

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sjafrizal, “Perencanaan Pembangunan Daerah Dalam Era Otonomi,” Jakarta, Rajawali Pers, 2014, pp. 25, 40-44.
- [2] B. Sri Nugraha and A. Kurniawan, “Rancang Bangun 3d Virtual Reality Untuk Promosi Perumahan Berbasis Web Online,” dalam *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, Yogyakarta, 2014.
- [3] Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat, *Peta Kabupaten Bandung Barat*, <http://disbudpar.bandungbaratkab.go.id/index.php?pg=pet>. 05 Februari 2019 13.45.
- [4] Portal Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat, *Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat*, <http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/disc-det.php?lang&id=2>, 27 Februari 2019 11.01.
- [5] A. R. Triani and A. R. Adriyanto, “Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi Virtual Reality,” *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 1 No. 2, 2018.
- [6] C. Robertson and K. Horrocks, “Spatial Context from Open and Online Processing (SCOOP): Geographic, Temporal, and Thematic Analysis of Online Information Sources,” *International Journal of Geo-Information*, 2017.
- [7] F. Setiawan Riyadi, A. Sumarudin and M. Sari Bunga, “Aplikasi 3d Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile,” *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*, vol. 2 No. 2, 2017.
- [8] Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- [9] I. Afrianto and A. Finandhita, “Development of E-Diploma System Model with Digital Signature Authentication,” *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 2018.
- [10] I. Binanto, “Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya,” vol. 3 No. 2, Yogyakarta, CV Andi Offset, 2010, pp. 255-263.
- [11] Admin, *Pemerintah Kabupaten Bandung Barat*, <http://www.bandungbaratkab.go.id/>, 03 April 2019 20.30.

- [12] F. Damasdino, "Studi Karakteristik Wisatawan Dan Upaya Pengembangan Produk Wisata Tematik Di Pantai Goa Cemara, Pantai Kuwaru, Dan Pantai Pandasimo Baru Kabupaten Bantul," *Jurnal Media Wisata*, vol. 13 No. 2, 2015.
- [13] Ismayanti, "Pengantar Pariwisata," Jakarta, Grasindo, 2010.
- [14] E. Budiyanto and Muzayanah, *Pendalaman Materi Geografi Modul 1 Peta dan Perpetaan*, Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2018.
- [15] H. Nugraha L, A. Sinsuw and A. Lumenta, "Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps," *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 2015.
- [16] Wulandari, "Seni Dalam Fotografi Disorientasi," *Jurnal Desain*, vol. 2 No. 3, 2015.
- [17] T. Kurniawan, "Representasi Fotografi Landscape Warna dan Hitam Putih Serta Impact-nya Terhadap Penikmat Fotografi," Bandung, 2017.
- [18] Nata and G. Ngurah Mega, "Aplikasi Virtual Tour Guide Sebagai Promosi Pariwisata Bali," *Jurnal Sistem Informatika*, vol. 11 No. 2, 2017.
- [19] Y. Yousman, *Google Earth*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2008.
- [20] A. Nugroho, "Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data," Yogyakarta, Andi Yogyakarta, 2011, pp. 3-5.
- [21] H. Kristanto, "Konsep dan Perancangan Database," Yogyakarta, CV Andi Offset, 1994, p. 7.
- [22] B. Sidik, "Pemograman Web dengan PHP7," Bandung, Penerbit Informatika, 2017, pp. 4-5.
- [23] Sourceforge, *Hugin*, <http://hugin.sourceforge.net/docs/>, 03 April 2019 19.46].
- [24] R. Roedavan, "Unity Tutorial Game Engine," Bandung, Informatika Bandung, 2014, pp. 3-9.
- [25] A. Zaki, E. Winarto and M. Eng, *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*, Jakarta: Gramedia, 2016.

- [26] Unity 3D, *Unity Asset Store*, <https://assetstore.unity.com/packages/tools/terrain/gaia-terrain-scene-generator-42618>, 2 Maret 2019 08.02.
- [27] L. Hakim, *Bahasa Pemrograman (C# dan EMGUCV)*, Sleman: DEEPUBLISH, 2018.
- [28] Open Foundation, *OpenStreetMap*, <https://www.openstreetmap.org/about>. 05 April 2019 15.45.
- [29] Zaki and E. Winarno, *Buku Sakti Pemograman PHP*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- [30] T. Yuliano, "Pengenalan php," *IlmuKomputer. com*, 2007.
- [31] T. Suryana and K. , *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & JavaScript*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- [32] J. Enterprise, *Pengenalan HTML dan CSS*, Jakarta: PT Gramedia, 2016.
- [33] D. Prabowo, "Website E-Commerce Menggunakan Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter Studi Kasus: Toko Miniatur," *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, vol. 16, no. 1, p. 23, 2015.
- [34] R. S. Pressman and A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.
- [35] A. Bahra, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Tangerang: Graha Ilmu, 2006.
- [36] W. S. Wardhono, Marji dan L. P. Kusuma, "Evaluasi User Acceptance Augmented Reality Triage Mobile Pada Sistem Kedaruratan Medis," *Seminar Teknologi dan Rekayasa*, 2015.
- [37] Unity 3D, *Unity Documentation*, <https://docs.unity3d.com/Manual/StandardShaderMaterialParameterHeightMap.html>, 02 Maret 2019 13.13.
- [38] R. S. Pressman, *Software Engineering A Practitioner's Approach Seventh Edition*, 1221 Avenue of the Americas, New York: McGraw-Hill Companies, Inc, 2010.
- [39] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 03 No. 02, January 2018.