

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayah, G. T. W., & Artaye, K. (2019). Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi Augmented Reality. Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian 2019, IBI DARMAJAYA Bandar Lampung, 28 Agustus 2019.
- [2] D. Sriwahyuni and M. S. Indraswara, "Sistem Pencahayaan pada Museum Rekor Dunia Indonesia, Semarang," *J. Eng. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–13, 2022.
- [3] Djunarto, H. Subiyantoro, and Sutrisno, "Virtual Tour Pada Sektor Pariwisata Indonesia di Era New Normal," *J. Kaji. Pariwisata*, vol. 4, no. 1, pp. 25–32, 2022, doi: 10.51977/jiip.v4i1.739.
- [4] Suryanto, T. L., Wibowo, N. C., & Nadhiroh, B. (2022b). Analisis Penerapan APLIKASI Museum Virtual Indonesia (SIMVONI). *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 15(1). <https://doi.org/10.33005/sibc.v15i1.2877>
- [5] R. N. Bija, A. P. Talaohu, and A. Munandar, "Analisis Kualitas Website Bursa Efek Indonesia Dengan Menggunakan Metode Gtmetrix," *Sci. J. Reflect. Econ. Accounting, Manag. Bus.*, vol. 7, no. 2, pp. 554–561, 2024, doi: 10.37481/sjr.v7i2.850.
- [6] Prasetyo, T. F., Bastian, A., & Sujadi, H. (2021). Optimalisasi Penerapan teknologi virtual reality tour kampus universitas majalengka menggunakan metode multimedia development life cycle. *INFOTECH Journal*, 15–28. <https://doi.org/10.31949/infotech.v7i2.1313>
- [7] Gusti Prasetyo, A. A. (2022). Pemanfaatan Media Multimedia sebagai penyampaian Informasi Jurnalistik di media online kumparan. *Jurnal Jurnalisa*, 8(2). <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v8i2.33536>
- [8] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [9] Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi multimedia development life cycle pada APLIKASI media pembelajaran untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58. <https://doi.org/10.34010/miu.v18i2.3936>
- [10] Setiaji, S., & Sastra, R. (2021). Implementasi diagram UML (unified modelling language) Pada Perancangan Sistem Informasi penggajian. *Jurnal Teknik Komputer*, 7(1), 106–111. <https://doi.org/10.31294/jtk.v7i1.9773>
- [11] Mintarsih, M. (2023). Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada sistem informasi perpustakaan berbasis web dengan Metode Waterfall Pada SMC foundation. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(1), 33–35. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i1.727>

[12] <https://www.detik.com/sumbagsel/budaya/d-7315714/taman-purbakala-pugung-raharjo-sejarah-lokasi-makna-dan-peninggalan>