

## DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ali, S., Munir, A., Qaisar, S. B., & Qadir, J. (2012, June). A genetic algorithm assisted resource management scheme for reliable multimedia delivery over cognitive networks. In *International Conference On Computational Science And Its Applications* (pp. 352-367). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Ariyanto, S. T. W., Noviah, E., Riyadi, R., & Sarifah, I. (2023). META-ANALYSIS REVIEW OF THE USE OF VIRTUAL REALITY IN SAFETY TRAINING. *International Journal of Business, Law, and Education*, 4(2), 791-799.
- Bahri, A. S., Badawi, B., Hasan, M., Arifudin, O., Darmawan, I. P. A., Fitriana, F., ... & Irwanto, I. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*.
- Dodi, L. (2020). Assauri, Sofjan. *Strategic Management*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2013. Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008. David, Fred R. *Manajemen Strategik*. Jakarta: Salemba Empat. 2011. David, Fred R. *Manajemen Strategik*. Jakarta: Salemba Empat. 2016.
- Fadila, U. K., Mayasari, R., Alfiansyah, D. W., Agustina, R., & Permata, S. P. (2024). THE INFLUENCE OF ACCOUNTABILITY IN VILLAGE FUND ALLOCATION, VILLAGE POLICIES, AND VILLAGE INSTITUTIONS ON TOURISM MANAGEMENT (AN EMPIRICAL STUDY OF EDUTOURISM IN TELUK PEREPAT). *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 8(1).
- Fachruddin, Andi. (2017). *Dasar-dasar produksi televisi*, Jakarta: prenadamedia Group
- Hendra, J. (2022). *Konsep Dan Desain Virtual Reality: Untuk Program Pelatihan Di Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Kelley, H. H. (1951). Communication in experimentally created hierarchies. *Human Relations*, 4(1), 39-56.
- Kotler, N. G., Kotler, P., & Kotler, W. I. (2008). *Museum marketing and strategy: designing missions, building audiences, generating revenue and resources*. John Wiley & Sons.
- Moleong, L. J. (2000). *Qualitative research methodology*, Bandung: PT. Youth Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hal. 2
- Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode penelitian*. Bandung: PT remaja rosdakarya.
- Sumadiria, H. (2006). *Jurnalistik Indonesia menulis berita dan feature: Panduan praktis jurnalis profesional*.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA, CV.

Walidin, W., & Saifullah, T. (2015). metode Penelitian & Grounded Theory.

Wardrip-Fruin, N., & Montfort, N. (Eds.). (2003). *The new media reader* (Vol. 1). MIT press.

Jurnal:

Al-ghiffari, M. H. (2023). *PRODUKSI KONTEN BERITA FEATURE BERBASIS VIRTUAL REALITY (Penelitian Kualitatif Deskriptif Pembuatan Virtual Tour Video 360° Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat)* (Doctoral dissertation, Universitas Sangga Buana YPKP).

Ardiyan, A., Mansuan, M. S., & Putra, J. (2019). Sinematografi Animasi Dalam Media Virtual Reality Bermuatan Hantu Lokal Indonesia. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 4(1), 87-103.

Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). Digital tourism museum nasional Indonesia melalui virtual tour di masa pandemi COVID-19. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 20(2), 184-196.

Efendi, E. A., Irma Yuliana, S. T., & MM, M. (2018). *Pengembangan Media Edu-Tourism Berbasis Video untuk Kawasan Desa Wisata Pesisir* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Efendi, Y., & Junaidi, J. (2018). Aplikasi 3D Virtual Reality Berbasis Mobile Sebagai Media Promosi Budaya Melayu Riau pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. *Prosiding SISFOTEK*, 2(1), 187-193

Indrawan, J., & Ilmar, A. (2020). Kehadiran media baru (new media) dalam proses komunikasi politik. *Medium*, 8(1), 1-17.

Jubaedi, A. D., & Dwiyatno, S. (2020). Implementasi Teknologi Virtual tour pada Museum. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(2), 70-77.

Mustika, M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 1-14.

Prasetyo, D., Manik, T. S., & Riyanti, D. (2021). Pemanfaatan museum sebagai objek wisata edukasi. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 1-11.

Setiawan, M. B., & Suryawinata, M. (2021). Implementasi Virtual Reality Pada Museum De Javasche Berbasis Android. *Explorer*, 1(1), 21-27.

Suherman, A., Cangara, H., & Karnay, S. (2023, October). Precision Journalism: Digitalization and Research Approaches in Journalism Practices in Indonesian Online Media. In *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)* (pp. 594-599). Atlantis Press.

Sulistyowati, S., & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan teknologi 3D virtual reality pada pembelajaran matematika tingkat Sekolah Dasar. *Network Engineering Research Operation*, 3(1), 37-44.

Utami, A. H. (2021). Media baru dan anak muda: perubahan bentuk media dalam interaksi keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11(1), 8-18.

