

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. N. P. Bencana, "Badan Nasional Penanggulangan Bencana." Accessed: Jun. 21, 2025. [Online]. Available: <https://bnpb.go.id/potensi-ancaman-bencana>
- [2] A. M. - and F. H. -, "SESAAR LEMBANG DAN RESIKO KEGEMPAAAN," *Bull. Sci. Contrib.*, vol. 5, no. 2, pp. 94–98, Apr. 2007, doi: 10.24198/BSC.V5I2.8139.
- [3] "Mengungkap Faktor Geologi yang Memicu Gempa di Kertasari." Accessed: Jun. 21, 2025. [Online]. Available: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-7557428/mengungkap-faktor-geologi-yang-memicu-gempa-di-kertasari>
- [4] "ArcGIS - My Map." Accessed: Jul. 05, 2025. [Online]. Available: https://www.arcgis.com/home/webmap/viewer.html?url=https%3A%2F%2Farcgis.jabarprov.go.id%2Farcgis%2Frest%2Fservices%2Fperangkat_daerah%2FBPBD%2FMapServerCsource=sd
- [5] T. M. Pangestuti, M. Kamil, and S. Sardin, "MODEL PELATIHAN ANDRAGOGI BERBASIS MEDIA VIRTUAL REALITY DALAM PENINGKATAN KESIAPSIAGAAN BENCANA," *Indones. J. Adult Community Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 38–43, Mar. 2020, doi: 10.17509/IJACE.V2I1.28289.
- [6] detik.com, "15 Tempat Wisata di Bandung yang Pas untuk Liburan Akhir Tahun." Accessed: Jul. 05, 2025. [Online]. Available: <https://www.detik.com/jabar/wisata/d-7647280/15-tempat-wisata-di-bandung-yang-pas-untuk-liburan-akhir-tahun>
- [7] Kompas.com, "10 Tempat Wisata Bandung Dekat Gedung Sate, Mampir ke Braga." Accessed: Jul. 05, 2025. [Online]. Available: <https://travel.kompas.com/read/2022/07/26/063500027/10-tempat-wisata-bandung-dekat-gedung-sate-mampir-ke-braga?page=all>
- [8] kumparan.com, "20 Tempat Wisata Pangalengan untuk Healing bersama Keluarga | kumparan.com." Accessed: Jul. 05, 2025. [Online]. Available: <https://kumparan.com/jendela-dunia/20-tempat-wisata-pangalengan-untuk-healing-bersama-keluarga-22FevByCE2>
- [9] I. Darmawan, K. Della, P. Avelia, and M. D. Haq, "Edukasi Mitigasi Bencana Di Desa Cintamulya, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat," *Kumawula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, p. 129, 2020, doi: 10.24198/kumawula.v3i2.24745.
- [10] C. Husna *et al.*, "EFEKTIVITAS EDUKASI MITIGASI BENCANA TERHADAP KESIAPSIAGAAN BENCANA GEMPA BUMI DAN TSUNAMI PADA KELUARGA PASIEN DI RUMAH SAKIT," *Idea Nurs. J.*, vol. 10, no. 1, pp. 21–26, 2019, doi: 10.24815/JTS.V.

- [11] Dinas Ketahanan Pangan Provinsi Jawa Tengah, "Buku Pedoman Latihan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Gempa Bumi Dan Kebakaran Dinas Ketahanan Pangan Provinsi Jawa Tengah," *Buku Pedoman Latih. Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Dan Kebakaran Dinas Ketahanan Pangan Provinsi Jawa Teng.*, pp. 1–22, 2017.
- [12] X. S. Raming, V. Tulenan, and xaverius B. N. Najoran, "Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, Jul. 2017, doi: 10.35793/JTI.V11I1.16976.
- [13] N. A. Supriyantomo and R. T. Fauzan, "VIRTUAL REALITY (VR) DALAM PENDIDIKAN: STRATEGI MENYONGSONG PENDIDIKAN MASA DEPAN DI ERA METAVERSE," *J. Lingk. Pembelajaran Inov.*, vol. 5, no. 6, Jun. 2024, Accessed: Jun. 21, 2025. [Online]. Available: <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jlpi/article/view/342>
- [14] T. Peney and P. A. Skarratt, "Increasing the immersivity of 360° videos facilitates learning and memory: implications for theory and practice," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 72, no. 6, pp. 3103–3115, Dec. 2024, doi: 10.1007/S11423-024-10402-9/FIGURES/2.
- [15] I. A. RAFIQ, "VIRTUAL TOUR INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA BERBASIS WEB," 2019.
- [16] "Software Unity – Desain Komunikasi Visual – DKV New Media," Binus University. Accessed: Jun. 21, 2025. [Online]. Available: <https://dkv.binus.ac.id/2024/04/15/software-unity/>
- [17] A. Y. Ranga, M. I. Saad, C. Charisto, and M. Sidi, "PENGEMBANGAN GAME AUGMENTED REALITY PENGENALAN HURUF HIRAGANA BAHASA JEPANG BERBASIS UNITY ENGINE DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING".
- [18] A. Farid, "Apa Itu Canva dan Mengapa Sangat Populer?" Accessed: Jun. 19, 2025. [Online]. Available: <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-canva-adalah/>
- [19] L. A. Purwasi, N. Fitriyana, R. D. Jayati, L. Fitriani, and B. P. Irawan, "Developing Interactive E-Modules Through Canva App," pp. 326–338, Sep. 2023, doi: 10.2991/978-2-38476-108-1_32.
- [20] "GoPro MAX360 Action Camera Harga Terbaik dan Spesifikasi," plazakamera. Accessed: Jun. 21, 2025. [Online]. Available: <https://plazakamera.com/shop/gopro-max-360-action-camera/?srsId=AfmBOor-vFFNu6xBQZw5NIDAWnaAEnkcY90VLfO9TJfCcVZz1-sm9q9u>
- [21] D. R. P. L. Aplikasi, "Contoh dan Fungsi Virtual Reality Dalam Kehidupan Manusia | D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi." Accessed: Jul. 06, 2025. [Online]. Available: <https://dif.telkomuniversity.ac.id/en/contoh-dan-fungsi-virtual-reality-dalam-kehidupan-manusia/>

- [22] N. L. Putri, A. Wedayanti, N. Kadek, A. Wirdiani, I. Ketut, and A. Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," vol. 7, no. 2.