

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansah, W., Setiawan, E., Kodaruddin, W. N., & Wibowo, H. (2019). Person in Environment Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(1). <https://doi.org/10.24198/focus.v2i1.23118>
- Administrator. (2019). *Apa itu Museum?* Kemendikbud.Go.Id.
- Agustin, D. S. Y. (2011). PENURUNAN RASA CINTA BUDAYA DAN NASIONALISME GENERASI MUDA AKIBAT GLOBALISASI Dyah Satya Yoga Agustin * Abstrak. *Sosial Humaniora*, 4(2).
- Azwar, A., Hapulu, A. A., & Faisal, M. (2021). PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA GORONTALO BERBASIS ANDROID. *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 6(1). <https://doi.org/10.51876/simtek.v6i1.95>
- Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). DIGITAL TOURISM MUSEUM NASIONAL INDONESIA MELALUI VIRTUAL TOUR DI MASA PANDEMI COVID-19. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 20(2). <https://doi.org/10.32509/wacana.v20i2.1616>
- Darmadi, D., Bataha, K., & Fauziah, S. (2021). Kebijakan Virtual Tour Sebagai Mitigasi Dampak Pandemi Terhadap Pariwisata Di Kota Surabaya. *Public Administration Journal of Research*, 3(1).
- Dedi Jubaedi, A., Dwiyatno, S., & Sulistiyono. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR PADA MUSEUM. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(2). <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i2.2469>
- El-Said, O., & Aziz, H. (2022). Virtual Tours a Means to an End: An Analysis of Virtual Tours' Role in Tourism Recovery Post COVID-19. *Journal of Travel Research*, 61(3). <https://doi.org/10.1177/0047287521997567>
- Fauzi, A., & Hadi, A. (2017). Konstruksi Realitas Nilai-Nilai Aswaja Dalam Film Sang Kyai. *Jurnal Paradigma Madani*, 2(2).
- Hariato, Negara, A. B. P., & Safriadi, N. (2018). Rancang bangun aplikasi virtual tour museum provinsi kalimantan barat untuk edukasi sejarah. *Informatics UNTAN*, 1–6.
- Maulana Yusuf A, Nurzengky Ibrahim, & Kurniawati. (2018). PEMANFAATAN MUSEUM SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Visipena Journal*, 9(2). <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.455>

- Muliyawati, I., Sudargo, & Wibisono, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Haji Dan Umroh Menggunakan MIT App Inventor Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 2(1).
- Nurritzka, A. F. (2018). PERAN MEDIA SOSIAL DI ERA GLOBALISASI PADA REMAJA DI SURAKARTA (SUATU KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS TERHADAP REMAJA DALAM PERSPEKTIF PERUBAHAN SOSIAL). *Jurnal Analisa Sosiologi*, 5(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v5i1.18198>
- Oktari, D., & Dewi, D. A. (2021). Pemicu Lunturnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1). <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1170>
- Petersen, K., Wohlin, C., & Baca, D. (2009). The waterfall model in large-scale development. *Lecture Notes in Business Information Processing*, 32 LNBIP. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02152-7_29
- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0).
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6). <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Syahputra, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Virtual Tour 360O Berbasis Web Sebagai Strategi Bisnis Baru Pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. In *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Utomo, T. P. (2020). Literasi Informasi Di Era Digital Dalam Perspektif Ajaran Islam. *Buletin Perpustakaan*, 3(1).
- Wedasuwari, I. A. M. (2020). KAJIAN LITERATUR : BAHASA, BUDAYA, DAN PIKIRAN DALAM LINGUISTIK ANTROPOLOGI. *Wacana Saraswati Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 20(1). <https://doi.org/10.46444/wacanasaraswati.v20i1.186>
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1).
- Wijayanto, A., & Agustia, R. D. (2019). Pembangunan Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi di Rest Area Griya Dahar Ibu Kadi. *Informatika*, 1(1).