

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C (2016). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* pada pembelajaran sistem Pencernaan Berbasis Android. Jakarta : Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI. Vol. II NO. 1:122-131.
- Andiryadi, Anggi. (2011). *Augmented Reality with Artoolkit*. Bandar Lampung: ART, Nulis Buku. Hendratman, H. (2015). *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika.
- Indriasari, M., Putra, H. (2018). Rancang Bangun Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak Menggunakan Metode *Augmented Reality*. ISSN: 2654-489X.
- Triwahyuningsih, (2017). Peran Museum Batiwakkal dalam Melestarikan Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Gunung Tabur Kabupaten Berau Kalimantan Timur .Malang : Skripsi Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan: Fakultas Ilmu Sosial UM.
- Yoyik, T.H. (2020). Digitalisasi Museum : Pameran Museum di Masa Pandemi Covid-19. Jakarta : Asosiasi Museum Indonesia, 2020).
- Setyawan, R., & Dzikri, A. (2016). Analisis Penggunaan Metode *Marker Tracking* Pada *Augmented Reality* Alat Music Tradisional. Jawa Tengah: Jurnal Simetris, Vol 7 No.1. 2016.
- Satriawan, A. (2016). Analisis dan pembuatan *rigging* karakter 3d pada animasi "Jangan Bohong Dong". Jakarta: Jurnal Teknik Informatika Vol.9no.1
- Santoso, D.H., & Budianto, H. (2015). PENERAPAN NEW MEDIA TECHNOLOGY PADA TELEVISI BERBASIS INTERNET SOLOPOS TV (2013-2015). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Komunikasidan Multimedia, UMBY.
- Menparekraf : "Sandiaga Salahudin Uno" dilansir dari harian www.sindonews.com diakses pada tanggal 12 November 2022
- Daniel, S. (2022). Founder We Indonesian Rule Group (WIR Group), diakses pada tanggal 12 November 2022. Retrieved from:

[Http://youtu.be/k_wr4MKW_oA](http://youtu.be/k_wr4MKW_oA)

Abdillah, A. (2022). Diakses pada tanggal 23 Maret 2022: *Retrieved From:* <https://beritadiy.pikiran-rakyat.com/citizen/pr-704094001/profil-wir-asia-perusahaan-metaverse-yan-g-saat-ini-sudah-ipo-berikut-identitas-umum-dari-pt-wir-asia-tbk?page=2>.

Comport, A.I., & Presignpout, M. (2006). *Real Time Markerles Trackig for Augmented Reality: The Virtual Visual Framework*. Diakses pada tanggal tanggal 12 November 2022. Dilansir melalui : IEEE). Retrieved from: <https://ieeexplore.ieee.org/document/1634325/>>