

DAFTAR PUSTAKA

- Bashabsheh, A. K., Alzoubi, H. H., & Ali, M. Z. (2019). The application of virtual reality technology in architectural pedagogy for building constructions. *Alexandria Engineering Journal*, 58(2), 713–723. <https://doi.org/10.1016/j.aej.2019.06.002>
- Bgs, I. G., Young, H., Wibawa, P., & Werthi, K. T. (2019). Rancang Bangun Media Interaktif Pengenalan Objek Wisata Tanah Lot Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 85–94.
- Bimasakti, F., Umar, R., & Sunardi, S. (2020). Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 3(1), 51–55. <https://doi.org/10.33387/jiko.v3i1.1735>
- Djafar, I., Simpen, I. W., & Salmiati. (2018). Perancangan Aplikasi Virtual Reality 3D Pada Periklanan Perumahan Berbasis Android. *SISITI: Seminar Ilmiah Sistem ...*, VIII(2), 161–172. <https://ejurnal.diponegara.ac.id/index.php/sisiti/article/view/9-19>
- Efendi, Y., & Junaidi, J. (2018). Aplikasi 3D Virtual Reality Berbasis Mobile Sebagai Media Promosi Budaya Melayu Riau pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. *Prosiding SISFOTEK*, 2(1), 187–193. <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/76>
- Fitrianto, Y., & Anaam, M. K. (2020). *PERANCANGAN AR DAN VR BERBASIS ANDROID UNTUK MEDIA PROMOSI PENGEMBANG*. 13(1), 16–27.
- Hermawan S, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android* (A. Offset (ed.)).
- Indriani, K. W. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa Kelas VII SMPN 4 Taliwang melalui Aplikasi Android Virtual Reality Mathematics Berbantuan Google Cardboard. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 80–86.
- Maryana, S., & Mulyana, I. (2018). *Penerapan virtual reality pada media promosi*. 19–24.

- Nasruddin, N. (2020). *Sistem Pencarian Ketersediaan Obat di Apotek Berbasis Web*.
<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/17919/>
- Palagiang, C. L. (2021). *AUGMENTED DAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI INTERAKTIF MUSEUM*. 3(1), 12–20.
- Pratiwi, N. M., Syarif, M. I., & Syahrir. (2020). Rancang Bangun Virtual Reality untuk Media Pemasaran Perumahan (Studi Kasus : Perumahan PT . Butta Gowa Propertindo). *Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)*, 123–127.
- Purnomo, H., & Syamsul, L. N. (2018). Pemanfaatan Teknologi Game Engine Sebagai Media Promosi. *Teknologi Informasi : Teori, Konsep, dan Implementasi : Jurnal Ilmiah*, 9(2), 141–149. <http://www.kopertis7.go.id/globe->
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/common/article/view/1950>
- Shen, J., Wang, Y., Chen, C., Nelson, M. R., & Yao, M. Z. (2020). Using virtual reality to promote the university brand: When do telepresence and system immersion matter? *Journal of Marketing Communications*, 26(4), 362–393. <https://doi.org/10.1080/13527266.2019.1671480>
- Tejawati, A., Saputra, M. B., Firdaus, M. B., Fadli, S., Suandi, F., & Anam, M. K. (2019). Media Promosi Penangkaran Rusa Sambar (Rusa Unicolor) Sebagai Ekowisata Di Penajam Paser Utara Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 52. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.118>
- Tjiptono, F., & Diana, A. (2015). *Pelanggan Puas? Tak Cukup! Plus: contoh spesifik riset kepuasan dan ketidakpuasan pelanggan, strategi mewujudkan kepuasan pelanggan*. CV Andi Offset.
- Zheng, J. M., Chan, K. W., & Gibson, I. (1998). Virtual reality. *IEEE Potentials*, 17(2), 20–23. <https://doi.org/10.1109/45.666641>