

DAFTAR PUSTAKA

- Aminullah, M. (2020). KONSEP PENGEMBANGAN DIRI DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI ERA 4.0 . *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 5.
- Dharma, G. A. (2020). “Pengembangan Video Pembelajaran Orang Suci Dan Catur Pramana Dalam Agama Hindu Menggunakan Live Shot 3d (Studi Kasus di kelas IV SD Negeri 2 Pamaron)”. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 96-106.
- Dianta, A. F. (2021). “Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Pengenalan Lingkungan Kampus Pens Berbasis Website”. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 23-29.
- Gunarta, I. M. (2021). "PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDETHE SERIES : SEJARAH KOTA SINGARAJA ". 15-74.
- Heri, F. S. (2021). REVOLUSI INDUSTRI 5.0 DALAM PERSPEKTIF EKOLOGI ADMINISTRASI DESA. *Jurnal Ilmiah “Neo Politea” FISIP Universitas Al-Ghifari* , 37.
- Hidayati, K. F. (2022, Agustus 16). *Motion Design*. Retrieved from glints: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/#.YxlrV3ZBy00>
- Huda, M. (2019). Virtual Tour Sebagai Media Informasi Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang. *INFORMATIKA DAN RPL*, 79-81.
- Internasional design school. (2021). *12 PRINSIP ANIMASI MENURUT ANIMATOR PROFESIONAL*. Retrieved from Internasional design school: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>
- Jatmiko, A. (2014). Pengimplementasian Teknik Animasi Motion Tracking Dan Live Shoot Camera Pada Video Klip The Everyday Band. *repository amikom*.
- Jubaedi, A. D. (2020, September). "Implementasi teknologi Virtual Tour Pada Museum". 70-76.
- Mardainis. (2020). “Virtual Tour Interaktif 360 Derajat Menggunakan Teknik Image Stitching Sebagai Media Informasi Kampus STMIK Amik Riau”. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*, 206-217.
- Muhammad Aminullah, Marzuki Ali. (2020). KONSEP PENGEMBANGAN DIRI DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI ERA 4.0. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 5.
- SUSILO, E. (2015, June 14). *Sekilas Tentang Foto 360 Derajat Yang Perlu Kamu Tau!* Retrieved from <https://www.edisusilo.com/sekilas-tentang-foto-360-derajat/#:~:text=Foto%20360%20Derajat%20adalah%20hasil,ke%20bawah%2C%20memutar%20atau%20diperbesar>.

- Syani, M. (2017). “Virtual Tour Interaktif Panorama 360° Berbasis Web Di Politeknik Tedc Bandung Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika”. 60-64.
- Ting Yang, Zhao Bin Fan, Qing Min Mo, Ivan Ka Wai Lai. (2021). The impact of a 360 virtual tour on the reduction of psychological stress caused by COVID-19 . *Technology in Society* , 2.
- Yang, I. K. (2021). The impact of a 360 virtual tour on the reduction of psychological stress caused by COVID-19. *Technology in Society*, 2.
- Fauzan, A., Maisat Eka, Z., Fairozal Akbar, Z., & Fathoni, K. (2021). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Pengenalan Lingkungan Kampus PENS berbasis Website. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 23–30. <https://doi.org/10.54914/jtt.v7i1.341>
- Sandi, S. (2022). Perancangan Multimedia Virtual Tour Sebagai Media Informasi Mahasiswa Universitas Nusa Mandiri. *J-IKA*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.31294/kom.v9i1.12196>
- Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). VIRTUAL TOUR LINGKUNGAN UNIVERSITAS NASIONAL BERBASIS ANDROID DENGAN VIRTUAL REALITY. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 38–48. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1711>

