

# Virtual Reality Sebagai Media Promosi Wisata Kuliner Halal Di Solo Baru Sukoharjo

Aisyah Mutia Dawis<sup>1\*</sup>, Murhadi<sup>2</sup>, Rahmad Ardhani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Aisyiyah Surakarta, 57146, Indonesia

<sup>2</sup>Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Purworejo, 54111, Indonesia

aisyahmd@aiska-university.ac.id, murhadi@umpwr.ac.id, dhani.elbarca05@gmail.com

## Abstrak

Saat ini teknologi semakin maju dan modern. Virtual Reality (VR) mulai digunakan sebagai media promosi wisata kuliner halal menjadi relevan dan penting. Virtual reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan digital yang dibuat sedemikian rupa sehingga terasa nyata. Dengan menggunakan VR, wisatawan potensial dapat merasakan pengalaman makan di restoran atau kafe halal dengan lebih mendalam dan realistis sebelum mereka benar-benar mengunjungi tempat tersebut. Selain itu, VR juga dapat digunakan untuk mengenalkan menu dan mempromosikan berbagai hidangan kuliner halal yang tersedia. Dengan penggunaan teknologi virtual reality, wisatawan atau masyarakat umum dapat dengan mudah untuk mengidentifikasi mana saja tempat makanan yang halal secara jelas, dikarenakan saat ini di Solo Baru Sukoharjo ada beberapa tempat makan yang tidak halal karena mengandung bahan makanan yang tidak halal sudah mulai merebak, selain itu para wisatawan pun dapat juga mengalami pengalaman kuliner halal secara langsung dan mempelajari tentang proses pembuatan dan kebersihan makanan yang dijelaskan secara detail. Pengalaman ini bisa menjadi nilai tambah yang memungkinkan promosi wisata kuliner halal menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa promosi wisata kuliner halal di Solobaru Sukoharjo dapat menjadi lebih luas dan menjangkau wisatawan yang lebih banyak.

**Kata kunci:** Virtual Reality; Promosi; Wisata Kuliner Halal

## Abstract

*Nowadays technology is increasingly advanced and modern. Virtual Reality (VR) is starting to be used as a medium for promoting halal culinary tourism to be relevant and important. Virtual reality (VR) is a technology that allows users to interact with a digital environment that is created in such a way that it feels real. By using VR, potential travelers can experience eating at a halal restaurant or cafe in a more immersive and realistic way before they actually visit the place. In addition, VR can also be used to introduce the menu and promote the various halal culinary dishes available. With the use of virtual reality technology, tourists or the general public can easily identify which food places are halal clearly, because currently in Solo Baru Sukoharjo there are several places to eat that are not halal because they contain non-halal food ingredients that have begun to spread, besides that tourists can also experience halal culinary experiences directly and learn about the process of making and cleaning food that is explained in de-tail. This experience can be an added value that allows the promotion of halal culinary tourism to be more effective and efficient. Through this research, it is hoped that the promotion of halal culinary tourism in Solobaru Sukoharjo can become wider and reach more tourists.*

**Keywords:** Virtual Reality; Promotion; Halal Culinary Tourism

## 1. PENDAHULUAN

Virtual reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman hidup di dunia maya melalui headset VR. Dalam beberapa tahun terakhir, Telah banyak inovasi-inovasi teknologi IoT dan VR yang

diterapkan dalam teknologi pertanian. (Al Hakim et al., 2022), VR telah semakin populer sebagai media promosi untuk berbagai bidang, termasuk wisata dan kuliner (Yulia Fatma et.al, 2019).

Wisata kuliner halal juga menjadi topik yang semakin menarik untuk diteliti karena per-

mintaan konsumen yang semakin meningkat akan makanan halal. Menurut laporan Global Islamic Economy Indicator 2020/2021, pasar makanan dan minuman halal global diperkirakan mencapai nilai USD 1,38 triliun pada tahun 2024. Dalam konteks ini, penelitian tentang penggunaan VR sebagai media promosi wisata kuliner halal menjadi relevan dan penting. Dengan menggunakan VR, wisatawan potensial dapat merasakan pengalaman makan di restoran atau kafe halal dengan lebih mendalam dan realistis sebelum mereka benar-benar mengunjungi tempat tersebut. Selain itu, VR juga dapat digunakan untuk mengenalkan menu dan mempromosikan berbagai hidangan kuliner halal yang tersedia. Wisata halal merupakan bidang studi yang masih dalam tahap sangat awal; namun, pada tingkat praktis, jumlah produk dan layanan halal mulai meningkat di seluruh dunia. Namun demikian, terdapat tantangan bagi industri pariwisata dalam bergerak menuju otentikasi penawaran wisata halal, termasuk di antaranya peran teknologi baru dan ekonomi digital (Vargas-Sánchez et al., 2019).

