

DAFTAR PUSTAKA

- Andira, A. G., Sujana, A. P., & Susanti, F. (2023). Peran Fotografer Dalam Proses Pembuatan Konten Instagram Sebagai Media Promosi Adconomic Digital Advertising Agency (Studi Kasus: Taska Indonesia). *eProceedings of Applied Science*, 9(3).
- Anto, D. P., Kadarsih, K., & Rusidi, R. (2023). Implementasi Virtual Tour 360 sebagai Media Promosi Penjualan Properti (Studi Kasus Rumah Sehat Property Baturaja). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1). <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12573>
- Caro, C. (2021). Web-based virtual tour for Tarlac's Pilgrimage Churches. *International Journal of Research Studies in Education*, 10(8). <https://doi.org/10.5861/ijrse.2021.609>
- Dio, D., Safriadi, N., & Sukanto, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.26418/justin.v7i1.27384>
- 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). <https://doi.org/10.54914/jtt.v7i1.341>
- 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.
- Harta, P. E. K., Suwirmayanti, N. L. G. P., & Narayana, I. W. G. (2023). Pengembangan Virtual Tour 360 Degree Pura Luhur Tambawaras Berbasis

Website. *Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer (SPINTER)| Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali*, 440–445.

Heriyanti, K. (2022). Aktualisasi Ajaran Teologi Sosial Dalam Upacara Piodalan di Pura Dalem Sakenan. *Jnanasiddhanta: Jurnal Teologi Hindu*, 3(2), 155–164.

Kawulur, M. U., Rindengan, Y. D. Y., Najoan, X. B. N., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Ratulangi, U. S. (2018). Virtual Tour e-Tourism Objek Wisata Alam di Kabupaten Biak Numfor. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3), 1–6.

Lina, I. M., & Fernandes, G. R. (2021). KETRAMPILAN PENGGUNAAN ADOBE LIGHTROOM DAN WORDPRESS UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA SUMATERA BARAT. *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(4).
<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i4.7447>

Muttaqin, Z., Nurhadiyan, T., & Arifin, Y. (2021). Aplikasi Virtual Tour Tempat Wisata Alam Gunung Pilar Di Kabupaten Serang. *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 8(1).
<https://doi.org/10.30656/protekinfo.v8i1.5056>

Purnami, N. M. A., Subawa, I. G. B., & Sindu, I. G. P. (2024). PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR BANGUNAN BERSEJARAH PADA PURI AGUNG NEGARA DJEMBRANA. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(2), 139–149.

Ramadhanty, A. P., Handayani, P. W., Pinem, A. A., & Hilman, M. H. (2021). Virtual Tour Actual Usage: The Influence of Perceived Benefits and Sacrifices. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(2), 62–76.

Riyadi, S., & Nurhaida, I. (2022). Aplikasi Sistem Virtual Tour E-Panorama 360 Derajat Berbasis Android Untuk Pengenalan Kampus Mercu Buana. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(1).
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2021864209>

- Rizaldy, I., Agustina, I., & Fauziah, F. (2018). Implementasi Virtual Reality Pada Tur Virtual Monumen Nasional Menggunakan Unity 3D Algoritma Greedy Berbasis Android. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 3(2). <https://doi.org/10.31328/jointecs.v3i2.786>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *ResearchGate, February*.
- Saputro, N. (2020). Apa itu Adobe Illustrator? *Nesabamedia*.
- Wintoro, P. B., Irmawan, I., Budiyanto, D., & Pradipta, R. A. (2020). Virtual Tour 3D Situs Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur. *KLIK-KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER*, 7(2), 145–153.

