

DAFTAR PUSTAKA

- (Budi Sutedjo, D. O. dan E. W. (2007). Pembuatan Website Portal Berita. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 3(3), 1–14.
<https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/272/266>
- Asmoko, H. (2013). Teknik Ilustrasi Masalah - Fishbone Diagrams. *Balai Diklat Kepemimpinan, Pusdiklat Pengembangan SDM, BPPK, Magelang*, 1–8.
http://www.bppk.depkeu.go.id/bdpimmagelang/images/unduh/teknik_ilustrasi_masalah.pdf
- Bhanu sri Nugraha dkk. (2014). Rancang Bangun 3d Virtual Reality Untuk Promosi Perumahan Berbasis Web Online. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 25–30.
- Harianto. (2018). Rancang bangun aplikasi virtual tour museum provinsi kalimantan barat untuk edukasi sejarah. *Informatics UNTAN*, 1–6.
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 1(1), 99–113.
<https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/11503/8674>
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. . (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>
- Mahdiana, D. (2016). Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus Pt . Liga Indonesia. *Jurnal TELEMATIKA*, 3(2), 36–43.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nugraha, S. P., Tullah, R., & Dzulhaq, M. I. (2017). Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Kurikulum 2013. *Jurnal Sisfotek Global*, 7(1), 1–5.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Panggabean, R. F., Safriadi, N., & Nasution, H. (2016). Rancang Bangun Peta Virtual 3D Kampus UNTAN Dengan Fitur Panorama 360 X 180. *Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–6.
- Pengantar, K., & Wb, W. (2008). *Pemrograman*. 1–91.
- Prasetyo, E. (2015). *Jurnal Informatika*, Volume 1 No. 2, Juli - Desember 2015. *Jurnal Informatika*, 1(2), 19–30.
- Prasetyo, P., & Pengembangan, S. (2013). *Strategi Dinas Kebudayaan Pariwisata*. 1(1), 151–164.
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. 14(1), 1–13.
- Ratulangi, U. S., Kasaedja, B. A., Sengkey, R., & Lantang, O. A. (2014). Rancang Bangun Web Service Perpustakaan Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 3(3), 38–50.
<https://doi.org/10.35793/jtek.3.3.2014.5332>
- Sari, Y. P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Di Kota Prabumulih. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (JSK)*,

- 1(1), 81–88. <http://jsk.ac.id/index.php/JSK/article/view/11>
- Septriasih, Afifa; Aminudin, N. (2017). *Implementasi E-Commerce Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Online Untuk Meningkatkan Hasil Pertanian Di Wilayah Kabupaten Pringsewu*. 5(1), 25.
<https://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/kmsi/article/viewFile/389/366>
- Thomas, D. G., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 14–22.
<https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20188>
- Veronica, N. D. M., & Darnita, Y. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Tes Toefl Menggunakan Algoritma Quick Sort Berbasis Komputer. *Pseudocode*, 2(2), 89–97. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.2.2.89-97>
- Widyawati, E. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Kependudukan Berbasis Web Di Desa Kedungrejo Waru-Sidoarjo. *Jurnal Manajemen Informatika*, 6(1).