

## DAFTAR PUSTAKA

- Adytio, Agung. 2017. *Pembuatan Virtual Reality Tour dengan Metode Gambar Panorama untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin*. Skripsi. Universitas Hasanuddin. Makassar.
- Agushinta, D. 2010. *Mengenal Interaksi Manusia dan Komputer*. Naskah Publikasi Psikologi Universitas Gunadarma.
- Akhsin, M. I., Awaluddin, M., & Suprayogi, A. (2016). Jurnal Geodesi Undip Oktober 2013. *Jurnal Geodesi Undip*, 5(4), 132–139.
- Andi, I Made. 2021. *Pengenalan Mengenai Sistem Informasi Geografis (SIG)*. Diakses pada 28 Juli 2022, dari <https://storymaps.arcgis.com/stories/66ae0ac6b4c94352a12303a13c5fd898>
- Aprilia, I. H. N., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. *Jurnal IPTEKKOM*, 17(1), 31–28.
- Aznoora Osman, Nadia Abdul Wahab, Mohammad Hafiz Ismail, “Development and Evaluation of an Interactive 360o Virtual tour for Tourist Destinations”, *Journal of Information Technology Impact*, Vol 9, No. 3, pp. 173-182, 2009.
- Bangor, A., T.Kortum, P., & Miller, J. T. (2008). An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human– Computer Interaction*, 24(6), 574–594.
- Bayuaji, R. A., Suprayogi, A., & Sasmito, B. (2016). Aplikasi Fotogrametri Jarak Dekat Untuk Pemodelan 3D Gereja Blenduk Semarang. *Jurnal Gedesi Undip*, 5(April), 200–207.
- Brahmantara, B. (2017). Metode Foto Rentang Dekat (Close Range Photogrammetry) Dan Aerial Untuk Pendokumentasian Tiga Dimensi Cagar Budaya. *Borobudur*, 11(2), 76-88.
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29–40
- Fajar Junaedi EP.(2005). *Panduan Lengkap Pemrograman HTML*. Yogyakarta
- Firdaus, F., Asteriani, F., & Ramadhani, A. (2018). Karakteristik, Tipologi, Urban Sprawl. *Jurnal Saintis*, 18(2), 89–108. [https://doi.org/10.25299/saintis.2018.vol18\(2\).3191](https://doi.org/10.25299/saintis.2018.vol18(2).3191)

- Gultom, U., & Murpratomo, J. (2018). Sistem Pelayanan Jemaat Berbasis Web. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 2(1), 55–62.
- Hanif (2008), *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Hanifah, S., Rahayu, A., & Dirgantari, P. D. (2018). Gambaran Brand Experience Dan Brand Love Iphone Pada Komunitas Fanspage Facebook Iphone Indonesia. *Journal of Business Management Education*, 3(1), 1–10.
- Hardjono, Dhewiberta,(2006).*Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5*. Semarang : Wahana Komputer.
- Hartono.(2009).*Sistem Teknologi Informasi*.Yogyakarta:Andi Offset
- Heru. 2021. *Sejarah Singkat Fakultas Teknologi Mineral*. Diakses pada 28 Juli 2022, dari <https://ftmineral.upnyk.ac.id/page/sejarah-ftm>.
- Hidayatullah,P dan Kawistara,J.H.(2014).*Program Web*.Bandung:Informatika Bandung
- Highton, S. (2010). *Virtual reality photography: creating panoramic and object images*. Virtual Reality Photography.
- Jorgensen, P. C. (2014). *Software Testing A Craftsman's Approach*, fourth.
- Jugiyanto.(1999).*Sistem Informasi Berbasis Komputer*.Yogyakarta:BPFE Al Fatta,
- Karray, F. 2008. *Human-Computer Interaction: Overview on State of the Art*. *Journal Smart Senseing and Intelligent Systems*, 1(1) 137-159.
- Marakas dan O'Brien (2017, 7). (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Paunsyah, H., Mubarak, H., & Shofa, R. N. (2019). Penentuan Jalur Terpendek menggunakan Google Maps API pada Sistem Informasi Geografis (SIG) Panti Sosial di Kota Tasikmalaya. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i1.665>
- Purbo, O. W., & Darmajaya, I. (2020). Online Teaching and Experience Art & Culture During

Coronavirus and Beyond. *Darmajaya: Informatics & Business Institute Darmajaya.*

Raharja, Algonz. 2022.. *Multimedia Adalah: Definisi Menurut Para Ahli, Manfaat, Jenis, dan 5 Komponennya.* Diakses pada 28 Juli 2022, dari <https://www.ekrut.com/media/multimedia-adalah>.

Sauro, J. (2011). *practical guide to the System Usability Scale: Background, benchmarks, & best practices.* Measuring Usability LLC

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 145–148.

Shidiq, R. A. K., Choirunnisa, L. A., Indahrini, T. A. D., Rousyati, R., Warjiyono, W., Mubarak, H., ... & Abror, D. (2022). Implementasi Metode Extreme Programming Dalam Aplikasi Sistem Informasi Kelulusan (Asik). *Conten: Computer and Network Technology*, 2(1), 45-52.

Sianipar, R. H. (2015). *Pemrograman Javascript Teori dan Implementasi.* Bandung. Informatika Bandung

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash.* Graha Ilmu. Yogyakarta.  
Vaughan, T. 2004. *Multimedia: Making It Work.* Edisi ke-6. New York: McGraw-Hill Companies.  
Nielsen, J. (2000). *Designing web usability.*

Thomas, D. G., Sompie, S. R., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).

Tipsfotografi.net.(2012). *Memulai Fotografi Panorama.* Diakses pada 28 Juli 2022. <http://tipsfotografi.net/tips-saat-memotret-fotografipanorama>.

Trengginaz, R. B., Yusup, A., Sunyoto, D. S., Jihad, M. R., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian aplikasi pemesanan tiket kereta berbasis website menggunakan metode black box dengan teknik equivalence partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(3), 144-149.

Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22-26.

Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). Aplikasi Virtual tour Sebagai MediaPromosi Objek Wisata di Stone Garden Kab. Bandung Barat. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(1), 19-24.