

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe System Incorporated, [Online], Available: <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/faq.html> [11 Agustus 2018].
- Anasari, T. 2009. Membuat Media Pembelajaran Pembuatan Blog Berbasis Multimedia Pada SMK Negeri 1 Gondang Sragen. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1(3).
- Andry. 2011. *Android A sampai Z*. Jakarta: Pcpplus.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Fatkhurrokhman, M. 2014. Analisis Pengujian Sistem Informasi Akademik STMIK El Rahma Yogyakarta menggunakan International Organization for Standardization (ISO 9126). *Dipetik Februari*, 6, 2016.
- Google Developers, [Online], Available: <https://developers.google.com/vr/> [11 Agustus 2018].
- Husna, N., Aulia, R., & Elhanafi., A, M, 2018. Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Promosi Kawasan Titi hijau Hutan Bakau Kota Langsa.
- Jogiyanto, H. M. 2005 .*Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*. Penerbit Andi.
- Lee, W.M. 2011. *Begining Android Application Development*. Indianapolis:Wiley Publishing, Inc.
- McCall, J. A., Richards, P. K., & Walters, G. F. (1977). *Factors in software quality. volume i. concepts and definitions of software quality*. GENERAL ELECTRIC CO SUNNYVALE CA.
- Neuman, W. L. (2007). *Basics of social research: Qualitative and quantitative approaches, second edition*. Pearson Education, Inc.
- No, U. U. (10). tahun 2009 tentang Kepariwisataaan. *Republik Indonesia*.
- Pamoedji, K, A., Maryuni, Sanjaya,R. 2016. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (Ar) Dan Virtual Reality (Vr) Dengan Unity 3d*. Pt Elek Media Komputindo.

- Putra, E. Y., Wahyudi, A., & Tumilaar, A. 2018. Virtual Reality 360 Interaktif Wisata Digital Kota Tomohon Dengan Tampilan Stereoscopic. *Cogito Smart Journal*, 4(1), 104-112.
- Pressman, R.S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: Andi.
- Raming, X., Najoran, X., & Tulenan, V. 2017. Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat Pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
- Roedavan, R. 2014. Unity Tutorial Game Engine. *Bandung: Informatika*.
- Safaat, H. N. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Informatika. Bandung
- Said, S.A. 2017 . *Analisis Usabilitas Sistem Informasi Administrasi Sekolah Terpadu (SIASAT) Menggunakan Model Human Computer Interaction (HCI) Pada SMK Nasional Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar)*.
- Setiawan, L., & Suryasih, I. A. 2014. Karakteristik Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Daya Tarik Wisata Pantai Kata Di Kota Pariaman, Sumatera Barat. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 1-6.
- Sugiyanto., & Yanuarsari, H. D. 2011. Game Edukasi “Ragam Budaya” Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia. *Semantik*, 1(1).
- Sutanaya, I. G. P. Y., Arthana, I. K. R., & Wirawan, I. M. A. 2017 . Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 6(1), 88-95.
- Sutopo, A. H. (2003). Multimedia interaktif dengan flash. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Virtual Reality Technologies Reality, [Online], Available: <http://www.realitytechnologies.com/virtual-reality> [10 Agustus 2018].
- Waraney, S. P., Tulenan, V., & Sinsuw, A. A. 2017 . Pengembangan Virtual Tour Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 12(1).
- Wardijono, B. A., Chandra, Y. I., Wardhani, I. P., & Pamungkas, B. U. G. 2017 . Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality 3d Untuk Menampilkan Visualisasi Lingkungan Taman Mini Indonesia Indah (Tmii) Berbasis Web. *Prosiding Semnastek*.