

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. W. Syakhrani and M. L. Kamil, "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal," *J. form Cult.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [2] N. Indrayani and S. Supian, "PENINGKATAN PENANAMAN BUDAYA MELAYU JAMBI UNTUK MEMBENTUK KARAKTER GENERASI MUDA," *ETNOREFLIKA J. Sos. dan Budaya*, vol. 11, no. 1, pp. 78–89, Apr. 2022, doi: 10.33772/etnoreflika.v11i1.1078.
- [3] D. S. Pamungkas, "Efektivitas Media Virtual Reality Dan Augmented Reality Pada Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Ipa Di Sdn Mlatiharjo 01 Semarang Nim," *Skripsi Univ. Negeri Semarang*, 2020.
- [4] A. M. Dawis, "View of Virtual Reality Tour Sebagai Media Informasi Pengenalan Gedung Kampus 2 Universitas 'Aisyiyah Surakarta.pdf," *J. Sains Teknol. dan Sist. Inf.*, 2022.
- [5] A. Dedi Jubaedi, S. Dwiyatno, and Sulistiyono, "Implementasi Teknologi Virtual Tour Pada Museum," *JSil (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 70–77, 2020, doi: 10.30656/jsii.v7i2.2469.
- [6] F. Bimasakti, R. Umar, and S. Sunardi, "Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Virtual Reality," *x*, vol. 3, no. 1, pp. 51–55, 2020, doi: 10.33387/jiko.v3i1.1735.
- [7] N. H. Ginal Fikri Al Hakim, Didi Juardi, "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Pengenalan Museum Virtual Karawang Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Al-Irsyad*, vol. 105, no. 2, p. 79, 2022, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- [8] E. Irmania, A. Trisiana, and C. Salsabila, "Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia Seperti Indonesia mempunyai banyak sekali kebudayaan , mengingat Indonesia Bangsa Indonesia memiliki beragam budaya yang tak terhitung jumlahnya . patut dilirik bangsa lain," *Din. Sos. Budaya*, vol. 23, no. 1, pp. 148–160, 2021.
- [9] S. Rachmayanti and G. Hartanti, "The Application of Tampuk Manggis-Jambi's Batik Motif in Interior Design Hermitage Hotel as Sustainable Cultural Effort," *Arts Des. Stud.*, vol. 108, pp. 35–42, 2023, doi: 10.7176/ads/108-05.
- [10] M. Meilania and H. Febrianti, "Pelestarian Candi Muaro Jambi Sebagai Benda Cagar Budaya Dan Pariwisata Di Provinsi Jambi," *J. V-Tech (Vision Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 99–109, 2019, doi: 10.35141/jvt.v2i1.509.
- [11] A. A. Wijaya, S. Syarifuddin, and A. N. Dhita, "Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Adat Kajang Lako di Jambi," *Criksetra J. Pendidik. Sej.*, vol. 10, no. 1, pp. 60–69, 2021, doi: 10.36706/jc.v10i1.11488.
- [12] A. D. Siregar, R. Ravico, R. S. Anggraini, R. Handican, and R. Rafiska, "Pemberdayaan Mandiri Karang Taruna Dalam Inovasi Kerajinan Bambu Hutan Adat Temedak untuk Meningkatkan Keterampilan Pemuda Desa Kabupaten Kerinci," *Rengganis J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 233–238, 2022, doi:

10.29303/rengganis.v2i2.243.

- [13] N. Nuraeni and D. Zaliluddin, "Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur," vol. 5, no. 2, pp. 18–19, 2021.
- [14] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, "Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis," *J. Bisnis Terap.*, vol. 4, no. 2, pp. 133–140, 2020, doi: 10.24123/jbt.v4i2.2170.
- [15] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, "Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking," *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 84–92, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1072.
- [16] K. Subarkah, M. Azrino Gustalika, and P. Ananda Raharja, "Augmented Reality Based Image Tracking for Introduce Puppet Shadow Traditional Musical Instrument," *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 205–216, 2023, doi: 10.52436/1.jutif.2023.4.1.376.
- [17] M. A. Gustalika, D. P. Rakhmadani, and A. J. T. Segara, "Penerapan Metode Simple Additive Weighting (SAW) pada Sistem Informasi Pemilihan Asisten Praktikum," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 3, p. 813, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i3.3065.
- [18] M. Jumarlis, "APLIKASI PEMBELAJARAN SMART HIJAIYYAH BERBASIS AUGMENTED REALITY," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 1, pp. 52–58, Apr. 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58.