

## DAFTAR PUSTAKA

- A.J. Muljadi. (2010). *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Andika, D. (2010). Pengertian Flowchart. <https://www.it-jurnal.com/pengertian-flowchart>. Diakses Pada 20 Maret 2023.
- Chan, J. (2015). *Learn C# in One Day and Learn It Well: C# for Beginners with Hands-on Project*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Dillon, R., and D'Angelo, E. (2016). *2D to VR with Unity5 and Google Cardboard*. CRC Press.
- Dimiyati, A. (2004). Mendorong Perekonomian dengan Pariwisata. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*. 19(3): 277-286.
- Fatma, Yuli., Hayami, Regiolina., Budiman, Arif., dan Rizki, Yoze. (2019). Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata di Provinsi Riau. *Jurnal Fasilkom*. 9(3): 1-7.
- Haas, J. K. (2021). *A History of the Unity Game Engine*.
- Hartini, Sri., Cathleya, Cathleya., and Sukaris, Sukaris. (2020). Virtual Reality: Aplikasi Teknologi Untuk Peningkatan Kunjungan Wisatawan. *Journal of Business and Banking*. 9(2): 215-227.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on The Pain of Playing Video Games*. Mit Press.
- Khudori, M. (2021). Penerapan Algoritma untuk Prediksi Harga Beras Menggunakan Metode SVM (Doctoral dissertation, Universitas Islam Lamongan).
- Muhammad, Rivandy., Mutiarin, Dyah., dan Damanik, Janiaton. (2021). Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*. 4(2): 53-60.
- Nugroho SBM. (2020). Beberapa Masalah dalam Pengembangan Sektor Pariwisata di Indonesia. *Pariwisata*, 7(2):126.
- Pestek, Almir and Sarvan, Maida. (2020). Virtual Reality and Modern Tourism. *Journal of Tourism Futures*. 7(2): 245-250.

Ryan, R. M., Rigby, C. S., and Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*. 30(4): 344-360.

S, Beerli, J., Martin, Fuentes., dan J, Bielza. (2021). Digitalization and Sustainability: Virtual Reality Tourism In a Post Pandemic World.

Shumaker, R., Lackey, S., and Gilmore, D. (2014). Virtual augmented and Mixed Reality. Applications of Virtual and Augmented Reality: 6th International Conference, JProceedings, Part I. Springer.