

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Mutia Dawis (2022) “Virtual Reality Tour Sebagai Media Informasi Pengenalan Gedung Kampus 2 Universitas 'Aisyiyah Surakarta,” *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), pp. 76–82. Available at: <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i2.1112>.
- Ambarsari, L.S., Puspitasari, W. and Syahrina, A. (2021) “Perancangan Modul Landing Page Dan Pembayaran Pada Website Pahamee Tentang Kesehatan Mental Menggunakan Metode Extreme Programming,” *e-Proceeding of Engineering*, 8(5), pp. 9639–9645.
- Anggara, Y. and Zamroni, G.M. (2021) “Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan,” *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 9(1). Available at: <https://doi.org/10.12928/jstie.v1i1.19045>.
- Ariffudin, M. (2023) *Apa Itu Website? Pengertian, Fungsi, Sejarah, Unsur, Jenisnya*. Available at: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/> (Accessed: May 21, 2023).
- Beslar, E.T. and Mutiaz, I.R. (2023) “Perancangan Virtual Tour 360° sebagai Media Pengenalan untuk Memberikan Pengalaman Berkunjung Langsung ke Kepulauan Derawan,” *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 12(1). Available at: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v12i1.110324>.
- Chandra, Y.I. (2017) “Perancangan Aplikasi Navigasi Peta dengan Pengenalan Suara Menggunakan Pendekatan Agile Process dengan Model Extreme Programming Berbasis Android,” *Ikraith Informatika*, 1(2), pp. 35–44.
- Daud, F.R., Tulenan, V. and Najooan, X.B.N. (2016) “Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado,” *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). Available at: <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13173>.
- Huda, B. and Priyatna, B. (2019) “Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce,” *Systematics*, 1(2), p. 81. Available at: <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>.
- Husna, M., Simanungkalit, E. and Faulina (2021) “PEMBUATAN VIRTUAL TOUR SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI MICE,” *KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER*, 8(1), p. 99. Available at: <https://doi.org/10.20527/klik.v8i1.375>.
- Krismanto, D.H. and Tolle, H. (2021) “Aplikasi Virtual Tourism Promosi Kampung Tematik Kota Malang berbasis Web VR 360,” 5(4), pp. 1588–1595.
- Kurniawan, H. et al. (2021) “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang,” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(4), pp. 13–23. Available at: <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>.

- Martadinata, A.T. and Zaliman, I. (2021) "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi E-Commerce dengan menggunakan Content Management System (CMS), WooCommerce dan Xendit Pada Koperasi Universitas Bina Insan," *Sigmata: Jurnal Manajemen dan Informatika*, 9(1), pp. 16–21.
- Mersita, R., Darwis, D. and Surahman, A. (2022) "Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), pp. 45–53. Available at: <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i2.1872>.
- Mometa, H.R. and Kalaway, R.Y. (2022) "Virtual Tour Design to Campus Promotion for Students at The Wira Wacana Christian University Sumba Perancangan Virtual Tour untuk Pengenalan Kampus Bagi Mahasiswa di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba," *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, pp. 257–265. Available at: <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>.
- Musthofa, S.M. and Abidin, R.M. (2022) "Perancangan Website Virtual Tour Tentang Edukasi Etika Komunikasi Di Media Sosial Bagi Remaja," *Barik*, 4(2), pp. 257–267. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50762%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50762/41594>.
- Nofyat, Ibrahim, A. and Ambarita, A. (2018) "Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate," *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(1), p. 10. Available at: <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i1.37>.
- Prambudi, A.R. and Retnowati, N.D. (2014) "PEMBUATAN VIRTUAL TOUR GUIDE KABUPATEN TRENGGALEK MENGGUNAKAN METODE TRACING MAP," *Compiler*, 3(2), pp. 41–48. Available at: <https://doi.org/10.28989/compiler.v3i2.76>.
- Pratiwi, D. et al. (2020) "Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta," *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian pada Masyarakat*, 2(1), p. 11. Available at: <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>.
- Rahma, W.A. and Riyadi, S. (2023) "Perancangan Virtual tour 360° sebagai Media Pengenalan Wilayah Sekitar Ibu Kota Negara Baru Indonesia," *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 12(1). Available at: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v12i1.110341>.
- Rokis, K. and Kirikova, M. (2022) "Challenges of Low-Code/No-Code Software Development: A Literature Review," *Lecture Notes in Business Information Processing*, 462 LNBIP, pp. 3–17. Available at: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-16947-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-031-16947-2_1).
- Subekti, K.R., Andryana, S. and Komalasari, R.T. (2021) "Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), pp. 38–48. Available at: <https://doi.org/10.29100/jupi.v6i1.1711>.

- Surahman, A., Deni Wahyudi, A. and Sintaro, S. (2020) “Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace,” *Jurnal Buana Informatika*, 11(2), pp. 123–131. Available at: <https://doi.org/10.24002/jbi.v11i2.3701>.
- Tandelilin, E. (2010) *Dasar-dasar Manajemen Investasi*.
- Thabrani, G. (2022a) *Black Box Testing – Pengertian, Ciri, Jenis, Kategori & Langkah*. Available at: <https://serupa.id/black-box-testing-pengertian-ciri-jenis-fungsi-kategori/>.
- Thabrani, G. (2022b) *Extreme Programming (XP) – Definisi, Nilai, Tahapan*. Available at: <https://serupa.id/extreme-programming-xp-definisi-nilai-tahapan/> (Accessed: November 5, 2023).
- Triani, A.R., Adriyanto, A.R. and Faedhurrahman, D. (2018) “Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi Virtual Reality,” *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), pp. 136–146. Available at: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i2.215>.
- Ushud, A. (2020) “Perancangan Website Mommymum. Com Menggunakan Elementor Page Builder Untuk Wordpress,” *Maklumatika*, 6(2), pp. 89–99. Available at: <https://jurnal-ticom.jakarta.aptikom.or.id/index.php/Ticom/article/view/26>.
- Yulia Fatma *et al.* (2019) “RANCANG BANGUN VIRTUAL TOUR REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DI PROPINSI RIAU,” *JURNAL FASILKOM*, 9(3), pp. 1–7. Available at: <https://doi.org/10.37859/jf.v9i3.1666>.