

DAFTAR PUSTAKA

- Dio, Safriadi, N., & Sukanto, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. *Jurna Sistem dan Teknologi Informasi*, 1-6.
- Herman Thuan To Saurik, Devi Dwi Purwanto, Jeremiah Irawan Hadikusuma, "Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus", *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* hlm. 71-76, 2019,
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. K. (2017). *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, D. (2020, Juni 13). *Pengertian XAMPP Lengkap dengan Cara Menggunakannya (Terbaru)*. Diambil kembali dari Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-menggunakan-xampp/>
- Mardainis, Mardainis, M. Arifin, Rahmadden Rahmadden, and Yoyon Efendi. 2020. "Virtual Tour Interaktif 360 Derajat Menggunakan Teknik Image Stitching Sebagai Media Informasi Kampus STMIK Amik Riau". *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 11 (2), 206-18. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v11i2.4265>.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. CV.
- Okta Nur Wahyu Pratama, "Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Android Dengan Virtual Tour (Vr) (Studi Kasus Pada Pasar Pundensari Madiun)", *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2022*
- 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. <https://doi.org/10.31949/infotech.V7i2.1313>.

Pratama, I. (2014). *Sistem informasi dan implementasinya*. Bandung: Informatika.

Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Pendidikan Teknologi Informasi*, 11-21.

Robbani, M. A., & Rosmansyah, Y. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Virtual Tour Menggunakan Foto 360° dengan Objek Penelitian Museum Nasional. *Jurnal Sistem Cerdas*, 43-55.

Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 113-121.

Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

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