

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*.
- Athur, G. T. (2019). Analisis Dan Rekomendasi Sistem E Tilang Sits Dishub Kota Surabaya Menggunakan Framework Iso 25010. *Sistem Informasi*, 1-64.
- Blender Foundation. (n.d.). *About Blender*. Retrieved Juli 11, 2020, from blender.org: <https://www.blender.org/about/>
- Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 260-270.
- Dwina, I. (2020). Melemahnya Ekonomi Indonesia Pada Sektor Pariwisata, Akibat Dampak Dari Pandemi Covid-19. 1.
- Faisal, H. W. (2017). Pembuatan 3D Model Karakter Diorama Menggunakan Kinect X Box 360. *Jurnal Sistem Informasi*, 1-5.
- Hamidah, S., & Anita, D. (2013). Analisis Persepsi Citra Merek, Desain, Fitur Dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Produk Handphone Samsung Berbasis Android (Studi Kasus Stie Pelita Indonesia). *Jurnal Ekonomi*, 1-20.
- Handayani, T. K. (2011). *Jurnal Teknik Informatika. Pembuatan Animasi 3D Organ Reproduksi Pada Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Remaja Dalam Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Remaja*.
- Hartati, U. (2016). Museum Lampung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Historia*, 1.
- Harto, E. F. (2017). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Berbasis Android Pada Museum Anjuk Ladan. *Jurnal Teknik Informatika*, 9.
- Herlambang, D. (2019). Pemodelan dan Animasi 3d Interaktif Berbasis Mixed Reality untuk Pengenalan Sejarah Sultan dan Peninggalan Kesultanan Deli di Istana Maimun. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1-86.
- Inc, R. (2016, Oktober 31). *Mengenal Mixed Reality*. Retrieved Juni 3, 2020, from rsinewsupdate.wordpress.com: <https://rsinewsupdate.wordpress.com/2016/10/31/mengenal-mixed-reality>
- Indonesia(AMI), A. M. (2011, November 18). *Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai"*. Retrieved April 28, 2020, from <http://asosiasimuseumindonesia.org>: <http://asosiasimuseumindonesia.org/anggota/59-museum-negeri-provinsi-lampung-ruwa-jurai.html>

- Ismail, A. N., Fikri, S., & Nuryana. (2019). Mix Reality . *Artikel Grafika Komputer STMIK Sumedang*, 1-5.
- Kurniawan, D. S. (2019). Interaksi Mixed Reality Satwa Langka. *Jurnal Teknologi Informasi*, 22.
- Mustika, Sugara, E. P., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle . *Jurnal Online Informatika*, 121-126.
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2018). Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate. 1-8.
- Sakti , H. G. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Bimbingan dan Konseling FIP IKIP Mataram*, 2(2), 235-244.
- Satrio, S. (2019). Integrasi Model 3D Telinga Hidung dan Tenggorokan Kedalam Lingkungan Mixed Reality Menggunakan Microsoft Hololens. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1-36.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Vidiardi, S. (2015). Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita. *Jurnal Teknik Elektro*, 83.
- Wahyuningsih, E., & Oesman, O. (2011). *Arsitektur Tradisional Daerah Lampung*. Lampung: Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai".
- Wahyuningsih, E., Gunaidi, I. M., Supriyanto, B., & Maliani, N. (2017). *Katalog Senjata Tradisional Koleksi Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai"*. Lampung: Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai".
- Wahyuningsih, E., Gunaidi, I. M., Zanariah, & Maliani, N. (2009). *Katalog Topeng Lampung*. Lampung: Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai".
- Widiyanto, R. (2006). Teknik Professional CoreIDRAW.
- Wulansari, O. D., & Waluyo, E. (2010). Penggabungan Objek Virtual Dengan Objek Nyata Pada Augmented Reality Untuk Museum Lampung . *Jurnal Informatika*, 30-43.