

DAFTAR PUSTAKA

- Agrusa, J., Linnes, C., Lema, J., Min, J., Henthorne, T., Itoga, H., & Lee, H. (2021). Tourism Well-Being and Transitioning Island Destinations for Sustainable Development. *Journal of Risk and Financial Management*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/jrfm14010032>
- Ahmad Nizar Musagani, Yunus Tjandi, & Dyah Vitalocca. (2022). Pengembangan Virtual Tour Tempat Wisata di Makassar Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Information Technology Education Journal*, 1(3), 23–27. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i3.247>
- Aisyah, U. N. (2021). *PENGARUH PENYELENGGARAAN MIYAKO ISLAND SUMMER FESTIVAL TERHADAP MINAT KUNJUNGAN WISATA: MIYAKOJIMA, OKINAWA, JEPANG - UNAS Repository*. (n.d.).
- Alvilas, A. F. (2022). Virtual gallery as a media to simulate painting appreciation in art learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1402, No. 7, p. 077049). IOP Publishing.18–61.
- Anwar, P. Al. (2021). *Virtual Art Gallery Tour: Understanding The Curatorial Approach*. *Idealogy Journal*, 7(2), 25-34.
- Ardiansyah, F. (2024). Visiting virtual museums: How personality and art-related individual differences shape visitor behavior in an online virtual gallery. *Empirical Studies of the Arts*, 42(2), 439-468.
- Arifin, M., & Iskandar, K. (2022). Komodifikasi Wilayah Pasca Perang: Okinawa Sebagai Destinasi Wisata Tropis “Bukan Jepang”? *Jurnal Humaya: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, Dan Budaya*, 2(1), 1–11. https://doi.org/10.33830/humaya_fhisip.v2i1.2361
- Arsyad, A. W., Sary, K. A., & Boer, K. M. (2025). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN] Indonesia Virtual tour Sebagai Media Komunikasi Digital Untuk Mempromosikan Pariwisata Indonesia JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]*. 6(2), 941–946.

- Berto, R., & Wedhatama, B. (2020). Virtual Tour Pameran Tetap Galeri Nasional Indonesia Sebagai Inovasi Berwisata Di Masa Pandemi. *Jurnal Media Komunikasi, X*(1), 48–54.
- Demolingo, R. H., & Remilenita, S. (2023). Strategi Penerapan Metaverse Tourism pada Pameran Ruang ImersifA di Museum Nasional Jakarta. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata, 6*(2), 341–352. <https://doi.org/10.23887/jmpp.v6i2.61115>
- Dewi, N. K. S. T., Setiawan, I. P. G. S., & Artha, I. M. J. (2023). Narasi Industri Pariwisata Di Negara Jepang Dan Jerman. *Jurnal Sosiologi Reflektif, 14*(2), 287-306.
- Fatma, Y., Hayami, R., Budiman, A., & Rizki, Y. (2019). Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Propinsi Riau. *Jurnal Fasilkom, 9*(3), 1–7.
- Gusti Ngurah Mega Nata. (2023). Penerapan Virtual Tour 360 Sebagai Promosi Wisata Desa Kenderan Berbasis Website. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI), 17*(1), 30–39. <https://doi.org/10.30864/jsi.v17i1.493>
- Hansi Effendi, Y. H. (2016). Pengenalan budaya jepang secara interaktif melalui pembelajaran bahasa dan pariwisata. In *Prosiding Seminar Sastra Budaya dan Bahasa (SEBAYA)* (Vol. 3, pp. 62-70).
- Haswin, A. (2023). *Pengembangan geography virtual tour 360? sebagai media belajar kepulauan maritim. 4*(8). <https://doi.org/10.17977/um063>.
- Maruta, K. (2020). Virtual gallery talk in museum exhibition. In *Proceedings of ICAT* (Vol. 2004, pp. 369-376).
- Masturi, H., Hasanawi, A., & Hasanawi, A. (2021). Dampak Metode Gallery Walk Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 7*(2), 158-170.
- Nasution, D. Z., Ph. D. (2024). Model Kepuasan Wisatawan Muslim Indonesia

Terhadap Informasi Pariwisata Digital dan E-WoM Dimediasi Kesadaran
Destiansi Wisata [Thesis, INSTITUT PARIWISATA TRISAKTI].

OECD, O. for E. C. and D. (2024). OECD tourism trends and policies, 2024. In
Choice Reviews Online (Vol. 48, Issue 01). <https://doi.org/10.5860/choice.48-0055>

Prasetyo, A. D. (2025). “*Pengenalan dan Panduan Dasar Keterampilan Perhotelan Bidang Pelayanan Food & Beverages*.”
<https://doi.org/10.1016/j.imp.2025.103709>

Ren, C., James, L., Pashkevich, A., & Hoarau-Heemstra, H. (2021). Cruise trouble.
A practice-based approach to studying Arctic cruise tourism. *Tourism Management Perspectives*, 40, 100901.
<https://doi.org/10.1016/j.tmp.2021.100901>

Riesa, R. M., & Haries, A. (2020). Exploring Art in the Digital Era: Creating and
Deploying an Immersive Virtual Gallery Experience. In *2023 International Electronics Symposium (IES)* (pp. 643-648). IEEE.

Rihardi, E. L. (2021). Pengembangan Manajemen Sumber Daya Manusia Sebagai
Sebuah Keunggulan Kompetitif Pada Industri Pariwisata Dan Perhotelan.
Komitmen: Jurnal Ilmiah Manajemen, 2(1), 10–20.
<https://doi.org/10.15575/jim.v2i1.12474>

Sulistiowati, S., Komari, N., Kurniawati, S., & Daud, I. (2020). Pemanfaatan Galeri
Virtual Sebagai Media Promosi Wisata Kabupaten Landak. *Minda Baharu*,
4(2), 106. <https://doi.org/10.33373/jmb.v4i2.2689>

Suryani, A. I. (2017). Strategi Pengembangan Pariwisata Lokal. *Jurnal Spasial*,
3(1). <https://doi.org/10.22202/js.v3i1.1595>

Utami, M. P., Priyambodo, T. K., & Reksoatmodjo, W. (2022). The Effects of
Virtual Reality Use On Millenials’ On Intention to Visit Travel Destination.
Indonesian Journal of Tourism and Leisure, 3(2), 58–70.
<https://doi.org/10.36256/ijtl.v3i2.268>