Putra, A., & Apriliani, S. (2023). Pengukuran Antarmuka Pengguna 3D Menggunakan Metode System Usability Scale pada Aplikasi Simulasi Videography Virtual Reality. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(2), 77-87.
- [14] Novitasari, A. L. (2019). *Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).
- [15] Salim, G., & Feizal, M. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARKIR MENGGUNAKAN LARAVEL 8 METODE WATERFALL DI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS SWADHARMA. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 2(01), 271-276.
- [16] Prasetyo, Tri Ferga, Ade Bastian, And Harun Sujadi. 2021. "Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle: Indonesia". *INFOTECH Journal* 7 (2):15-28.
- [17] Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2014 STMIK AMIKOM Yogyakarta, 8 Februari 2014.
- [18] Banindro, B. S. (2019). Pengembangan techno virtual berbasis website sebagai media pembelajaran rekayasa visual blender 3d bagi mahasiswa desain produk. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 102-114.
- [19] Pratama, O. N. W. (2022, November). Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Android Dengan Virtual Tour (Vr) (Studi Kasus Pada Pasar Pundensari Madiun). In *Prosiding Seminar Nasional*

- Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEsNATIK)* (Vol. 5, No. 1, pp. 105-116).
- [20] Jaya, T. S. (2018). Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (studi kasus: kantor digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45-48.
- [21] Yogi Anngara, Guntur Maulana Zamroni, "Virtual reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan", *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol. 9, No. 1, 2021.
- [22] Ryan Agung Samudra (2022), Aplikasi Virtual Tour Panorama 360° Berbasis Web Dan Model 3 Dimensi Batuan (Studi Kasus : Gedung Fakultas Teknologi Mineral Upn "Veteran" Yogyakarta). *Other thesis, UPN Veteran Yogyakarta*, 2022.
- [23] Ahrizal, D., Miftah, M. K., Kurniawan, R., Zaenani, T., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Perangkat Lunak Sistem Informasi Pemijaman PlayStation dengan Teknik Boundary Value Analysis Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 73-77. OF PHARMACEUTICAL COMPANY INFORMATION SYSTEM BASED ON WEBSITE USING THE WATERFALL MODEL," *IJRTEs*, 2019
- [24] Yusron, Rizqi Darma Rusdian, and Muhamat Maarifatul Huda. "Analisis perancangan sistem informasi perpustakaan menggunakan model waterfall dalam peningkatan inovasi teknologi." *Journal Automation Computer Information System* 1, no. 1 (2021): 26-36.
- [25] Kasma, S., Rusmala, R., & Siaulhak, S. (2023). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour 360 derajat sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Toraja Utara. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 1(2), 90-98.
- [26]. Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28-38.

- [27]. Sofyawan, I., Fernandes, A. L., & Sumantri, A. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Produk Berbasis Android Di PT Pipa Mas Putih. *JR: Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 2(02), 134-145.
- [28]. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/4853/2257>