Teknologi virtual reality juga dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang konsep kuliner halal di antara masyarakat umum (Muhammad Arifiyanto, 2023). Sebagian besar masyarakat masih menganggap kuliner halal hanya sebagai makanan Muslim atau makanan yang dibuat tanpa alkohol dan daging babi, namun konsep kuliner halal meliputi lebih dari itu. Makanan halal diproses dan diolah dengan cara yang baik dan benar, yang dapat mempengaruhi kualitas dan kebersihan makanan, sehingga bisa dikonsumsi dengan aman dan sehat.

Dengan penggunaan teknologi virtual reality, wisatawan atau masyarakat umum dapat mengalami pengalaman kuliner halal secara langsung dan mempelajari tentang proses pembuatan dan kebersihan makanan yang dijelaskan secara detail (Martin Fontanari & Anastasia Traskevich, 2023). Pengalaman ini bisa menjadi nilai tambah yang memungkinkan promosi wisata kuliner halal menjadi lebih efektif dan efisien. Virtual Reality (VR) telah mencapai puncak popularitasnya dalam beberapa tahun terakhir. Dengan teknologi yang mampu menciptakan pengalaman imersif, VR telah diaplikasikan dalam berbagai bidang, termasuk promosi pariwisata. Salah satu destinasi yang menawarkan pengalaman kuliner halal yang tak terlupakan adalah Solo Baru, Su-

koharjo. Dalam artikel ini, kami akan menjelaskan mengapa VR menjadi media promosi yang sangat efektif dalam memperkenalkan wisata kuliner halal di Solo Baru, Sukoharjo.

Industri pariwisata dan kuliner di Solo Baru, Sukoharjo telah berkembang dengan pesat. Ketersediaan informasi melalui katalog membuat akses informasi bagi masyarakat dan wisatawan tidak semudah yang diharapkan, karena mereka harus secara langsung datang dan mengunjungi obyek wisata untuk mendapatkan informasi tersebut (Kharismajati G et al., 2022). Kota ini dikenal sebagai surganya kuliner halal, menyajikan hidangan lezat yang menggoda lidah dan memanjakan perut. Namun, tantangan utama yang dihadapi dalam mempromosikan destinasi kuliner adalah membangun daya tarik yang kuat bagi pengunjung potensial yang mungkin berada di luar daerah tersebut. Inilah mengapa penggunaan VR sebagai media promosi sangat penting.

Virtual Reality menawarkan pengalaman visual dan interaktif yang mendalam bagi pengguna. Melalui penggunaan headset VR, pengunjung dapat merasakan sensasi nyata berada di Solo Baru dan menjelajahi destinasi kuliner halal yang ada. Mereka dapat "mengunjungi" restoran, kafe, atau warung makan yang terkenal di kota tersebut. Dalam pengalaman virtual ini, mereka akan merasakan atmosfer unik setiap tempat, melihat hidangan lezat yang tersaji di atas meja, dan bahkan berinteraksi dengan chef atau pemilik restoran. VR menghadirkan sensasi yang jauh lebih dekat dengan pengalaman sebenarnya daripada sekadar melihat gambar atau membaca deskripsi tulisan. Selain itu, VR juga memungkinkan mengatasi kendala jarak dan waktu dalam promosi wisata kuliner halal di Solo Baru. Bagi mereka yang tinggal di luar kota atau bahkan negara, perjalanan fisik ke Solo Baru mungkin tidaklah memungkinkan. Namun, dengan menggunakan VR, pengguna dapat merasakan sensasi dan kelezatan kuliner halal tanpa harus melakukan perjalanan jauh. Dengan headset VR, mereka dapat melihat, mendengar, dan bahkan mencium aroma makanan melalui pengalaman VR yang imersif. Hal ini dapat membangkitkan keinginan dan minat untuk benar-benar mengunjungi Solo Baru dan menikmati kelezatan kuliner halal yang ditawarkan.

