

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, A. (2024). Design and development of Android-based interactive 3D *virtual tours* for campuses. *International Journal of Science, Technology & Management*, 5(1), 255-261.
- Afrianto, I., & Furqon, R. M. (2018). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 27. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp27-34>
- Hidayat, M. A., Ikhwan, A., & Alda, M. (2023). Aplikasi *Virtual tour* Manasik Haji Pada Asrama Haji Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android. *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 3(5), 213-220.
- Juliany, I. K., Salamuddin, M., & Dewi, Y. K. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2018*, 19–24.
- Kasma, S., Rusmala, R., & Siaulhak, S. (2023). Pengembangan Aplikasi *Virtual tour* 360 derajat sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Toraja Utara. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 1(2), 90-98.
- Kristiani, I. J., Riwinoto, R., & Mangaraja, M. E. (2020). Pengembangan Media *Virtual tour* Gedung Teaching Factory Politeknik Negeri Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(2), 86-94.
- Kurniawan1, M. R., & Muttatkin Baqti2, A. (2020). Pembuatan Dan Pemanfaatan *Virtual tour* Di Tempat Wisata Di Kota Palembang Berbasis Android. *Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS)*, 2(5), 226–235.

- Mahdiania, D., Lubis, I. A., & Siahaan, A. T. A. A. (2022). Pendaftaran Wasit Berbasis *Website* Menggunakan PHP dan MYSQL Pada Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Medan. *SITek (Jurnal Sains, Informasi dan Teknologi)*, 1(3), 87-93.
- Mariko, S. (2019). Aplikasi *website* berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.22280>
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).
- Putra, A. S., Akhirianto, P. M., & Aisyah, N. (2021). Designing a virtual Jakarta tourism application on android OS and virtual reality tools. *International Journal of Science, Technology & Management*, 2(5), 1460-1467.
- Putra, I. S., Ferdinandus, F., & Bayu, M. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Paket Pernikahan Dengan Metode Saw Berbasis Web. *CAHAYAtch*, 8(2), 136. <https://doi.org/10.47047/ct.v8i2.50>
- Putra, M. S., & Rizandi, H. T. (2022). *Virtual tour* Univeristas Bina Darma Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 3(1), 43-53.
- Rahman, Y., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2020). Aplikasi Augmented Reality Mobile Game Ucing Sumpat Berbasis Gps Based Tracking. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 263–270. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3984>
- 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.

Setiyani, L. (2019). Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing. *Techno Xplore: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.36805/technoexplorev4i1.539>

Ulukyanan, C. B., & Sugiarto, B. A. (2021). *Virtual tour* of Natural Resources Conservation Area in North Sulawesi. 16(2), 203–210.

Utami, P., & Jemakmun, J. (2021). Aplikasi *Virtual tour* Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kota Pagar Alam Berbasis Android. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(3), 144-153.

Ziyu Zhu, Xiaojian Ma, Yixin Chen, Zhidong Deng, Siyuan Huang, Qing Li; Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision (ICCV), 2023, pp. 2911-2921