

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Muhamad Abdul, Bobi Agustian, S Kom, and M Kom. 2022. "Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Pamulang Secara Interactive Menggunakan Virtual Tour (VR) Berbasis Website." 99(99): 1–8.
- Bagus, Ida, Nyoman Pascima, Program Studi, Pendidikan Teknik, Banjar Tegal, and Kabupaten Buleleng. "PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY." 13(3).
- Darmawiguna, I Gede Mahendra, Gede Aditra Pradnyana, I Gede Partha Sindu, I Putu Prayoga, and Susila Karimawan. "Bali Temple VR : The Virtual Reality Based Application for the Digitalization of Balinese Temples." : 29–40.
- Di, Gangga, and Kabupaten Karangasem. 1948. "Issn 0216-3241 87 Pengembangan Aplikasi." : 87–98.
- Ganesha, Universitas Pendidikan, Ni Ketut Kertiasih, and Universitas Pendidikan Ganesha. 2024. "T HE INFLUENCE OF SELF - EFFICACY AND SELF - REGULATION ON LEARNING MOTIVATION IN SIMULATION OF IMMERSIVE VIRTUAL REALITY - BASED LAPTOP ASSEMBLY PRACTICUM 1." (787): 153–75.
- Istita, Seli, and Heri Suroyo. 2021. "Pengembangan Aplikasi Virtual Tour (Wisata Virtual) Objek Wisata Dengan Konten Image Kamera 360." 3(2): 45–52.
- Kasma, Safwan. 2023. "Pengembangan Aplikasi Virtual Tour 360 Derajat Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Toraja Utara Pendahuluan." 01(02).
- Lumanauw, Nelsye, Politeknik Internasional Bali, Pariwisata Digital, and Alternatif Wisata. 2024. "Potensi Dan Pengembangan Virtual Tour Sebagai Alternatif Wisata Di Kintamani Dan Gianyar." 4: 12021–34.
- Nugraha, Erin Fajrin, Cepi Rahmat Hidayat, and Rudi Hartono. 2025. "PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR INTERAKTIF OBJEK WISATA TASEK MALAYA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP)." 9(3): 5176–82.

- Pada, Studi, Pelaku Wisata, Ema Rahmawati, Ndaru Prasastono, Andi Susanto, and Moko Dwiarto Sudiro. "Virtual Tour Sebagai Alternatif Berwisata Di Masa Pandemi Covid-19." 19.
- Purnawan, I Komang Yudi, Dewa Gede, Hendra Divayana, and I Gede Partha Sindu. 2019. "Pengembangan Virtual Reality Untuk Promosi Wisata Religi Pura Ponjok Batu." 3(1): 12–21.
- Subawa, I Gede Bendesa. 2025. "TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENGELOLAAN DAN PROMOSI." 10(1): 1620–27.
- Swasti, Siti, Eka Dewie, and Santi Oktarina. 2022. "Museum Virtual Tour Development Using 3D Vista as a History Learning Source." 5(3): 373–83.
- Turangga, Ketut Gede, I Gede Mahendra Darmawiguna, and Dewa Gede Hendra. 2018. "Pengembangan Aplikasi Planetarium Berbasis Virtual Reality Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | 208." 7: 207–19.
- Wahyuni, Dessy Seri, Nyoman Sugihartini, and I Nengah Eka Mertayasa. "PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGITAL MUSEUM SUBAK TABANAN-BALI Museum Subak Sanggulan Digagas Oleh I Gusti Cagar Budaya Museum Subak Kemudian Museum Subak Sanggulan Di Tabanan Ini Museum Subak Bali Adalah Museum Alat Pertanian Tradisional Bali Dan Dokumentasi Promosi Berupa Video . Promosi Menggunakan." : 1941–47.
- Yonanta, Shabian Arsyl, Moch Yogi Firmansyah, Dita Aulia, Diana Novita Sari, Amalia Ramadhani Amanda, and Dodik Arwin Dermawan. 2023. "Perancangan Dan Pembuatan Game ‘ Wisata Masa Depan (Wemade)’ Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)." *Indonesian Journal Computer Science* 2(1): 22–28.
- Yung, R., & Khoo-Lattimore, C. (2019). New realities: A systematic literature review on virtual reality in tourism. *Current Issues in Tourism*, 22(17), 2056–2081.
- Sommerville, I. (2016). *Software Engineering*. Pearson Education
- Tussyadiah, I. P., Wang, D., Jung, T. H., & tom Dieck, M. C. (2018). Virtual reality, presence, and attitude change. *Tourism Management*, 66, 140–154
- Pressman, R. S. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*.

McGraw-Hill.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

Middleton, V. T. C., Fyall, A., Morgan, M., & Ranchhod, A. (2009). *Marketing in Travel and Tourism*. Butterworth-Heinemann.

Nielsen, J. (2012). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann

Kotler, P., Bowen, J., & Makens, J. (2017). *Marketing for Hospitality and Tourism*. Pearson.

Huang, Y. C., Backman, S. J., & Backman, K. F. (2016). Exploring the impacts of virtual reality on tourism experience. *Tourism Management*, 54, 247–256

ISO 9241-11. (2018). *Ergonomics of human-system interaction*.

Beizer, B. (1995). *Black-Box Testing: Techniques for Functional Testing of Software and Systems*. Wiley.

Chaer, A. (2010). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta

Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism Management*, 31(5), 637–651.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

