

Daftar Pustaka

- Artawan, Sudarma, D., & Suyadnya, A. (2017). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Android. *Jurnal SPEKTRUM*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.24843/spektrum.2017.v04.i02.p02>
- Baura, E. A., Tulenan, V., Najoran, X. B. N., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2018). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3). <https://doi.org/10.35793/jti.13.3.2018.28072>
- Choiron, A. (2017). Aplikasi Virtual Tour Dinamis Pada Universitas Dr. Soetomo Surabaya Berbasis Web. *Jurnal INFORM*, 2(2). <https://doi.org/10.25139/ojsinf.v2i1.406>
- Dewantoro, D., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Visualisasi Gedung Sekolah 3D dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 42. <http://doi.org/10.30865/mb.v4i1.1866>
- Efendi, Y., & Junaidi, J. (2018). Aplikasi 3D Mapping Menggunakan Virtual Reality (Studi Kasus Museum Sang Nila Utama). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v2i2.74>
- Kholil, M. K., & Rafika Akhsani. (2020). Pengembangan Dino Park 3D Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Vr Sdk. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(4), 47–54. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i4.352>
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Zukri, P. Al. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi*, 10(2), 369. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1237>
- Nugroho, A. H., & Rohimi, T. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan Data Penduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web. *Jutis*, 8(1), 1–15.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nulhakim, R., & Hidayat, E. W. (2019). Virtual Tour Pengenalan Area Universitas Siliwangi Dengan Multi Image Panorama 360° Berbasis Web. *Scientific Articles of Informatics Students*, 3(2), 145–151.
- Rachmanto, A. D., & Noyal, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, 1(1), 29–37.
- Rahardja, U., Lutfiani, N., & Rahmawati, R. (2018). APTISI Student Perception to the News on The APTISI Website. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 8(2), 117–127. <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/view/400>
- Rahman, F. (2020). Pengenalan Gedung Kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe Menggunakan Voice Information Berbasis Virtual Reality. 5(1), 1–6.
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 75. <https://doi.org/10.26798/jiko.2017.v2i2.76>
- Rotinsulu, P. O., Lumenta, A. S. M., Sambul, A. M., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2018). Implementasi Markerless Augmented Reality Untuk Navigasi Dalam Gedung. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 7(3), 323–330.

<https://doi.org/10.35793/jtek.7.3.2018.23637>

- Sadewo, A. D. B., Widasari, E. R., & Muttaqin, A. (2017). Perancangan Pengendali Rumah menggunakan Smartphone Android dengan Konektivitas Bluetooth. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(5), 415–425.
- Setywan, D. I., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2017). Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2933–2943.
- Suwandi, E., Imansyah, F. H., & Dasril, H. (2018). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro*, 11.