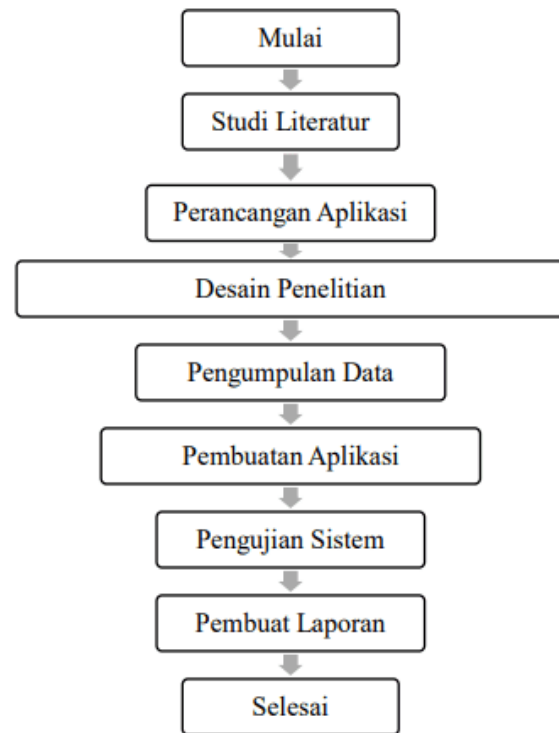
Selain aspek interaktif dan kemampuan mengatasi kendala jarak, VR juga memberikan kesem-

patan untuk promosi yang kreatif dan menarik (Aisyah Mutia Dawis et al., 2022). Para pemasar dapat menciptakan konten VR yang unik dan menggugah minat pengguna. Mereka dapat menggabungkan visual yang memukau, suara yang menggugah selera, dan efek interaktif yang mengundang partisipasi pengguna. Sebagai contoh, pengguna VR dapat "berjalan" melalui pasar tradisional Solo Baru, melihat pedagang yang ramah dan hidangan lezat yang terpajang di kios-kios. Mereka juga dapat berpartisipasi dalam acara memasak virtual, di mana mereka akan diperkenalkan pada resep autentik dan bahan-bahan lokal yang digunakan dalam kuliner halal Solo Baru. Dengan demikian, VR memberikan kesempatan untuk memperkenalkan kelezatan kuliner halal Solo Baru dengan cara yang lebih menarik dan memikat, sehingga mampu menarik perhatian lebih banyak orang dan meningkatkan minat untuk mengunjungi Solo Baru.

Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa promosi wisata kuliner halal dapat menjadi lebih luas dan menjangkau wisatawan yang lebih banyak. Dengan teknologi virtual reality, wisatawan dapat merasakan pengalaman wisata kuliner halal dengan cara yang lebih realistis dan mendalam, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke tempat-tempat wisata kuliner halal. Serta Virtual Reality ini sebagai media promosi wisata kuliner halal di Solo Baru, Sukoharjo yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan memikat pengunjung potensial. Dengan pengalaman imersif dan interaktif yang ditawarkan oleh VR, serta kemampuannya untuk mengatasi kendala jarak dan waktu, serta menyediakan kesempatan promosi yang kreatif, VR dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan kelezatan kuliner halal Solo Baru kepada masyarakat luas (Dhanar Intan Surya Saputra et al., 2022). Penggunaan VR dalam promosi wisata kuliner halal di Solo Baru memberikan kesempatan kepada pengunjung potensial untuk merasakan sensasi dan kelezatan kuliner halal tanpa harus melakukan perjalanan jauh. Dengan demikian, VR dapat menjadi jembatan yang menghubungkan antara pengunjung potensial dan kelezatan kuliner halal Solo Baru, membawa pengalaman yang tak terlupakan bagi mereka yang ingin menjelajahi dunia kuliner yang kaya di Solo Baru, Sukoharjo.

## 2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian dengan judul "Virtual Reality sebagai Media Promosi Wisata Kuliner Halal di Solo Baru, Sukoharjo" melibatkan beberapa langkah untuk mengumpulkan data dan menganalisis efektivitas penggunaan VR sebagai media promosi wisata kuliner halal di Solo Baru. ini Adapun tahapan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Tahapan dari gambar 1. dijelaskan sebagai berikut :

- a. Studi literatur dan Analisa penelitian terkait virtual reality tour sebagai media promosi wisata kuliner halal di Solo Baru Kota Sukoharjo dilakukan pencarian penelitian dan referensi terkait tempat – tempat wisata kuliner halal serta melakukan pencarian referensi pembuatan foto panorama dan *virtual reality tour* supaya lebih menarik.
- b. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), metode ini memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.

