

DAFTAR PUSTAKA

- A. Andoyo and A. Sujarwadi, "Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran," *J. TAM (Technology Accept. Model)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2015.
- Ariesta, F. W., Maftuh, B., Sapriya, & Syaodih, E. *The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools*, 2024.
- Bastanlar, Y. User Behaviour in Web-Based Interactive Virtual Tours.1
- D. Irmawati and Y. Indrihapsari, "Sistem Informasi Kearsipan untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru. UNY*, vol. 22, no. 2, pp. 136–147, 2014, doi: 10.21831/jptk.v22i2.8947.
- Djunarto, Subiyantoro, H., & Sutrisno. *Virtual Tour Pada Sektor Pariwisata Indonesia di Era New Normal*. Jurnal Kajian Pariwisata, 2021
- F. Valentina and Handjojo, "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Content Management System Dengan Format Virtual Online Tour," vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2013.
- Harianto, A. B. P. Negara, and N. Safriadi, "Rancang bangun aplikasi virtual tour museum provinsi kalimantan barat untuk edukasi sejarah," *Informatics UNTAN*, pp. 1–6, 2018.
- İşlek & Asiksoy, *Evaluation of the Effectiveness of Museum Education in Virtual Environment with 360° Videos*. Penelitian menunjukkan bahwa virtual museum berbasis video 360° dapat meningkatkan interaksi dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, 2024
- Karakuş Yılmaz, T., et al, *Guidance in Museum Virtual Tours: The Impact of a Gamified Mobile Guide on Elementary Students' Learning Experiences*, 2026

- Karlina & Nugraha, *Designing a Video-Based Panorama 360 Virtual Tour at the Sri Baduga Museum in Bandung as a Media for History and Culture Learning*. Virtual tour 360° dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah dan budaya, dengan hasil bahwa media tersebut menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran, 2022
- Kurniawan & Amin, *Enhancing Student Interest and Learning Outcomes Using the Virtual Tour by Web-Based 360 Videos*. Penelitian menunjukkan bahwa virtual tour berbasis web 360° dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa melalui fitur visual dan interaktif, 2025
- Lee, H., Jung, T. H., tom Dieck, M. C., & Chung, N. *Experiencing Immersive Virtual Reality in Museums*, 2019
- Murwani, E., Juliadi, R., Berto, A. R., & Marta, R. F. *Audience Motives and Satisfaction on Accessing Online Tours at 360° Virtual Destinasi Indonesia*. Jurnal Penyuluhan, 2021
- Nugraheni, A. I., Putri, L., & Nugraha, B. S, *Virtual Tour: Exploration of Perceptions and Acceptance by The Communities*. Jurnal Pariwisata Terapan, 2022
- Paramartha, I. P. A. S., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W, *Pengaruh Video Virtual Tour 360° Pantai Kuta Terhadap Respon Emosional Audiens*. Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 2022
- Putra, M. Z. D., Fahlevi, R., Sinambela, F. A., et al, *Implementation of Smart Tourism using a 360° Virtual Tour at Belalang Adventure Batam*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 2025
- Rani, S. F., Vanessa, Rhapsodio, S. Y., & Noor, A. A, *Aplikasi Virtual Tour 360° Sebagai Media Pengenalan Desa Wisata Edukasi Kopi Cupunagara, Subang*. Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia, 2021
- Ramadhanty, A. P., Handayani, P. W., Pinem, A. A., & Hilman, M. H, *Virtual Tour Actual Usage: The Influence of Perceived Benefits and Sacrifices*. Jurnal

Sistem Informasi, 17(2), 62–76, 2021

Safika, S., Arsyad, A. W., Sary, K. A., & Boer, K. M, *Indonesia Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Untuk Mempromosikan Pariwisata Indonesia*. Jurnal Media Informatika, 2024

Saithong, P. S., & Yoddee, J *Immersive Digitalization of Cultural Heritage: A Validated Virtual Reality Museum Platform Using Integrated 3D and 360-Degree Technologies*, 2026

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

Tatli, Z., Altinisik, D., Sen, H., & Çakiroglu, Ü. *Learning via Virtual and Real Museums: A Comparative Study on Presence and Retention*. International Journal of Virtual and Personal Learning Environments, 11(1), 38–53, 2021

U. Rahardja, N. Lutfiani, and R. Rahmawati, “APTISI Student Perception to the News on The APTISI Website,” *J. Ilm. SISFOTENIKA*, vol. 8, no. 2, pp. 117–127, 2018, [Online]. Available: <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/view/400>.

Wiryawan, M. R., & Nuraisyah, S. S. *Development of Interactive Virtual Tour Based on 360-Degree Panorama Technology at the Bandung City Museum*. International Journal of Quantitative Research and Modeling, 4(4), 294–300. DOI: 10.46336/ijqrm.v4i4.548, 2023

Y. F. dan J. Waterkamp, “Jurnal Sistem Informasi (Journal of Information Systems). 2 / 13 (2017), 103-109 DOI: <http://dx.doi.org/10.21609/jsi.v13i2.545>,” *Anal. Dan Perenc. Strateg. Sist. Dan Teknol. Inf. Menggunakan Balanc. Scorec. Pada Inst. Bisnis Dan Inform. Kwik Kian Gie*, vol. 13, pp. 103–109, 2017.

