

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y., Fatimah, T. A. N., & Fakhruddin, R. R. (2024). Transformasi digital museum seni rupa berbasis 3D virtual tour interaktif dengan Unity. *Journal of Information System and Application Development*, 2(2), 136–143. <https://doi.org/10.26905/jisad.v2i2.14048>
- Biznetgio. (2023). <https://www.biznetgio.com/blog/apa-itu-php/>.
- Daud, F. R., Tulenan, V., & Najoran, X. B. N. (2016). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado. In *E-journal Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 1). <https://maps.google.com>
- Dwijayanti, I. (2019). *Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem Komputer Penerapan Teknologi Webgl Pada Sistem E-Mebel Menggunakan Metode Uml-Based*. 14(2), 153–162.
- Fauzan, A., Maisat Eka, Z., Fairozal Akbar, Z., & Fathoni, K. (2021). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Pengenalan Lingkungan Kampus PENS berbasis Website. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 23–30. <https://doi.org/10.54914/jtt.v7i1.341>
- Istita, S., & Suroyo, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour (Wisata Virtual) Objek Wisata dengan Konten Image Kamera 360. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 3(2), 45–52. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v3i2.159>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). <https://kbbi.web.id/interior>.
- Maulana, A., Rosalina, V., & Safaah, E. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Tour Perpustakaan Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.1875>
- Prihantono, M. Y. D., Adytia, P., & Ekawati, H. (2018). APLIKASI PENCARIAN PABRIK KELAPA SAWIT DAN TIMBANGAN BUAH SAWIT (TBS) TERDEKAT MENGGUNAKAN METODE HAVERSINE FORMULA. *Teknik Informatika*. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>
- Sama, H., & Hartanto, E. (2021). Studi Deskriptif Evolusi Website dari Html1 sampai Html5 dan Pengaruhnya terhadap Perancangan dan Pengembangan Website. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences (CoMBInES)*, 1(1), 589–596.
- Supardi, Y. (2020). *Semua Bisa Menjadi Programmer JavaScript & Node.js*. PT Elex Media Komputindo.
- Vidiardi, S. (2015). Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita. *Universitas Negeri Semarang*, 1–99.
- Williams, L. (2006). Testing Overview and Black-Box Testing Techniques. *International Conference on Software Engineering (ISCE) 2007*, 35–59.