- c. Perancangan Aplikasi *virtual reality tour* sebagai media promosi wisata kuliner halal merupakan inti dari penelitian secara keseluruhan. Tahapan dalam perancangan ini menggunakan perpaduan beberapa foto panorama dan video.
- d. Pengumpulan data merupakan proses dimana data yang berkaitan dengan pembuatan gambar panorama dan video sebagai upaya terealisasinya *virtual reality tour*.
- e. Pengujian *virtual reality tour* menggunakan alat VR oculus sebagai evaluasi dari implementasi program apakah perangkat lunak yang dihasilkan sesuai dengan rancangan dengan bantuan 10 responden, diperlukan untuk mengecek kesesuaian program dengan rancangan *virtual reality tour* sebagai media promosi wisata kuliner halal di Solo Baru Sukoharjo.
- f. Pembuatan laporan dilakukan setelah melewati semua tahapan, tahapan ini merupakan proses akhir dalam menuliskan laporan penelitian secara menyeluruh sebagai bahan publikasi dan penyusunan naskah laporan akhir.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa website kuliner dengan tambahan teknologi virtual reality tour untuk memudahkan pengunjung melihat katalog ataupun tempat yang akan dikunjungi. Penelitian ini terdiri atas tujuh tahapan. Tahap pertama adalah melakukan riset objek wisata yang diproduksi, Objek wisata kuliner halal yang dipilih peneliti adalah di daerah Solo Baru, Sukoharjo mulai dari harga rendah hingga harga tinggi.

Tahap kedua, merancang aplikasi untuk diproduksi. Merancang aplikasi website virtual reality untuk wisata kuliner halal merupakan langkah yang menarik untuk mempromosikan destinasi kuliner di Solo Baru, Sukoharjo. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil untuk merancang aplikasi tersebut:



Gambar 2. Tempat makan Area Solobaru

- a. Penetapan Tujuan: Tentukan tujuan dari aplikasi VR yang akan dirancang. Misalnya, apakah tujuannya adalah untuk memberikan informasi tentang restoran halal di Solo Baru, memungkinkan pengguna untuk melihat menu dan suasana restoran, atau bahkan menghadirkan pengalaman virtual berinteraksi dengan chef atau pemilik restoran.
- b. Penelitian dan Pengumpulan Informasi: Lakukan penelitian mendalam tentang kuliner halal di Solo Baru, termasuk restoran, kafe, atau warung makan yang terkenal di daerah tersebut. Kumpulkan informasi tentang menu, suasana, keunikan, dan ulasan pengunjung. Informasi ini akan menjadi dasar untuk membuat konten VR yang akurat dan menarik.
- c. Pengembangan Konten VR: Kerja sama dengan tim VR untuk membuat konten yang sesuai dengan tujuan aplikasi. Konten tersebut dapat mencakup simulasi lingkungan restoran, detail menu, objek 3D, suara, dan animasi yang memberikan pengalaman yang imersif kepada pengguna.
- d. Desain Antarmuka Pengguna (User Interface): Desain antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik untuk aplikasi VR. Pastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menavigasi menu, restoran, atau fitur lainnya dalam aplikasi dengan menggunakan headset VR atau perangkat yang kompatibel.



Gambar 3. Desain antarmuka website Wisata Kuliner Halal

Gambar 3 menunjukkan bahwa website telah didesain onepage untuk memudahkan para pengunjung melihat menggunakan bantuan alat Virtual Reality/VR Box.



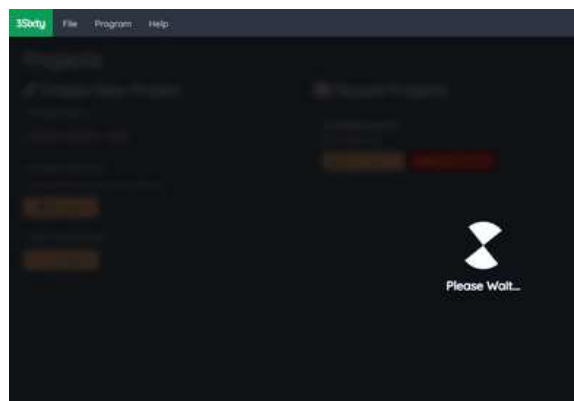
Gambar 4. Tampilan website Wisata Kuliner Halal

Selain itu, pada tampilan website juga telah dijelaskan mengenai profil pembuat website tersebut.

