

## DAFTAR PUSTAKA

Adri, J., Prasetya, F., Tasrif, E., & Anwar, M. (2023). Effectiveness of Using Virtual Reality Media for Students' Knowledge and Practice Skills in Practical Learning. Diakses dari <https://www.joiv.org/index.php/joiv>

Anurogo, B. L. (2014). Studi Aksesibilitas Kawasan Wisata Candi Prambanan bagi Difabel Paraplegia. Tesis.

Astuti, W. (2021). Candi Prambanan Masa Kini The Present Prambanan Temple. *Jurnal Widya Aksara*, 26(2).

Atmojo, W. T., Suroso, P., & Rahmah, S. (2022). Pembelajaran Seni Budaya dengan Menggunakan Media Virtual Reality (VR) pada Tingkat Satuan SMA Berbasis Local Wisdom Sumatera Utara. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.35852>

Candra Brata, K., Silalahi, R. J., Brata, A. H., & Korespondensi, P. (2022). Pembangunan Aplikasi Virtual Reality Tur Perumahan pada Balimbingan Permai Regency (PT. Karya Propertindo Utama). *JTI&K*, 9(7), 1699–1706. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202296775>

Cotella, V. A. (2023). From 3D point clouds to HBIM: Application of Artificial Intelligence in Cultural Heritage. *Automation in Construction*, 152. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2023.104936>

Emeralda, M. I. (2015). The Advantages of Prambanan Temple Existence and Its Conservation.

Fitriyana, L., & Afandi, B. P. (2020). Liquefaction Analysis Based on Liquefaction Potential Index Method in Prambanan Temple Complex of Jogjakarta. *Journal of Advanced Civil and Environmental Engineering*, 3(2), 66–72.

Gamelab.id. (2024). Mengenal Virtual Reality (VR): Pengertian, Jenis, dan Cara Kerjanya. Diakses dari <https://www.gamelab.id/news/2514-mengenal-virtual-reality-vr-pengertian-jenis-dan-cara-kerjanya>



Gunarto, H. (2019). Borobudur and Prambanan Temples: UNESCO Cultural Heritages and Symbol of Indonesian Peace and Religious Harmony. Diakses dari <http://whc.unesco.org/pg.cfm?cid=31>

Hendriyani, M., Saputra, A. D., & Herlambang, F. (2022). Swadharma (JEIS) Pengaruh Unreal Engine dalam Perkembangan Dunia Game.

Indonesia. (1992). Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya.

Indonesia. (2010). UU Nomor 11 Tahun 2010.

International Organization for Standardization. (2018). Ergonomics of human-system interaction-Part 11: Usability: Definitions and concepts. Diakses dari <https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/d38dc274-d8d4-4fb9-8206->

Janovský, M. (2024). Pre-Dam Vltava River Valley—A Case Study of 3D Visualization of Large-Scale GIS Datasets in Unreal Engine. ISPRS International Journal of Geo-Information, 13(10). <https://doi.org/10.3390/ijgi13100344>

Jordaan, R. (1992). Surya and Nairrta on the Siva Temple of Prambanan. Bijdragen tot de Taal, 1. Diakses dari <http://www.kitlv-journals.nl>

Lelono, H. (1996). Kualitas Pentatahan Relief di Kompleks Candi Prambanan. Berkala Arkeologi, 16(2), 50–61. <https://doi.org/10.30883/jba.v16i2.753>

Lupita Dyayu, A., & Yani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS), 3(1). <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>

Meier, C., Saorín, J. L., Díaz Parrilla, S., Bonnet de León, A., & Melián Díaz, D. (2024). User Experience in Virtual Tours of Heritage with 360o Photos: Study of the Chapel of Dolores in Icod de los Vinos. <https://doi.org/10.20944/preprints202404.0520.v1>

Nielsen Norman Group. (2023). Usability 101: Introduction to Usability. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Noviansyah, R. H., Gumilar, I., & Abidin, H. Z. (2017). Pemodelan 3D “Gedung Merdeka” Menggunakan Teknologi Terrestrial Laser Scanning. ITB Indonesian Journal of Geospatial, 6(2).



Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. Diakses dari <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jika>

Parlindungan, H. H., Sukwika, T., & Manurung, H. (2021). Prambanan Temple Tourist Destination Development in Indonesia as World Cultural Heritage. *European Journal of Science, Innovation and Technology*, 1(3). Diakses dari [www.ejsit-journal.com](http://www.ejsit-journal.com)

Putu Okpin Narwan, I., Widayani, W., Asti Astuti, I., Nurmasani, A., Setiawanto, I., & Henry Poerwanto, R. B. (2021). SISTEMASI: Rancang Bangun Interior Architectural Visualization Menggunakan Unreal Engine 4. Diakses dari <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Quesenbery, W. (2014). *Balancing the 5Es: Usability*.

Rindrasih, E., Ratminto, Effendi, K. C., & Silviani, D. (2024). Expert Perspectives on Disaster Risk Reduction Strategies in the Tourist Area of Borobudur-Yogyakarta-Prambanan in Indonesia. *Progress in Disaster Science*, 100379. <https://doi.org/10.1016/j.pdisas.2024.100379>

Setiawan, B. (2022). Candi Prambanan: Kejayaan, Keruntuhan, dan Kebangkitannya Kembali.

Setiawan, D. (2018). Evaluasi 3D Texturing Process pada Bentuk Dinding Bangunan Bersejarah Candi Cetho. *Journal of Computer and Information Technology E-ISSN*, 2(1). Diakses dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>

Siregar, S. (2012). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Supriyatna, A. (2018). Penerapan Usability Testing untuk Pengukuran Tingkat Kegunaan Web Media of Knowledge. *Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi dan Sains (TeknoIS)*, 8, 1–16.

Sutiono, E., Degeng, I. N. S., & Praherdiono, H. (2021). Pengembangan Media Tiga Dimensi untuk Mengkonstruksi Keterampilan Memanipulasi Siswa Vokasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 233–241. <https://doi.org/10.17977/um038v4i32021p233>



Syukur, S., Dewie, S. S. E., & Oktarina, S. (2022). Museum Virtual Tour Development Using 3D Vista as a History Learning Source. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 373–383. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.51494>

Tan Lin, L., & Neo, H.-F. (2024). Modelling of Virtual Campus Tour in Minecraft. *Journal of Informatics and Web Engineering*, 3(1), 15–40. <https://doi.org/10.33093/jiwe.2024.3.1.2>

Waljiyanto, W., & Chintya, N. P. P. (2020). Pemodelan Tiga Dimensi (3D) Bangunan Cagar Budaya Menggunakan Data Point Cloud. *Geomatika*, 26(1), 9. <https://doi.org/10.24895/jig.2020.26-1.1103>

Widhi, O., Sekolah, A., Hindu, T., Klaten, D., & Tengah, J. (2021). Candi Prambanan Masa Kini The Present Prambanan Temple. *Jurnal Widya Aksara*, 26(2).

Zaky Mudzakir, M., Abidin, H. Z., & Gumilar, I. (2017). Pemodelan 3D “Gedung Indonesia Menggugat” Menggunakan Teknologi Terrestrial Laser Scanner. *ITB Indonesian Journal of Geospatial*, 6(2).