

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Ardiansyah, A. S., Siswanti, A. P., & Aktari, R. (2022). Pengembangan Buku Ajar dengan Pendekatan Etnomatematika melalui objek Nuwo Sesat Dalam Materi Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV, 4(Sandika IV)*, 5–8.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Azizah, A. H., Sandfreni, S., & Ulum, M. B. (2021). Analisis Efektivitas Penggunaan Portal Resmi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Menggunakan Model Delone and Mclean. *Sebatik*, 25(2), 303–310. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1671>
- Chandra, Y. I., Irawati, D. R., & Rokoyah, K. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Sejarah dan Budaya Betawi Menggunakan Metode Incremental Berbasis Web. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 5(2), 50–55. <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.282>
- Delone, W., & McLean. (2003). the Delone and McLean model of Information systems success: A ten-year update. *J.Manag.Inf.Syst, Vol. 19*, 9–30.
- Fahrizandi. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 64–75.
- Hamid, M. F. (2022). Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif. *Jurnal Program Magister Hukum Fakultas Hukum Universitas Indonesia*, 2(2), 860–880. <https://scholarhub.ui.ac.id/%0Adharmasiswa/vol2/iss2/25>
- Harsono, T. D. (2017). Rumah Tradisional Lamban Pesagi Lampung Barat. *Patrawidya*, 18(1), 71–83. [http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=952484&val=14682&title=RUMAH TRADISIONAL LAMBAN PESAGI LAMPUNG BARAT](http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=952484&val=14682&title=RUMAH%20TRADISIONAL%20LAMBAN%20PESAGI%20LAMPUNG%20BARAT)
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Iskandar, B., & Hamdani, A. U. (2017). Jasa Pengiriman Barang Studi Kasus : PT. XYZ. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 67–72.

- Jupriyadi, & Aziz, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Telefortech*, 1(2), 46–54.
- Kisimov, V. (2012). Web 3 . 0 Approach to Corporate Information Systems Evolution. *Economic Alternatives*, 2, 5–19.
- Kusumaningtyas, T., & Nurazizah. (2022). Perpustakaan Digital Budaya Indonesia: Peran Masyarakat Dan Komunitas Melindungi Dan Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Pustaka Budaya*, 9(1), 50–62. <https://doi.org/10.31849/pb.v9i1.9178>
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nathasia, N. D., & Winarsih, W. (2020). Pengembangan System Video Gallery Hasil Liputan Upt Mpr Menggunakan Metode Sdlc. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(3), 30–35. <https://doi.org/10.37438/jimp.v4i3.229>
- Putra, A. A. G. B., Fredlina, K. Q., Satwika, I. P., & Ardiyanti, A. A. A. P. (2020). Model Aplikasi Ensiklopedia Kuliner Tradisional Bali Berbasis Mobile Geographical Information System. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(1), 95–106. file:///C:/Users/ASUS/Documents/file ilan/NB/JURNAL ENSIKLOPEDIA.pdf
- Rochman, A., Hanafri, M. I., & Wandira, A. (2020). Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source. *Academic Journal of Computer Science Research*, 2(1), 46–51. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v2i1.272>
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 30–36.
- Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Cms Wordpress Pada Toko Importir Laptop Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 11(1), 1–8.
- Sendjaja, S., & Djuarsa. (1994). *Teori Komunikasi*. Universitas Terbuka.
- Setiawati, E. (2022). Studi Komparatif Material Rumah Adat Lampung Saibatin. *Jurnal Arsitektur Pendapa*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.37631/pendapa.v5i2.739>
- Subali, M., Andriansyah, M., Purwanto, I., & Saptono, D. (2021). Rancang Bangun Portal Web E-Heritage Sebagai Platform Sistem Informasi Warisan Budaya. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 26(3), 240–253. <https://doi.org/10.35760/tr.2021.v26i3.5357>

Sudika, I. W. (2020). Peran Pekaseh dalam Pelestarian Budaya Subak di Bali. *Maha Widya Duta*, 4(2), 143–151.

Sukamto, & Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*.

Sunarti, Bafadhal, A. S., & Sulistyono, M. C. W. (2022). Pembuatan Dan Pendampingan Pengelolaan Website Resmi Museum Brawijaya Sebagai Diseminasi Memori Kolektif Dan Nilai-Nilai Nasionalisme. *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*, 16(1), 122–129.  
<https://profit.ub.ac.id/index.php/profit/article/view/2604>