

DAFTAR PUSTAKA

- adminlina. 2023. *Pariwisata Lampung Optimis Bangkit Tahun 2023*. Tersedia pada: <https://pelakubisnis.com/2023/01/pariwisata-lampung-optimis-bangkit-tahun-2023/> [Diakses: 12 Oktober 2023].
- Ahmad Farisi, Y.D. 2023. PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE TANPA CODING BAGI MAHASISWA POLTEKKES KEMENKES PALEMBANG. 7. Tersedia pada: <https://www.glideapps.com>.
- Anggarini, D.R. 2021. DAMPAK SEKTOR PARIWISATA PADA PERTUMBUHAN EKONOMI DAERAH LAMPUNG. *Jurnal Bisnis Darmajaya* 7(2), hlm. 116–122. Tersedia pada: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/view/3089>.
- Anwar Thalib, M., Studi Akutansi Syariah, P., Sultan Amay Gorontalo, I. dan Sultan Amay, J. 2022. Seandanan: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Pelatihan Teknik Pengumpulan Data dalam Metode Kualitatif untuk Riset Akuntansi Budaya History Artikel. VOL. 2 NO. 1. Tersedia pada: <http://seandanan.fisip.unila.ac.id/index.php/seandanan/>.
- Arief, R., Rafiansyah, M.F., Aditya, B., Devano, R., Institut, S., Adhi, T. dan Surabaya, T. 2023. SNESTIK Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika Pengembangan CMS Wordpress untuk Website Company Profile dengan Penambahan Fitur Member Menggunakan Metode Prototype. Tersedia pada: <https://ejurnal.itats.ac.id/snestikdanhttps://snestik.itats.ac.id>.
- Ariza Hasibuan, C., Simatupang, N., Siregar, N., Fazirah Harahap, N., Manajemen, P., Ekonomi dan Bisnis Islam, F. dan Islam Negeri Sumatera Utara, U. 2023. *Strategi Komunikasi Bisnis dalam Pengembangan Wisata Bukit Asmara Cinta (BAC) di Kabupaten Simalungun, Kecamatan Panombean Kota Pematang Siantar*.
- Batubara, I.H., Raihan, E.A., Tanjung, M.I., Fadlurohman, D. dan Can, A. 2022. Pemanfaatan Sistem Informasi dalam Pemesanan serta Digitalisasi Tiket Bus Berbasis Website. *Blend Sains Jurnal Teknik* 1(1), hlm. 55–61. Tersedia pada: <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/blendsains/article/view/73>.
- Beslar, E.T. dan 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). Tersedia pada: http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/110324.
- Dairoh, D., Af'idah, D.I., Handayani, S.F., Pratiwi, R.W., Rachman, A. dan Saputra, D.C.A. 2023. PENGENALAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 7(1), hlm. 12. Tersedia pada: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/11734>.

Dewi. 2023. *BUKIT SAKURA Lampung Tiket Masuk Dan Wahana Oktober 2023*. Tersedia pada: <https://travelspromo.com/htm-wisata/bukit-sakura-lampung/> [Diakses: 10 Oktober 2023].

Elementor. 2023. *What is Elementor?* Tersedia pada: <https://elementor.com/help/what-is-elementor/> [Diakses: 12 Oktober 2023].

Fathurrahman, A. dan Firdaus, D. 2021. Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Berbasis Android untuk Pariwisata Pulau Belitung sebagai Media Informasi. *Arcitech: Journal of Computer Science and Artificial Intelligence* 1(2), hlm. 139. Tersedia pada: <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/arcitech/article/view/4318>.

Hadi, R., Dipa, I.B.K.P., Ciptahadi, K.G.O. dan Suwirmayanti, N.L.G.P. 2023. Pengenalan Taman Makam Pahlawan Pancaka Tirta dengan Virtual Tour 360. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 6(2), hlm. 159–169. Tersedia pada: <https://ojs.serambimekkah.ac.id/jnkti/article/view/5882>.

Hendro Widiarto. 2023. RANCANGAN MOCK UP SISTEM MONITORING PANEL TEGANGAN RENDAH BERBASIS TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL / INTERNET PROTOCOL (TCP/IP). VOL. 3 NO. 1 (2023).

Irwan, I., Khadijah, U.L. dan Tahir, R. 2020. Memperkenalkan Pariwisata Budaya dan Heritage Kepada Generasi Muda Melalui Virtual Tour ke Pulau Penyengat. *Sosial Budaya* 17(2), hlm. 133. doi: 10.24014/sb.v17i2.11010.

Kalua, A.L. 2022. Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Keuangan Sekolah Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)* 1(2), hlm. 69–76. doi: 10.58602/jima-ilkom.v1i2.10.

