

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. R. Wulandari, H. Maulana, S. Kom, and M. Kom, “Pembuatan Virtual Map Pada Wisata Taman Bunga Nusantara,” no. 112.
- [2] R. Subagja and H. Maulana, “Pembangunan Virtual 3D Map Berbasis Android Studi Kasus Di Kebun Binatang Bandung,” no. 102.
- [3] T. I. Wibowo, N. A. Setiyanto, P. Studi, T. Informatika, F. I. Komputer, and U. D. Nuswantoro, “Aplikasi Mobile Informasi Pariwisata,” vol. 11, no. 3, pp. 124–133, 2012.
- [4] R. M. Afida, A. Basuki, and R. Y. Hakkun, “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,” no. August, 2015.
- [5] L. Kurniasari, Mayadi, and Kusri, “Pencarian rute gedung menggunakan algoritma dijkstra,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.* 2018, pp. 43–48, 2018.
- [6] N. Cholifah, S. M. Sagita, and S. Knowledge, “Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android,” vol. 3, no. 2, pp. 206–210, 2018.
- [7] I. W. G. S. Wijaya and E. H. Susanto, “Penerapan Algoritma Dijkstra Untuk Menemukan Rute Terpendek Daerah Wisata Di Kabupaten Banyuwangi Pada Location Based Service Di Platform Android,” *Pros. Semin. Nas. Manaj. Teknol.* XV, pp. 1–8, 2012.
- [8] M. S. Yusuf, H. M. Az-zahra, and D. H. Apriyanti, “Implementasi Algoritma Dijkstra Dalam Menemukan Jarak Terdekat Dari Lokasi Pengguna Ke Tanaman Yang Di Tuju Berbasis Android (Studi Kasus di Kebun Raya Purwodadi ),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. August, pp. 1779–1781, 2017.
- [9] J. C. Dela Cruz, G. V. Magwili, J. P. E. Mundo, G. P. B. Gregorio, M. L. L. Lamoca, and J. A. Villasenor, “Items-mapping and route optimization in a grocery store using Dijkstra’s, Bellman-Ford and Floyd-Warshall

- Algorithms,” *IEEE Reg. 10 Annu. Int. Conf. Proceedings/TENCON*, pp. 243–246, 2017.
- [10] S.Hamdi and Prihandoko, “Analisis Algoritma Dijkstra dan Algoritma Bellman-Ford Sebagai Penentuan Jalur Terpendek Menuju Lokasi Kebakaran (Studi Kasus: Kecamatan Praya Kota),” *J. Ilm. Ilmu-Ilmu Tek.*, vol. 8, no. 1, pp. 26–32, 2018.
- [11] M.R. Syamsiaya, F. Samopa, S. Kom, and M. Kom, “Pengembangan Aplikasi Peta Interaktif Tiga Dimensi Jurusan Teknik Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya Menggunakan Unity3D,” vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2013.
- [12] D.Dio, N. Safriadi, and A. S. Sukamto, “Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2019.
- [13] A.R. Prambudi and N. D. Retnowati, “Pembuatan Virtual Tour Guide Kabupaten Trenggalek,” pp. 41–48.
- [14] R. Dwi Agustia and A. Suardi, “Pembangunan Aplikasi Perencanaan Perjalanan Bagi Wisatawan,” vol. 16, no. 2, pp. 163–172.