

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2023, July). *Madokaran di Denpasar*. Dinas Pariwisata Kota Denpasar. <https://dokar.denpasartourism.com/>
- Admin Budaya. (2023, September 4). *Keragaman Budaya sebagai Identitas Nasional*. Situsbudaya.Id. <https://situsbudaya.id/keragaman-budaya-sebagai-identitas-nasional/>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Budiartawan, N. J., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness of Dirah).” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 48–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.39196>
- El-Said, O., & Aziz, H. (2021). Virtual Tours a Means to an End: An Analysis of Virtual Tours’ Role in Tourism Recovery Post COVID-19. *Journal of Travel Research*, 1, 21. <https://doi.org/10.1177/0047287521997567>
- Evando. (2023, October 28). *Cara Kerja Kamera 360 Derajat: Dalam Sorotan!* Perpusteknik.Com.
- Firmansyah, M. D., & Herman, H. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 4(1), 361–372. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- Gerung, D. A. J. (2022). Perancangan Sistem Informasi Point of Sales Berbasis Website pada Toko Arpan Electric. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(2), 133–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.56211/blendsains.v1i2.137>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (seventh edition). Pearson Education.
- Hadi, R., Sidhiantari, I. G. A. P. I., Lamopia, I. W. G., Suwirmayanti, N. L. G. P., Ciptahadi, K. G. O., & Saryanti, I. G. A. D. (2022). Virtual Tour 360 Degree pengenalan pura ulun kulkul sebagai huluning kulkul ring Bali. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(2), 129–137.

- Insany, G. P., Somantri, S., & Amalia, P. P. (2024). Implementasi Sistem Rekomendasi dengan Content Based Filtering dan Teknologi Virtual Tour Untuk Strategi Pemasaran Pada Website. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 6(1), 300–313. <https://doi.org/https://doi.org/10.47065/bits.v6i1.5358>
- Jauhari, A., Anamisa, D. R., & Mufarroha, F. A. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendekatan Informatika*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Metodologi_Penelitian_Pendekat/8LruEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Kamilia, I., Aunurrahman, A., & Lukmanulhakim, L. (2024). Pengembangan Media Virtual Tour Berbasis Foto 360 Derajat Tugu Khatulistiwa Untuk Pengenalan Lingkungan Sekitar Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(3), 126–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/edu.v2i3.296>
- Kasma, S., Supriadi, S., & Suhaemi, S. (2024). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Pengenalan Lingkungan Sekolah SMK Negeri 1 Wajo Sebagai Media Informasi. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 2(2), 121–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.53769/bandwidth.v2i2.803>
- Made, A. D. P. I. (2022). Mengembangkan Heritage Tourism Di Kota Denpasar Dengan Memanfaatkan Dokar Hias. *NALARs*, 21(2), 161–168. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/nalars.21.2.161-168>
- Mulyani, A., Septiana, Y., Tresnawati, D., & Setiawan, R. (2019). Design of culinary information system based on android using multimedia development life cycle. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(2), 022074.
- Putra, I. G. W. P., Murdana, I. K., & Surata, I. K. (2023). Strategi Pengembangan Heritage Tourism dalam Mewujudkan Pariwisata Berkelanjutan di Kota Denpasar, Bali. *Tulisan Ilmiah Pariwisata (TULIP)*, 6(2), 65–74. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31314/tulip.6.2.65-74.2023>
- Rani, S. F., Vanessa, V., Rhapsodio, S. Y., & Noor, A. A. (2021). Aplikasi Virtual Tour 360° Sebagai Media Pengenalan Desa Wisata Edukasi Kopi Cupunagara, Subang. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 3(2), 77–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.37253/altasia.v2i2.4991>
- Robbani, M. A., & Rosmansyah, Y. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Virtual Tour Menggunakan Foto 360 dengan Objek Penelitian Museum Nasional. *Jurnal Sistem Cerdas*, 4(1), 43–55.

Subawa, I. G. B., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan Virtual Tour Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, *11(3)*, 334–343. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i3.54899>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suputra, P. B. W. W., Harsemadi, I. G., & Suradarma, I. B. (2022). Jelajah Virtual Pura Puru Sada Desa Adat Kapal Berbasis Virtual Tour 360 Degree. *Seminar Nasional CORIS 2022*.

