

DAFTAR PUSTAKA

- Afida, R. M., Basuki, A., & Hakkun, R. Y. (2015). 3D Virtual Tour Situs Sejarah Candi Jago Kabupaten Malang Berbasis Android Jurnal Informatika dan 3D Virtual Tour Situs Sejarah Candi Jago Kabupaten Malang Berbasis Android, (August).
- Atmojo, W. T., Studi, P., Informasi, S., Business, S., Tower, P., Studi, P., ... Modeling, U. (2009). Pengenalan Perusahaan Berbasis Animasi Pada CV Dhifarindo Global Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Maria Fransiska Amelia 1, *III*(September 2018), 33–42.
- Bee, D., Weku, W. C. D., & Rindengan, A. J. (n.d.). Aplikasi Penentuan Tingkat Kesegaran Ikan Selar Berbasis Citra Digital Dengan Metode Kuadrat Terkecil Application Of Mackerel Freshness Level Determination Based On Digital Image With Least Square Method.
- Darmajaya, S. I. I. B. (2017). Visualisasi 3d Aset Kendaraan Tempur Brigade Infanteri 3 Marinir Lampung Berbasis, 44–55.
- Gunawan, D. L., & Budhi, G. S. (n.d.). Pembuatan Kebun Binatang Virtual Untuk Pembelajaran Mengenai Binatang Liar.
- Hedynata, M. L., D.E, W., & Radianto. (2016). Strategi Promosi Dalam Meningkatkan Penjualan Luscious Chocolate Potato Snack. *Jurusan Manajemen, Fakultas Manajemen Bisnis, Universitas Ciputra, volume 1, (April), 87–96.* Retrieved from <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/download/108/101>
- <http://www.investasi.lampungprov.go.id/berita-30-potensi-pariwisata-provinsi-lampung.html>
- <https://travel.kompas.com/read/2014/12/30/114000827/Adwindo.Saatnya.Promosi.Pariwisata.Berbasis.Digital>.
- <https://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/17/12/26/p1kjkp438-kunjungan-wisatawan-ke-lampung-melonjak>.
- <https://www.weforum.org/>
- Irawati, D. A. (2015). Media Informasi Sejarah Virtual Tour 3d Candi Singosari Kabupaten Malang, *2015*(November), 98–104.

Isti Pujihastuti Abstract. (2010), 2(1), 43–56.

Karakter, S., & Inovasi, A. (2018). Kreatifitas Sebagai Sebuah Bentuk Pembelajaran Seni Pada Siswa Usia Remaja Di Sekolah Karakter Anak Inovasi Creative Melalui Software Sketchup, 29–32.

Ngurah, G., & Nata, M. (1800). Aplikasi Virtual Tour Guide Sebagai Promosi Pariwisata Bali, 73–79.

Prihantini, C., & Nugroho, G. K. (2015). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.9744/jmk.16.1.83>

Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X. (2014), (November), 155–160.

Richman, T. (1982). Virtual tour, 31, 7881. Retrieved from <http://www.inc.com/magazine/19820701/9826.html>

Rori, J., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi. *E-Journal Teknik Informatika*, 8(1), 3–7.

Suhendar, A., & Fernando, A. (2016). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *ProTekInfo*, 3(1), 30–35.

Suryati, B. E. P. (2015). Strategi Komunikasi Pemasaran Dalam Membangun Kesadaran Merek (Studi Kasus Private Label pada Fast Moving Consumer Goods Giant Ekstra Central Business District, Bintaro, Tangerang Selatan). *Communication*, 6(1). Retrieved from <http://portal.ejurnal.net/index.php/speed/article/view/406>

Utomo, W. N., Liliana, , & Gunadi, K. (2015). Aplikasi Virtual Tour 3D Pabrik Pt. X. *Jurnal Informatika*, 12(2), 84–89. <https://doi.org/10.9744/informatika.12.2.84-89>

Wulur, H. W., Sentinuwo, S., Sugiarto, B., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara, 6(1), 1–6.

Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat, 01(01), 19–24.