- e. Pengujian dan Pembaruan: Lakukan pengujian internal dan eksternal untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan memberikan pengalaman yang memuaskan kepada pengguna. Berdasarkan umpan balik pengguna, lakukan pembaruan dan perbaikan yang diperlukan.
- f. Peluncuran dan Pemasaran: Setelah aplikasi VR telah dikembangkan, lakukan peluncuran resmi dan promosi yang efektif. Promosikan aplikasi melalui platform online, media sosial, dan kemitraan dengan pihak terkait seperti Dinas Pariwisata atau organisasi kuliner halal. Pastikan aplikasi dapat diunduh dan diakses oleh pengguna dengan mudah.
- g. Pemeliharaan dan Peningkatan: Terus pantau dan perbarui aplikasi secara berkala. Perhatikan umpan balik pengguna dan lakukan perbaikan atau peningkatan jika diperlukan. Pertimbangkan untuk menambahkan fitur baru, konten tambahan,

atau pengalaman interaktif lainnya untuk menjaga keberlanjutan dan daya tarik aplikasi.

Dalam merancang aplikasi website virtual reality untuk wisata kuliner halal di Solo Baru, Sukoharjo, peneliti pastikan untuk melibatkan tim yang terampil dalam pengembangan VR, desain antarmuka pengguna, dan pemasaran digital. Dengan merancang aplikasi yang menarik, informatif, dan interaktif. Tahap ketiga proses desain aplikasi dengan konsep good user interface. Tahap keempat mengumpulkan data – data tempat makan yang ada di Solo Baru dengan seijin pengelola/owner rumah makan tersebut.



Gambar 5. Tampilan 3sixty

Tahap kelima pelaksanaan produksi menggunakan bantuan kamera 360 dan dibantu dengan aplikasi 3sixty sebagai media pengambilan gambar dan media editing. Tahap keenam adalah mendistribusikan hasil promosi melalui Facebook, Youtube, dan Instagram serta tahap ketujuh yaitu menyusun laporan penciptaan.

#### 4. KESIMPULAN

Efektivitas Promosi: Penggunaan VR sebagai media promosi wisata kuliner halal di Solo Baru memiliki efektivitas yang tinggi. Dengan menggunakan teknologi VR, pengunjung dapat mengalami pengalaman virtual yang mendekati realitas saat menjelajahi restoran, melihat hidangan, dan berinteraksi dengan chef atau pemilik restoran. Hal ini memberikan kesan yang kuat dan memancing minat wisatawan untuk mengunjungi Solo Baru dan mencoba kuliner halal yang ditawarkan.

Daya Tarik dan Keterlibatan Pengguna: Penggunaan VR dalam promosi wisata kuliner halal di Solo Baru juga meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pengguna. Melalui pengalaman virtual yang imersif, pengunjung dapat merasakan atmosfer restoran, melihat hidangan dengan detail, dan bahkan berinteraksi dengan elemen-elemen di sekitarnya. Hal ini membuat promosi menjadi lebih menarik dan memicu rasa ingin tahu serta minat pengunjung untuk mengunjungi tempat makan yang ditampilkan.

Pengenalan Destinasi: Penggunaan VR juga memberikan manfaat dalam mengenalkan destinasi kuliner halal di Solo Baru kepada wisatawan. Dengan visualisasi yang mendekati kenyataan, pengunjung dapat melihat potensi wisata kuliner yang ada di Solo Baru dan merasakan atmosfer unik yang dimiliki oleh setiap tempat makan. Ini memperluas pengetahuan pengunjung tentang destinasi kuliner halal di Solo Baru dan membantu mereka membuat keputusan untuk mengunjungi tempat-tempat tersebut.

Perlu Kolaborasi: Dalam implementasi VR sebagai media promosi wisata kuliner halal di Solo Baru, diperlukan kolaborasi antara pihak-pihak terkait seperti pemilik restoran, pengelola wisata, dan pengembang VR. Kolaborasi ini penting untuk memastikan konten VR yang

