

DAFTAR PUSTAKA

- Achyarsyah, M., Rubini, R. A., Hendrayati, H., & Laelia, N. (2020). Strategi Peningkatan Kunjungan Museum Di Era Covid-19 Melalui Virtual Museum Nasional Indonesia. *Image: Jurnal Riset Manajemen*, 9(1), 20–33. <https://doi.org/10.17509/image.v9i1.25178>
- Agustine, P. (2020). Pengembangan Interactive Virtual Tour PT. Schneider Electric Manufacturing Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 43–56. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.2109>
- Al-Ghiffari, M. H. (2023). Pembuatan Virtual Tour Video 360 Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat. *BUANA KOMUNIKASI*, 04(September), 126–137.
- Andira, G. A., Sujana, A. P., & Susanti, F. (2023). Peran fotografer dalam proses pembuatan konten Instagram sebagai media promosi Adconomic Digital Advertising Agency (Studi Kasus: Taska Indonesia). *E-Proceeding of Applied Science*, 9(3), 1–3.
- Bejdi, P. (2024). *3D Models And Sketchfab Platform As A New Tool In Veterinary*. November. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14124445>
- Dewatri, R. A. F., Al Aqthar, A. Z., Pradana, H., Anugerah, B., & Nurcahyo, W. H. (2023). Potential Tools to Support Learning: OpenAI and Elevenlabs Integration. *ODELIA: Southeast Asia Journal on Open Distance Learning*, 01(02), 59–69. www.amazone.com
- Gama, A. W. O., & Kurniawan, I. N. H. (2022). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour 360 Degree berbasis Web untuk Pengenalan Pura Dalem Sidakarya. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 106–112. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.487>
- Gede Pivin Suwirmayanti, N. L., Widhi Adnyana, I. K., Bagus Putra Sidhiantara, I. G., Hadi, R., Wulandari, R., & Ayu Desi Saryanti, I. G. (2022). Media Promosi Digital Taman Edelwis Karangasem Pada Masa Pandemi Covid-19. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 23–31. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.148>
- Gunawan, G., Faiza, I. M., Santoso, N. A., & Kurniawan, R. D. (2022). Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 201–210. <https://doi.org/10.32923/kjamp.v5i1.3100>
- Heri, K., Denik, Y., & Palupiningtyas, D. (2023). Strategi Pengembangan Museum Radya Pustaka Guna Meningkatkan Daya Tarik Wisata di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 19(2), 88–103. <https://doi.org/10.56910/gemawisata.v19i2.315>
- Lauryn, M. S., Lesmana, F., & Hay's, R. N. (2022). Aplikasi Virtual Reality Tour

- Sebagai Media Pengenalan Tempat Wisata Lubang Buaya Jakarta Timur. *ProTekInfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 9(1), 8–12. <https://doi.org/10.30656/protekinf.v9i1.5062>
- Lumanauw, N., Bali, P. I., Digital, P., & Wisata, A. (2024). *Potensi dan Pengembangan Virtual Tour sebagai Alternatif Wisata di Kintamani dan Gianyar*. 4, 12021–12034.
- Mahendra, I. N. D. A. (2024). Aplikasi Virtual Tour 360 Degree UPTD Museum Bali Berbasis Website. *Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(5), 79–89.
- Mardainis, M., Arifin, M., Rahmadden, R., & Efendi, Y. (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), 209–222. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v11i2.4265>
- Naiborhu, S., & Kurniawan, B. (2024). Pengembangan Aplikasi SIVIRCADO (Situs Virtual Candi-Candi di Sidoarjo) Berbasis Virtual Tour sebagai Media Pembelajaran IPS di SMP Bina Budi Mulia Malang. *Humanities Horizon*, 1(1), 6–13.
- Nur'aini, S. D. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan* 12(August), 805–822. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61026/>
- Oktari, D., & Dewi, D. A. (2021). Pemicu Luntarnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 93–103. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1170>
- Oktora, T. T. (2023). Penerapan Aplikasi Balsamiq Wireframes pada Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Lumajang Jurusan. *Journal of Informatics Education*, 6(3), 35–42.
- Perdana, M. A., Mukti, M., Prasetyo, J. A., Febrian, A. W., & Nuritasari, E. (2022). Inovasi Atraksi Wisata Berbasis Video Virtual Tour Reality 360° Sebagai Alternatif Menghadapi Era New Normal di Taman Gandrung Terakota Desa Tamansari Banyuwangi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 1(2), 567–574. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/367/322>
- Pramono, S. A., Wahyuningsih, E. S., Sanggoro, H. B., Yulianto, P., & Darmawan, I. N. (2023). Pelatihan Online Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat bagi Karang Taruna dengan Software Adobe Photoshop. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 64–68. <https://doi.org/10.59561/sabajaya.v1i2.20>
- Purnami, N.M.A., Subawa, I. G. B., Sindu, I. G. P. (2024). *Pengembangan Virtual Tour Bangunan Bersejarah Pada Puri Agung Negara*. 13, 139–149.
- Putri, A. N., Buana, P. A., & Adinugroho, S. (2023). Virtual Tour Menggunakan Image 360° Dual-Fish Eye Menggunakan Metode Gambar Panorama Desa

- Wisata Tawangmangu. *Jurnal Informatika Upgris*, 9(2), 79–88. <https://doi.org/10.26877/jiu.v9i2.17786>
- Rachmadian, R. H., Khairunisa, T., Dermawan, J., Setiawan, A. R., & Putra, A. K. (2023). Pengembangan Web-based Virtual Tour sebagai Optimalisasi Branding Digital Tourism pada Kawasan Wisata Sumber Gentong Malang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 1001. <https://doi.org/10.62411/ja.v6i3.1473>
- Riesa, R. M., & Haries, A. (2020). Virtual Tourism dalam Literature Review. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 01(1), 1–6.
- 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. <https://doi.org/10.37396/jsc.v4i1.159>
- Satya, I. W. W., Sandhiyasa, I. M. S., Aristana, M. D. W., Udayana, I. P. A. E. D., & Desnanjaya, I. G. M. N. (2024). Pengembangan Virtual Tour 360 Pada Objek Wisata Sangeh. *KOMET: Kolaborasi Masyarakat Berbasis Teknologi*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.70103/komet.v1i2.13>
- Studi, P., Industri, T., Sarjana, P., Industri, F. T., & Indonesia, U. I. (2024). *Perancangan Ulang Ui / Ux Aplikasi It Work Order Dengan Metode Mdlc (Multimedia Development Life Cycle)*.
- Subawa, I. G. B., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan Virtual Tour Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 11(3), 334–343.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Wibawati, D., & Prabhawati, A. (2021). Upaya Indonesia Dalam Mempromosikan Wisata Kuliner Sebagai Warisan Budaya Dunia. *Journal of Tourism and Creativity*, 5(8), 465–471. <https://doi.org/10.51620/0869-2084-2021-66-8-465-471>
- Wulandari, Y. F., Caesariano, L., Murtiadi, & Bastian, Y. (2021). Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Media Penyiaran*, 01(01), 9–15.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.