



# DAFTAR PUSTAKA



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] UNAIR NEWS, “‘Potensi dan Resesi’ Potret Pariwisata di Indonesia Pasca Pandemi,” *unair.ac.id*, 2022. <https://unair.ac.id/potensi-dan-resesi-potret-pariwisata-indonesia-pasca-pandemi/#:~:text=Pariwisata Indonesia pasca pandemi kini,mencapai 1%2C2 juta orang.> (accessed May 03, 2023).
- [2] Srii003, “Maksimalkan Potensi Ekonomi dengan Teknologi Digital,” *Kementerian Komunikasi dan Informatika*, 2021. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36914/maksimalkan-potensi-ekonomi-dengan-teknologi-digital/0/berita> (accessed May 02, 2023).
- [3] Kemenparekraf/Baparekraf, “Tren Pariwisata Indonesia di Tengah Pandemi,” *Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia*, 2021. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Tren-Pariwisata-Indonesia-di-Tengah-Pandemi> (accessed May 02, 2023).
- [4] E. Rahmawati, N. Prasastono, A. Susanto, and D. Sudiro, “Virtual Tour Sebagai Alternatif Berwisata Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Pelaku Wisata di Yogyakarta),” *Pringgitan*, vol. 03, no. 01, pp. 38–45, 2022.
- [5] Herry Tjiang., “Virtual Tour 360 untuk Industri Pariwisata,” *Virtual Tour 360 untuk Ind. Pariwisata*, 2024, [Online]. Available: <https://www.herrytjiang.com/virtual-tour-360-untuk-industri-pariwisata/>
- [6] Kasih, “Museum Soesilo Soedarman , Mengenal Jendral Asli Cilacap,” *Visit Jawa Tengah*, 2020. <https://visitjawatengah.jatengprov.go.id/id/artikel/museum-soesilo-soedarman-mengenal-jenderal-asli-cilacap> (accessed May 02, 2023).
- [7] Wisata Jawa Tengah, “Museum Soesilo Soedarman Cilacap,” *my trip 123*, 2021. <https://mytrip123.com/museum-soesilo-soedarman/> (accessed May 03, 2023).
- [8] Luthfa, “Media Online Paling Efektif untuk Promosi Bisnis,” *OY Indonesia*, 2021. <https://www.oyindonesia.com/blog/media-online-paling-efektif-untuk-promosi-bisnis> (accessed May 02, 2023).
- [9] R. Pahlevi, “Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia,” *Kadata Media*

- Network*, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia> (accessed May 02, 2023).
- [10] N. Alam, “Strategi Promosi Pariwisata Kabupaten Bulukumba Melalui Media Sosial Bulukumba Tourism Promotion Strategy Through Social Media,” *Pros. Semin. Nas. Komun. dan Inform.*, no. Hootsuite 2019, pp. 159–167, 2019, [Online]. Available: <https://202.89.117.136/index.php/snki/article/viewFile/2650/1250>
- [11] F. Fitriansyah and Kasmin, “Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata Edukasi dan Media Pembelajaran Sejarah,” *Cakrawala Hum. Bina Sarana Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 89–94, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala> Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>
- [12] R. I. Borman and Y. Purwanto, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [13] F. N. Winata, M. Rohandi, and R. M. T. Yassin, “Implementasi Virtual Tour Dengan Teknologi Video 360 Di Museum Provinsi Gorontalo,” *Diffus. J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 59–69, 2023.
- [14] A. Dedi Jubaedi, S. Dwiyatno, and Sulistiyono, “Implementasi Teknologi Virtual Tour Pada Museum,” *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 70–77, 2020, doi: 10.30656/jsii.v7i2.2469.
- [15] S. Riyadi and I. Nurhaida, “Aplikasi Sistem Virtual Tour E-Panorama 360 Derajat Berbasis Android Untuk Pengenalan Kampus Mercu Buana,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 1, p. 17, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2021864209.
- [16] M. S. Zaini and J. Nugraha, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 2, pp. 349–361, 2020, doi: 10.26740/jpap.v9n2.p349-361.
- [17] R. Muhammad, D. Mutiarin, and J. Damanik, “Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi,” *J. Indones. Tour. Hosp. Recreat.*, vol. 4, no. 1, pp. 53–60, 2021, doi: 10.17509/jithor.v4i1.31250.

