

DAFTAR REFERENSI

- Arroofi, M., Kusumah, A., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2019). *Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)* (Vol. 3, Nomor 5).
<http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ayani, D. D., Pratiwi, H. S., & Muhandi, H. (2019). *Implementasi Web Scraping untuk Pengambilan Data pada Situs Marketplace*. 7(4).
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/download/30930/75676583846>
- Damayanti, R., Wibowo, D. W., & Muslik, A. K. A. F. (2023). Virtual Museum Lukis Berbasis WebGl Untuk Meningkatkan Pengetahuan Seni Lukis. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 369–377. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12420>
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. (2021). *Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Jurnal_Means/
- Hartiwati, E. N. (2022). Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java dengan PHPMyAdmin. *Cross-border*, 5(1), 601–610.
<https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1113/885>
- Helmud, E. (2021). Optimasi Basis Data Oracle Menggunakan Complex View Studi Kasus: PT Berkat Optimis Sejahtera (PT. BOS) Pangkal Pinang. *Jurnal Informanika*, 7(1). <http://poltekanika.ac.id/journal/index.php/inf/article/view/204>
- Hendri, H., Hasiholan Manurung, J. W., Ferian, R. A., Hanaatmoko, W. F., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4694>
- Khairunnisa, D., Rachmanto, A. D., Munawar, Z., & Haitan, M. (2022). *Aplikasi Virtual Tour Dinamis pada Universitas Nurtanio Bandung Berbasis Web* (Nomor 2).
<https://proceeding.unived.ac.id/index.php/snasikom/article/view/76>
- Khan, H. (2019). *Human Computer Interaction Project Report*.
https://www.researchgate.net/publication/331563455_Unity_Research_Report

- Li, J., Nie, J. W., & Ye, J. (2022). Evaluation of virtual tour in an online museum: Exhibition of Architecture of the Forbidden City. *PLoS ONE*, 17(1 January). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0261607>
- Mardhiyah, N. K., Ady, P. K., & Insanudin, E. (2023). *Pembuatan Website E-Commerce Khusus Tas Dengan 3d Modeling dan Augmented Reality* (Vol. 9, Nomor 1). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/19525>
- Mianti, N. S., Hartati, S., & Arafat, M. (2023). Membuat Website UPTD Puskesmas Batumarta II Menggunakan PHP & MySQL. Dalam *JIK* (Vol. 14, Nomor 1). <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/231/196>
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Rio Aditya, I., & Irianto, D. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran 3D SketchUp untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/35880>
- Seto, S. B., Binti Musa, A., Sa'o, S., Naja, F. Y., Mei, A., Ningsih, N., Wondo, M. T., & Mei, M. F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Data Kependudukan Berbasis Web pada Kelurahan Lokoboko Kecamatan Ndona. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v3i1.1488>
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan dengan Teknologi GPS Berbasis Web pada PT BPR Dana Makmur Batam. Dalam *JURNAL COMASIE* (Vol. 04, Nomor 04). <http://repository.upbatam.ac.id/652/>
- Sugyono, R., & Taurusta, C. (2021). Pengenalan Kampus II Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Melalui Game Controller. Dalam *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi (JIFoSI)* (Vol. 2, Nomor 3). <https://www.academia.edu/download/89175470/212.pdf>

- Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). *Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2381/1760>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace 123 Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jbi/article/view/3701>
- Thamrin, S. N., Fat, J., & Setyaningsih, E. (2023). *Pemesanan Jasa Print Secara Online Berbasis Web dan Aplikasi Android*. <https://journal.untar.ac.id/index.php/tesla/article/view/21693/14451>
- Unity. (2023). *Wondering what Unity is Find out who we are where we've been and where we're going Unity*. <https://unity.com/our-company>
- Voutama, A. (2022). Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 11(1), 102–111. <https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677>
- WebGL. (2011). *Getting Started WebGL Public Wiki*. https://www.khronos.org/webgl/wiki/Getting_Started