Kusuma Dewi, E.H., Pratama, I.S., Putera, A.S. dan Carudin, C. 2022. Black Box Testing pada Aplikasi Pencatatan Peminjaman Buku Menggunakan Boundary Value Analysis. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)* 6(3), hlm. 315. Tersedia pada: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/STRING/article/view/11958>.

Lida Puspaningtyas. 2023. *Sandiaga Pamer Kunjungan Wisman Capai 150 Persen Target*. Tersedia pada: <https://ekonomi.republika.co.id/berita/rp1q6q502/sandiaga-pamer-kunjungan-wisman-capai-150-persen-target> [Diakses: 29 Oktober 2023].

Nasir, A. dkk. 2023. Peran Internet di Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Kinerja Guru SDN Wonosalam Demak. 17(1), hlm. 101–108. Tersedia pada: <http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v17i1.13327>.

Pamungkas, N.A., Sulastri, H. dan Gufroni, A.I. 2022. Ekstreme Programming untuk Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Ciamis. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)* 6(2), hlm. 179. Tersedia pada: <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/INF/article/view/6787>.

Rachmadian, R.H., Khairunisa, T., Dermawan, J., Setiawan, A.R., Putra, A.K. dan Geografi, D. 2023. *Pengembangan Web-based Virtual Tour sebagai Optimalisasi Branding Digital Tourism pada Kawasan Wisata Sumber Gentong Malang.*

Rahma, W.A. dan Riyadi, S. 2023. Perancangan Virtual tour 360° sebagai Media Pengenalan Wilayah Sekitar Ibu Kota Negara Baru Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS* 12(1), hlm. 6. Tersedia pada: http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/110341.

Riyadi, S. dan Nurhaida, I. 2022. Aplikasi Sistem Virtual Tour E-Panorama 360 Derajat Berbasis Android Untuk Pengenalan Kampus Mercu Buana. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 9(1), hlm. 17. Tersedia pada: <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/4209>.

Rozi Astino, Y., Korespondensi, P. dan Pitsalitz Sabandar, V. 2022. Pengembangan Dan Penerapan Sistem Computer Assisted Test (CAT) Untuk Mengelola Ujian Berbasis Website. 5(3), hlm. 253–259. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33365/jatika.v412.2603>.

Rusyidi, B. dan Fedryansah, M. 2019. PENGEMBANGAN PARIWISATA BERBASIS MASYARAKAT. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 1(3), hlm. 155. Tersedia pada: <http://jurnal.unpad.ac.id/focus/article/view/20490>.

Sahata Sitanggang, A., Septiana Yusuf, D., Ali Aridho, M., Stivo Wijaya, P., Tristan Bimantara, R.S. dan Yuda Nurhidayat, dan. 2022. *Penggunaan E-Tourism Sebagai Strategi Mempromosikan Pariwisata di Majalengka.*

Satyarini, N.W.M. 2022. Interaktif Virtual Tur Melalui Media Elektronik: Kualitas Pelayanan, Kepuasan Wisatawan, Word of Mouth dan Niat Untuk Berkunjung Kembali. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis* 10(1), hlm. 189–197. Tersedia pada: <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/er/article/view/1760>.

Sudradjat, B. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Fashion Berbasis Web. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 13(3), hlm. 22–28. Tersedia pada: <https://e-journal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/view/34>.

Syahid Pebriad, M., Salman, P., Kemal Fattah, T. dan Negeri Banjarmasin Jl Brigjen Hasan Basri, P.H. 2023. IMPLEMENTASI USE CASE DIAGRAM DAN ACTIVITY DIAGRAM DALAM PERANCANGAN APLIKASI KALKULATOR PAJAK BAGI UMKM. *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah* (1), hlm. 1907–6223. Tersedia pada: <http://journal.umpo.ac.id/index.php/multitek>.

Team Astra. 2023. *What Is WooCommerce and Why Should You Use It for Your Online Store?* Tersedia pada: <https://wpastra.com/woocommerce-tutorial/what-is-woocommerce/> [Diakses: 12 Oktober 2023].

Wahyu, Y.F. dan Triani, M. 2023. Pengaruh Sektor Pariwisata Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Di 9 Destinasi Wisata Favorit Kabupaten/Kota Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Kajian Ekonomi dan Pembangunan* 5(1), hlm. 19.

Tersedia pada:

<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/epb/article/view/14417>.

Zahrani, N. dan Mubarak, A. 2022. Analisis SWOT untuk Strategi Pengembangan Objek Wisata Geopark Silokek di Nagari Silokek oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sijunjung. 5(1). Tersedia pada:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.