- [18] R. Munadi, Nurriszqa, Syahrial, and Yunidar, “Penerapan Metode Perancangan Virtual Reality,” *J. Nas. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [19] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto, and J. I. Hadikusuma, “Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 71, 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019611238.
- [20] P. Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19,” *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [21] I. G. Ayu, A. Sri, and S. Dewi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali,” *J. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 3, pp. 190–195, 2019.
- [22] Admin, “Apa Itu Multimedia ? Berikut Pengertian dan Jenis – Jenisnya,” *UTopiccomputers*, 2019. <https://www.utopiccomputers.com/apa-itu-multimedia-berikut-pengertian-dan-jenis-jenisnya/> (accessed May 04, 2023).
- [23] Suparyanto dan Rosad (2015, *Tahap-Tahap Penelitian*, vol. 5, no. 3. 2020.
- [24] K. Martowinangun, D. J. Sri Lestari, and K. Karyadi, “Pengaruh Strategi Promosi Terhadap Peningkatan Penjualan Di Cv. Jaya Perkasa Motor Rancaekek Kabupaten Bandung,” *J. Co Manag.*, vol. 2, no. 1, pp. 139–152, 2019, doi: 10.32670/comanagement.v2i1.162.
- [25] Cashbac, “Pengertian Promosi, Tujuan, Jenis, dan Contohnya dengan Jelas,” *cashbac.com*, 2023. <https://cashbac.com/blog/pengertian-promosi-tujuan-jenis-contoh/> (accessed May 05, 2023).
- [26] M. Danuri, “Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital,” *Infokam*, vol. 15, no. 2, pp. 116–123, 2019.
- [27] Saintif, “Teknologi Digital: Pengertian, Jenis, Manfaat, dan Contohnya,” *saintif.com*, 2020. <https://saintif.com/teknologi-digital/> (accessed May 05, 2023).
- [28] B. Sekarningrum, Y. S. Sugandi, and D. Yunita, “Sosialisasi dan Edukasi Kangpisman (Kurangi, Pisahkan dan Manfaatkan Sampah),” *Kumawula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, p. 73, 2020, doi: 10.24198/kumawula.v3i1.25244.
- [29] D. D. K. P. Sitanggung, “Edukasi adalah: Pengertian, Tujuan, Manfaat, dan Jenis-jenisnya,”

- detikjabar*, 2022. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6208271/edukasi-adalah-pengertian-tujuan-manfaat-dan-jenis-jenisnya> (accessed May 05, 2023).
- [30] M. I. Moha *et al.*, “Implementasi Kamera 360 Derajat Untuk Mendeteksi Objek Pada Robot Sepak Bola Beroda,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 3, pp. 321–328, 2019.
- [31] Baladewa, “Kamera 360 Derajat: Kelebihan & Penggunaannya,” *Blog Bhinneka*, 2022. <https://www.bhinneka.com/blog/kamera-360-derajat-kelebihan-penggunaannya/> (accessed May 05, 2023).
- [32] P. Agustine, “Pengembangan Interactive Virtual Tour PT. Schneider Electric Manufacturing Batam,” *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–56, 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i1.2109.
- [33] A. Enfroy, “7 Perangkat Lunak Tur Virtual Terbaik 2023 (Tur VR dan 360),” *Adammenfroy.com*, 2022. <https://www.adammenfroy.com/virtual-tour-software> (accessed May 05, 2023).
- [34] L. Hakim Siregar, W. Purnama Putri, and Ermawati, “Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3D Di Smk Swasta Teruna,” *J. Vinertek Inst. Tapanuli Selatan*, vol. 1, no. 2, pp. 5–10, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/211>
- [35] A. Ardi, A. R. Nurrahman, E. V. Aurum, and B. Styawan, “3D Animasi Menggunakan Blender 3D Sebagai Media Promosi Pada Usaha Kafe,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 3, pp. 741–752, 2022, [Online]. Available: <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/983>
- [36] Q. Budiman, S. Mouton, L. Veenhoff, and A. Boersma, “程威特 1 , 吴海涛 1 , 江帆 2,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866, pp. 1–15, 2021.
- [37] I. Kunto, D. Ariani, R. Widyaningrum, and R. Syahyani, “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–120, 2021, doi: 10.21009/jpi.041.14.
- [38] F. Sulistyanto and R. Mujiastuti, “Sistem Informasi E-Bansos Berbasis Web Pada Kelurahan Cipinang Besar Utara,” *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 31–37, 2021.

- [39] S. J. Bumbungan, T. J. Saruan, and R. A. Loho, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar," vol. 09, no. 01, pp. 7–11, 2024.