

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, D. F., Zahro, H. Z., & P, R. P. (2024). Aplikasi Mobile Pembelajaran Berbasis Game menggunakan Unity 3D. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(5), 8528–8535.
- Amri, F. R., & Taurusta, C. (2021). Implementasi Virtual Reality Desain Arsitektur Perumahan 3D sebagai Media Promosi Bisnis Investasi Properti Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(1), 28–37.
- Asril. (2022). Strategi Pengembangan Wisata Sejarah Situs Candi Muara Takus berbasis Kearifan Lokal Melayu di Desa Muara Takus Kabupaten Kampar Provinsi Riau. *Journal of Tourism Destination and Attraction*, 10(1), 1–8.
- Eri Satria, Ayu Latifah, & Muhamad Paroji. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Katalog Wisata di Garut Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 78–87.
- Mamay Syani, Muhammad Taufik Faturrahman, & Laia, F. (2023). Aplikasi Virtual Reality 3 Dimensi sebagai Media Promosi Waterboom XYZ. *Jurnal Informatika*, 2(2), 14–18.
- Rahmat Fajrin, A., Wijayanto, G., & Kornita, S. E. (2021). Pengaruh Fasilitas dan Lokasi terhadap Kepuasan dan Minat Berkunjung Kembali Wisatawan Candi Muara Takus Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar. *Jurnal Ekonomi KIAT*, 32(1), 40–47.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). Research Gate. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/358721889>
- Sobarna, A. (2021). Pengaruh Wisata Virtual Reality (VR) terhadap Niat Berperilaku Wisatawan. *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*.
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan dengan Metode Black Box Testing bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8.

- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021). Perancangan Aplikasi Virtual Reality Cagar Budaya untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103–114.
- Wibowo, M. C. (2022). Pemodelan dengan Blender 3D. *Jurnal Universitas Sains dan Teknologi Komputer*, 8(1).
- Yogananti, A. F., & Hasyim, N. (2022). Desain Aplikasi Virtual Reality sebagai Upaya Mengenalkan Sejarah Artefak Masjid Agung Demak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 06(01), 44–55.
- Yakub, H., Daniawan, B., Wijaya, A., & Damayanti, L. (2024). Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Dengan Metode Pengujian User Acceptance Testing. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*.
- Umila, I., Ratnawati, F., & Yumami, E. (2025). Pengujian Kualitas Website Pemerintah Kabupaten Bengkalis Menggunakan Standar ISO 9126. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*.
- Erinsyah, M.F., Sasmito, G.W., Wibowo, D.S., & Bakti, V.K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*.