

## Daftar Pustaka

- [1] Utama, I Gusti Bagus Rai. (2017). *Pengantar Industri Pariwisata*. Yogyakarta: Deepublish.
- [2] Setiadi, Kartamihardja Endi, Zulkarnaen Fahmi dan Chairulwan Umar. (2015). "Zonasi Ekosistem Perairan Danau Toba Untuk Pemanfaatan Perikanan Berkelanjutan". *Jurnal Kebijakan Perikanan Indonesia*. 7, 1.
- [3] Setiawan , Riyadi Firman, A. Sumarudin dan Munengsih Sari Bunga 2017. "Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile". *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*. 2, 2.
- [4] Pontoring Novelia, Sengkey Rizal dan Tulenan Virginia. (2016). "Game pengenalan Objek Wisata Kota Tomohon". *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*. 7, 1-6.
- [5] Hadi, Sofyan. "Pengertian Budaya Menurut para Ahli". 6 Januari 2016. <http://www.satujam.com/pengertian-budaya/>
- [6] Ahmawan Agung. "5 Jenis Virtual Reality Headset". 29 September 2016. <https://ngelag.com/jenis-virtual-reality-headset/>
- [7] Blender 3D "Blender (Perangkat Lunak)". 08 July 2015. [https://id.wikipedia.org/wiki/Blender \(perangkatlunak\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Blender_(perangkatlunak))
- [8] Pradiptojati Damar, Febriliyan Samop dan Nisfu Asfrul Sani. (2014). "Rancangan Bangun Peta Virtual 3D". *Jurnal Teknik Pomits*. 3, 1-6.
- [9] Hutagalung, jefri. 2014. Destinasi Wisata Samosir. <https://jefrihutagalung.wordpress.com/2014/02/24/desa-tomok-pintu-gerbang-pulau-samosir-sigale-gale-makam-raja-sidabutar-dan-museum-batak-samosir/>
- [10] Yuliana. "Tuk Tuk: Eksotisme Semenanjung Desa Samosir". 19 Desember 2012. <http://medan.panduanwisata.id/wisata-desa/tuk-tuk-eksotisme-semenanjung-Desa-samosir/>
- [11] Iqomatul, M. Haq. 23 September 2013. "Tips dalam membuat Desain Interface", <https://idseducation.com/articler/tips-dalam-mendesain-user-interface-yang-mudah-digunakan/>. 20 Juli 2018