Zhou, Y., Chen, J., & Wang, M. (2022). *A Meta-analytic Review on Incorporating Virtual and Augmented Reality in Museum Learning*.

LAMPIRAN

A. Lampiran Poto Pengambilan Data di Museum



B. Lampiran Lembar Quisioner Usability

LEMBAR QUISIONER USABILITY DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Responden 1 :

Nama : Dwi Lestari

Pekerjaan : Pegawai Swasta

Hari/Tanggal : Senin, 01 Juli 2026

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju TS = Tidak Setuju RR = Ragu-Ragu S = Setuju SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
1	Saya rasa pemanfaatan teknologi <i>Virtual tour</i> sudah tepat digunakan untuk media promosi					
3	<i>Virtual tour</i> sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman berkunjung secara langsung.					
2	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membantu dalam memberikan gambaran mengenai bentuk lingkungan Musuem Negeri Bengkulu					
4	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini					
5	Saya merasa aplikasi <i>virtual tour</i> memberikan informasi tentang benda peninggalan sejarah di Museum Negeri Bengkulu secara interaktif					

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
6	Virtual tour selalu memberikan informasi yang lengkap dan akurat tanpa ada kekurangan.					
7	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membuat ketertarikan untuk mengunjungi Museum Negeri Bengkulu secara langsung					
8	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
9	Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

LEMBAR QUISIONER USABILITY DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Responden 2 :

Nama : Wahyu Hidayat

Pekerjaan : Pegawai Swasta

Hari/Tanggal : Senin, 01 Juli 2026

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju TS = Tidak Setuju RR = Ragu-Ragu S = Setuju SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
1	Saya rasa pemanfaatan teknologi <i>Virtual tour</i> sudah tepat digunakan untuk media promosi					
3	<i>Virtual tour</i> sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman berkunjung secara langsung.					
2	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membantu dalam memberikan gambaran mengenai bentuk lingkungan Musuem Negeri Bengkulu					
4	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini					
5	Saya merasa aplikasi <i>virtual tour</i> memberikan informasi tentang benda peninggalan sejarah di Museum Negeri Bengkulu secara interaktif					

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
6	Virtual tour selalu memberikan informasi yang lengkap dan akurat tanpa ada kekurangan.					
7	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membuat ketertarikan untuk mengunjungi Museum Negeri Bengkulu secara langsung					
8	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
9	Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

LEMBAR QUISIONER USABILITY DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Responden 3 :

Nama : Vira Puspita

Pekerjaan : Mahasiswa

Hari/Tanggal : Senin, 01 Juli 2026

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju TS = Tidak Setuju RR = Ragu-Ragu S = Setuju SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
1	Saya rasa pemanfaatan teknologi <i>Virtual tour</i> sudah tepat digunakan untuk media promosi					
3	Virtual tour sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman berkunjung secara langsung.					
2	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membantu dalam memberikan gambaran mengenai bentuk lingkungan Musuem Negeri Bengkulu					
4	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini					
5	Saya merasa aplikasi <i>virtual tour</i> memberikan informasi tentang benda peninggalan sejarah di Museum Negeri Bengkulu secara interaktif					

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
6	Virtual tour selalu memberikan informasi yang lengkap dan akurat tanpa ada kekurangan.					
7	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membuat ketertarikan untuk mengunjungi Museum Negeri Bengkulu secara langsung					
8	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
9	Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

LEMBAR QUISSIONER USABILITY DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Responden 3 :

Nama : Rahmat Reza Saputra

Pekerjaan : Mahasiswa

Hari/Tanggal : Kamis, 12 Agustus 2026

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju TS = Tidak Setuju RR = Ragu-Ragu S = Setuju SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
1	Saya rasa pemanfaatan teknologi <i>Virtual tour</i> sudah tepat digunakan untuk media promosi					
3	Virtual tour sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman berkunjung secara langsung.					
2	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membantu dalam memberikan gambaran mengenai bentuk lingkungan Musuem Negeri Bengkulu					
4	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini					
5	Saya merasa aplikasi <i>virtual tour</i> memberikan informasi tentang benda peninggalan sejarah di Museum Negeri Bengkulu secara interaktif					

No	Pernyataan	STS 1	TS 2	RR 3	S 4	SS 5
6	Virtual tour selalu memberikan informasi yang lengkap dan akurat tanpa ada kekurangan.					
7	Saya pikir aplikasi <i>virtual tour</i> membuat ketertarikan untuk mengunjungi Museum Negeri Bengkulu secara langsung					
8	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
9	Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					