

DAFTAR PUSTAKA

- Demolingo, R. H., & Remilenita, S. (n.d.). *Strategi Penerapan Metaverse Tourism Pada Pameran Ruang Imersif Di Museum Nasional Jakarta*. 6, 2023.
- Istaqli Iman Barus, Sri Gunana Sembiring, Mohammad Dolok Lubis, & Novrial. (2023). Application of Metaphorical Architecture to the Karo Cultural Center. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 2(5), 615–540. <https://doi.org/10.55927/fjas.v2i5.4120>
- Nugraha, R. N., Rosa, P. D., & Ivanka, M. (2023). Metaverse Tourism Sebagai Strategi Promosi Wisata Museum Bank Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(8), 731–744. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7901659>
- Nugraha, R. N., Sesar, A., & Purwati, Y. (2023). Peluang Pasar Metaverse Tourism Pada Objek Wisata Museum Di Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 486–503. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8090754>
- Pamungkas, B., & Yusuf, M. (n.d.). *Transformasi Pelayanan Publik Kota Di Era Metaverse*.
- Samira Bafadhal, A., & Rosyihan Hendrawan, M. (2021). *Research and Development Web-Based Virtual Military Museum as a Tool for Edu-Tourism from Home During the Covid-19 Pandemic*.
- Shafa, R., Amalia, Arindawati, W. A., & Kusumaningrum, R. (n.d.). *Proses Adopsi Metaverse Melalui Augmented Reality Yang Diterapkan Oleh Museum Digital Bekasi*.
- Sihole¹, B., Ambarita², R., Panjaitan³, F., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Manfaat Museum Sebagai Media Dan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Bagi Peserta Didik Smp. *Jurnal Pendidikan Mandal*, 8(1). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index>

Susilo, S. L., Ramadhani, W., & Nawangwulan, S. (n.d.). *ANALISIS FAKTOR PERILAKU WISATAWAN YANG MEMENGARUHI KEPUTUSAN BERKUNJUNG KE MUSEUM SEJARAH JAKARTA*.
<http://sosains.greenvest.co.id>

Usman, R. (2020). *Game Edukasi Museum Adityawarman Berbasis Android*.

Yanuar, F. M., Hilmy, M., Anshari, A., Diyata, F., & Pd, M. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VISUAL KOMPUTER INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DI SEKTOR PARIWISATA SEJARAH. In *Jurnal Sejarah dan Pengajarannya* (Vol. 2).

Yanwastika Ariyana, R., Susanti, E., Rizqy Ath-Thaariq, M., & Apriadi, R. (2022). INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *Media Cetak*, 1(6), 796–807.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>