

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. F. Abdul and M. I. Budiman, “Penerapan Teknologi Virtual Reality Sebagai Sarana Observasi Pengenalan Lingkungan Kampus Untuk Mahasiswa Baru,” no. June, pp. 1–4, 2019.
- [2] M. Zikky, F. Nur, C. Bagar, M. Firdaus, M. H. Assidiqi, and N. Hidayatulloh, “Pengembangan Wisata Virtual Reality di Kampus PENS menggunakan Google Cardboard dan Smartphone Android Pengembangan Wisata Virtual Reality di Kampus PENS menggunakan Google Cardboard dan Smartphone Android,” no. October 2017, 2016.
- [3] U. F. Zulmi, Abu Nizar, “Aplikasi Pengenalan Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan Virtual Reality 360 Derajat,” *J. Tek. Elektro*, vol. 16, no. 1, pp. 16–22, 2016.
- [4] M. Aminudin and P. Purwono, “Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android,” *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 1, p. 14, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i1.5.
- [5] D. Meidelfi, H. A. Mooduto, and D. Setiawan, “Visualisasi 3D Gedung dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android,” *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 18, no. 1, pp. 59–66, 2018, doi: 10.24036/invotek.v18i1.264.
- [6] Y. Heningtyas, B. Hermanto, and M. Iqbal, “Video Tour Guide Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Informasi Fakultas MIPA Universitas Lampung,” *J. Komputasi*, vol. 7, no. 2, pp. 30–37, 2019, doi: 10.23960/komputasi.v7i2.2369.
- [7] P. Pribadi, T. N. Cahyani, R. Waluyo, D. I. S. Saputra, and S. W. Handani, “Virtual Reality Berbasis Video 360O Sebagai Alternatif Penyampaian Informasi Pelayanan Rumah Sakit,” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 3, pp. 336–342, 2019, doi: 10.29207/resti.v3i3.973.
- [8] X. S. Raming, V. Tulenan, and X. B.N. Najooan, “Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.11.1.2017.16976.

- [9] F. S. Riyadi, A. Sumarudin, and M. S. Bunga, "Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 2, p. 75, 2017, doi: 10.26798/jiko.2017.v2i2.76.
- [10] H. Nida, Mursyidah, and Anwar, "Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality Wahana Kebun Binatang," *J. Teknol. Rekayasa Inf. dan Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 3–8, 2020.
- [11] I. F. Faiztyan, R. R. Isnanto, and E. D. Widiyanto, "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 2, p. 207, 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.2.2015.207-212.
- [12] A. Maulana, V. Rosalina, and E. Safaah, "Implementasi Teknologi Virtual Tour Perpustakaan Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.30656/jsii.v7i1.1875.
- [13] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [14] F. R. Daud, V. Tulenan, and X. B. N. Najoan, "Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado," *J. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.13173.
- [15] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and A. I. Purnamasari, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," vol. 20, no. 307, pp. 70–75, 2021.
- [16] P. Prof, R. D. K. Manado, T. Elektro, U. Sam, R. Manado, and J. K. B. Manado, "Virtual Tour Foto 360° Rumah Sakit Umum Pusat Prof. Dr. R. D. Kandou Manado," *Virtual Tour Foto 360° Rumah Sakit Umum Pus. Prof. Dr. R. D. Kandou Manad.*, vol. 14, no. 2, pp. 221–226, 2019, doi: 10.35793/jti.14.2.2019.23997.

- [17] I. M. Artawan, M. Sudarma, and I. M. A. Suyadnya, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Android," vol. 4, no. 2, pp. 8–15, 2017.
- [18] D. R. Malawat, M. A. Akbar, and I. Arwani, "Pengembangan Aplikasi Pembuat Gesture pada Samsung Gear VR untuk Game Engine Unity," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 9284–9290, 2019.
- [19] B. Tujni and F. Syakti, "Implementasi Sistem Usability Scale Dalam Evaluasi Perspektif Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 11, no. 3, pp. 241–251, 2019, doi: 10.33096/ilkom.v11i3.479.241-251.
- [20] U. Salamah and F. Khasanah, "Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–46, 2017.
- [21] K. C. Brata and A. H. Brata, "Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, p. 347, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853798.
- [22] M. K. Kholil and Rafika Akhsani, "Pengembangan Dino Park 3D Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Vr Sdk," *J. Inform. Polinema*, vol. 6, no. 4, pp. 47–54, 2020, doi: 10.33795/jip.v6i4.352.
- [23] N. L. G. E. Sulindawati, "Analisis Usability Untuk Mengukur Efektivitas Implementasi Sistem Keuangan Desa," *Semin. Nas. Ris. Inov.*, pp. 232–237, 2018.
- [24] R. Hanugrah and D. A. P. Putri, "Penerapan Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Batik," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 1, no. 4, pp. 161–169, 2021, doi: 10.52436/1.jpti.37.
- [25] T. Online, M. R. Sanjaya, A. Saputra, and D. Kurniawan, "Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website," vol. 7, no. 1, pp. 120–132, 2021.

- [26] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, "Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 88–93, 2021.
- [27] Profil Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Tersedia di: <https://ittelkom-pwt.ac.id/profil/>[Diakses September, 2020]
- [28] Fakultas Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Tersedia di : <https://ittelkom-pwt.ac.id/pendidikan/> [Diakses September, 2020]
- [29] Fasilitas Layanan Mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Tersedia di : <https://ittelkom-pwt.ac.id/kampus/> [Diakses September, 2020]
- [30] Kamera Insta 360 dual-lens 360. Tersedia di : https://www.insta360.com/product/insta360-oner_twin-edition/ [Diakses Februari, 2021]
- [31] Pengambilan hasil video Look around Bali 360 derajat. Tersedia di: <https://www.youtube.com/watch?v=OhhprQi0MX4> [Diakses Februari, 2021]