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik destinasi kuliner halal di Solo Baru. Sinergi antara pihak-pihak terkait juga dapat meningkatkan kualitas promosi dan mendukung pertumbuhan industri kuliner halal di Solo Baru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Virtual Reality sebagai media promosi wisata kuliner halal di Solo Baru, Sukoharjo memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat dan kunjungan wisatawan. Teknologi VR memberikan pengalaman yang mendalam dan memikat, membantu memperkenalkan destinasi kuliner halal di Solo Baru, dan memperluas pengetahuan pengunjung tentang kekayaan kuliner yang ditawarkan. Kolaborasi antara berbagai pihak juga menjadi kunci sukses dalam implementasi VR sebagai media promosi yang efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih telah mempercayakan tulisan saya, saya berharap bahwa publikasi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi para pembaca Jurnal INTEK. Semoga tulisan saya menjadi sumber rujukan yang berharga dan memperkaya pengetahuan serta pemahaman di bidang informatika dan teknologi informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, R. R., Pangestu, A., Hidayah, H. A., Faizah, S., & Nugraha, D. (2022, October). Pemanfaatan Teknologi Iot Untuk Pertanian Berkelanjutan (IoT Technology For Sustainable Agriculture). In *E-Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi Pertanian Berkelanjutan (INOPTAN)* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-9).
- Anshary, M. A. K., Ramdani, C. M. S., Dewi, E. N. F., Rahman, A. N., & Syahrizani, R. Application of Point Tracking Technology in 360 Degree Panorama Virtual Tour Applications for Introduction to Siliwangi University Campus. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 8(1), 12-21.
- Arifiyanto, M. (2023, January). Pengenalan Digital Marketing: Augmented Reality Marketing sebagai media promosi untuk UMKM di Desa Samborejo Tirta Kota Pekalongan. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 285-289).
- Azizah, A. N., & Cahyadi, E. R. (2023). Preferensi dan Willingness To Pay Wisatawan Terhadap Virtual Reality di Malang Night Paradise Pasca Pandemi. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Manajemen (JABM)*, 9(1), 261-261.
- Dawis, A. M., Himawan, I. S., Meidelfi, D., Ikham, F., Intan, I., Harun, R., ... & Nugrahani, R. A. G. (2022). *Artificial Intelligence: Konsep Dasar Dan Kajian Praktis*. Tohar Media.
- 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.
- Grodecki, K., & Goulding, A. (2023, March). Digital Experiences in Physical Spaces: Virtual Reality and Public Libraries in

- Aotearoa New Zealand. In *Information for a Better World: Normality, Virtuality, Physicality, Inclusivity: 18th International Conference, iConference 2023, Virtual Event, March 13-17, 2023, Proceedings, Part II* (pp. 157-170). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Herawan, T., Rifai, M. B., Agustina, A. R., Rachmalya, D. D., Sarina, E., Araffi, S. S., & Agustin, A. (2023). Wisata Virtual di the Louvre Museum Paris dan Pasar Terapung Pattaya Menggunakan Teknologi Virtual Reality Berbasis Youtube 360°. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, 8(1), 304-339.
- Kharismajati, G., Umar, R., & Sunardi, S. (2020). Inovasi Promosi Obyek Wisata Purbalingga Menggunakan Teknologi Virtual Reality 360 Panorama Berbasis Android. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 3(2), 62-68.
- Kustanto, L., Nugroho, A. D., & Al-Desafinadha, J. (2023). Video Promosi Wisata Kuliner Yogyakarta Menggunakan Microdrone. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 19(1), 71-82.
- Martin Fontanari, Anastasia Traskevich. (2023). Smart-Solutions for Handling Overtourism and Developing Destination Resilience for the Post-Covid-19 Era. *Tourism Planning & Development* 20:1, pages 86-107.
- Muslim, A., Septianzah, K., & Hidayah, M. (2023, January). Implementasi Vr Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bogor Menggunakan Mobile UI Flutter Android. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 7, No. 1).
- Rahasia, B. M., Sentinuwo, S. R., & Tulenan, V. (2023). Virtual Reality Pariwisata Pulau Siladen.
- Rembulan, C. L., Rahadiyanti, M., Wardhani, D. K., & Anggrianto, C. (2023). Website Berbasis Konsep Sense Of Place Pasar Kreatif Kawasan Pariwisata.
- Saputra, D. I. S., Murjiatiningsih, L., Hermawan, H., Handani, S. W., & Wijanarko, A. (2023). cARica: Enhancing Travelling Experiences in Wonosobo Through Location-Based Mobile Augmented Reality. *Journal of Soft Computing Exploration*, 4(1).
- Schein, K. E., Herz, M., & Rauschnabel, P. A. (2023). How do Tourists Evaluate Augmented Reality Services? Segmentation, Awareness, Devices and Marketing Use Cases. In *Springer Handbook of Augmented Reality* (pp. 451-469). Cham: Springer International Publishing.
- Vargas-Sánchez, A., & Moral-Moral, M. (2018). Halal tourism: state of the art. *Tourism Review*, 74(3), 385-399.
- Zuli, F. (2018, October). Augmented dan virtual reality untuk media promosi. In *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan* (pp. 273-277).