

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, B. B., Tayal, S. P., & Gupta, M. (2010). Software Engineering and Testing. In *Jones & Bartlett Learning* (Vol. 91, pp. 399–404). Jones and Bartlett Publishers. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ZoF06z4dhQ4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Agarwal,+B.+B.,+Tayal,+S.+P.,+%26+Gupta,+M.+\(2010\).+Software+engineering+and+testing.+Jones+%26+Bartlett+Learning.&ots=iCV3FNy8ge&sig=awz17xTaVm-p8Y7KmSI3knNG_tI&redir_esc=y#v=one](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ZoF06z4dhQ4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Agarwal,+B.+B.,+Tayal,+S.+P.,+%26+Gupta,+M.+(2010).+Software+engineering+and+testing.+Jones+%26+Bartlett+Learning.&ots=iCV3FNy8ge&sig=awz17xTaVm-p8Y7KmSI3knNG_tI&redir_esc=y#v=one)
- Badan Pusat Statistik dan Kementerian Pariwisata. (2016). *Statistik Profil Wisatawan Nusantara Tahun 2016*. Retrieved from [http://www.kemenpar.go.id/userfiles/Statistik Profil Wisatawan Nusantara Tahun 2016_2\(1\).pdf](http://www.kemenpar.go.id/userfiles/Statistik%20Profil%20Wisatawan%20Nusantara%20Tahun%202016_2(1).pdf)
- Berta, S., Samopa, F., & Nisfu Asrul, S. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (study kasus: Perobekan Bendera di Hotel Majapahit). *Teknik POMITS*, 2(2), 397–400. <https://doi.org/10.1016/j.materresbull.2015.06.016>
- Connolly, T. M., & Begg, C. E. (2010). *Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management* (5th Editio). America: Pearson.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Earnshaw, R. A. (2014). *Virtual Reality System*. Academic Press.
- Hermawan, I. (2016). KATALOG VIRTUAL REALITY E-TOURISM BERBASIS VIDEO 360 SEBAGAI KONTEN DIGITAL KREATIF BAGI MEDIA SIMULASI PROFIL DESTINASI WISATA. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif SEMARANG, 15 – 16 Oktober 2016, 01*, 15–16. Retrieved from <http://proceeding.sentrinov.org/index.php/sentrinov/article/download/140/126>
- Ikhsan, S., & Aid, A. (2011). Analisis SWOT untuk merumuskan strategi pengembangan komoditas karet di Kabupaten Pulang Pisau, Kalimantan Tengah. *Jurnal Agribisnis Pedesaan*, 1(3), 166–177.
- Illahi, R., Abdillah, L. A., & Supratman, E. (2017). Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Sentikom2017*, 1–6.
- Isnaini, N., Irijayana, R. C., Hidayati, H., Terapan, F. I., & Telkom, U. (2016). TEMATIK PARK: APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY DENGAN PHOTO SPHERE DAN VIDEO UNTUK MEMPERKENALKAN TAMAN-TAMAN DI KOTA BANDUNG TEMATIK PARK: APPLICATION BASED VIRTUAL REALITY WITH PHOTO SPHERE AND VIDEO TO INTRODUCE PARKS IN BANDUNG, 2(2), 760–770. Retrieved from <http://libraryproceeding.telkomuniversity>

.ac.id/index.php/appliedscience/article/download/2770/2627

IUCN. (1980). *WORLD CONSERVATION STRATEGY*. Duke (Vol. 75).
<https://doi.org/10.2305/IUCN.CH.1980.9>

Kementerian Pariwisata Republik Indonesia. (2015). PERATURAN MENTERI PARIWISATA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 29 TAHUN 2015 TENTANG RENCANA STRATEGIS KEMENTERIAN PARIWISATA TAHUN 2015-2019. Retrieved from <http://www.kemepar.go.id/asp/detil.asp?c=14&id=3545>

Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2011). Essentials of management information systems. *Networks*. <https://doi.org/10.1016/j.bios.2013.02.037>

LaValle, S. M. (2016). *Virtual Reality*. <https://doi.org/10.1049/cp:20061600>

MacKinnon, J., & Phillipps, K. (1993). *A Field Guide to the Birds of Borneo, Sumatra, Java, and Bali: The Greater Sunda Islands*. Oxford University Press.

Matjaž, M., Domen, N., & Samo, B. (2014). *Virtual Reality Technology and Applications*. (G. S. G. Tzafestas, National Technical University of Athens, Athens, Ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-6910-6>

Musfiqon. (2013). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Nisak, Z. (2014). ANALISIS SWOT UNTUK MENENTUKAN STRATEGI KOMPETITIF. *Jurnal EKBIS*. <https://doi.org/10.1038/sc.1991.24>

Noor, S. (2014). Penerapan Analisis Swot Dalam Menentukan Strategi Pemasaran Daihatsu Luxio Di Malang. *Jurnal INTEKNA*, (2), 102–209.

Nugroho, B. (2014). *Dasar Pemrograman Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver*. *informatika*. [https://doi.org/10.1016/0378-1119\(87\)90155-7](https://doi.org/10.1016/0378-1119(87)90155-7)

Paulus, E., Suryani, M., & Farabi, R. (2016). Evaluasi Usabilitas pada Aplikasi Virtual Reality untuk Pendidikan: Studi Kasus BIOTALAUTVR, (September).

Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)* (Edisi 7). Yogyakarta: Andi.

Pujiyanto. (2013). Strategi Pemasaran Produk Melalui Media Periklanan. *NIRMANA Jurusan Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 96–109. <https://doi.org/10.1016/j.ijproman.2012.10.013>

Ramadhan, A., & Sofiyah, F. R. (2015). Analisis SWOT sebagai landasan dalam menentukan strategi pemasaran (studi McDonald's Ring Road). *Sistem Informasi*, 1(2), 1–5.

Rosa dan Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan*

- Berorientasi Objek). *Informatika Bandung*. <https://doi.org/10.1209/epl/i2006-10054-4>
- Sadiman, A. (2013). *Media Pendidikan. PT Raja Grafindo Persada*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. <https://doi.org/10.3233/JAD-2011-110089>
- Sekaran, U. and R. B. (2016). *Research Methods for Business (A Skill-Building Approach), 7th Editio*, 447. <https://doi.org/10.1360/zd-2013-43-6-1064>
- Sibero, A. F. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: Mediakom.
- Soeharto, & Karti. (2018). *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Stair, R. M., Reynolds, G. W., Campos, V., Carlos, O., Cordero, R., Traducción, P., ... Zarza, E. H. (2014). *NOVENA EDICIÓN Principios de sistemas de información*.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Tjiptono, F. (2011). *Manajemen & Strategi Merek*. Yogyakarta: Andi.
- Whitten, J. L., Bentley, L. D., & Dittman, K. C. (2007). *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi. <https://doi.org/10.3758/BF03199614>