

Daftar Pustaka

- Achyarsyah, M., Rubini, R. A., Hendrayati, H., & Laelia, N. (2020). Strategi Peningkatan Kunjungan Museum Di Era Covid-19 Melalui Virtual Museum Nasional Indonesia. *Image: Jurnal Riset Manajemen*, 9(1), 20–33. <https://doi.org/10.17509/image.v9i1.25178>
- Agus, S. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 6(1), 179–188. <https://doi.org/10.35968/jsi.v6i2.284>
- Aisyiyah, B. M. (2019). Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 726. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33968>
- Amangkunegara III, K. (1985). *Serat Centhini jilid II Yasan dalem Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Anom Amangkunegara III (Ingkang Sinuwun Paku Buana V) Disalin sesuai dengan aslinya oleh Kamajaya*. Yayasan Centhini.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The Fundamentals of Creative Design: Second Edition* (2nd edition). AVA Publishing. <http://www.media3turdera.com.ar/mediosyrealidad/visual/The%20Fundamentals%20of%20Creative%20Design.pdf>
- Anggana, A. M., Pascasarjana, M., & Pariwisata, P. (2022). *Strategi Pengelolaan Museum Pada Agung Rai Museum of Art Sebagai Salah Satu Daya Tarik Wisata Budaya Bali*. 3(1), 18–27.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: dasar-dasar panduan untuk pemula* (Cetakan II). Penerbit Nuansa. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1147089#>

- AR, M. (2019). *Keunggulan dan Penerapan Museum Digital di Indonesia Hingga Saat Ini*. MonsterAR. <https://monsterar.net/2019/03/11/museum-digital-indonesia/>
- Argawa, N. (1995). *Bentuk & Gaya Keris Nusa Tenggara Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Arifitama, B., Syahputra, A., & Bintoro, Y. B. K. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality. *Jurnal Integrasi*, 14.
- Atnis Kurnia Rianingtyas, K. K. W. (2018). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel. *Sains Dan Seni Its*, 7(2).
- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., & MacIntyre, B. (2001). Recent advances in augmented reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(6), 34–47. <https://doi.org/10.1109/38.963459>
- Barfield, L. (2004a). *Design For New Media: Interaction Design For Multimedia and the Web* (1st edition). Addison-Wesley. <https://www.pearson.com/en-gb/subject-catalog/p/design-for-new-media-interaction-design-for-multimedia-and-the-web/P200000003642/9780201596090>
- Barfield, Lon. (2004b). *Design For New Media: Interaction Design For Multimedia and the Web*. Pearson Addison Wesley. <https://www.pearson.com/en-gb/subject-catalog/p/design-for-new-media-interaction-design-for-multimedia-and-the-web/P200000003642/9780201596090>
- Beck, D. M., & Palmer, S. E. (2002). Top-down influences on perceptual grouping. *Journal of Experimental Psychology. Human Perception and Performance*, 28(5), 1071–1084.
- Benyon, D., Turner, P., & Turner, S. (2005). *Designing Interactive Systems: People, Activities, Contexts, Technologies*. Pearson Education Limited.

- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>
- Chandra, T. (2013). Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan. *Time*, 2(2), 1–6.
- Coppola, P., Nazzi, E., Lomuscio, R., & Vassena, L. (2008). Mobile Social Software for Cultural Heritage: A Reference Model. *DBLP*.
- Darmojo, K. (2019). Eksistensi Keris Jawa Dalam Kajian Budaya. *Texture Art and Culture Journal*, 2(1), 49–60.
- Darmojo, K. W. (2013). *Keris Jawa "Kamardikan."* Institut Seni Indonesia.
- Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *SimanteC*, 6.
- El Ghiffary, N. M., Susanto, D. T., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7.
- Hamzuri. (1993). *Keris*. Djambatan.
- Harsinuksomo, B. (2004). *Ensiklopedia Keris*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hartadi, G. M. (2020). Penerapan Warna Dalam Desain User Interface (Ui) Aplikasi Seluler Bukaloka. *Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5.
- Hartadi, G. M., Swandi, W. I., & Mudra, W. I. (n.d.). Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler "BUKALOKA." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5.
- Haryoguritno, H. (2005). *Keris Jawa: Antara Mistik Dan Nalar*. Indonesia Kebanggaanku.

- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. PT Alex Media Komputindo.
- Marković, S., Raspor, S., & Komšić, J. (2013). Museum service quality measurement using the HISTOQUAL model. *Tourism in Southern and Eastern Europe*, 201–216.
- Matitaputy, J. (2007). Pentingnya Museum Bagi Pelestarian Warisan Budaya dan Pendidikan dalam Pembangunan. *Kapata Arkeologi*, 38–46. <https://doi.org/10.24832/kapata.v0i0.46>
- Mulyana, S. (1979). *Nagarakretagama dan tafsir sejarahnya*. Bhratara Karya Aksara.
- Muqoddas, A., Yogananti, F. A., & Bastian, H. (2020). Usability User Interface Desain Pada Aplikasi Ecommerce (Studi Komparasi Terhadap Pengalaman Pengguna Shopee, Lazada, Dan Tokopedia). *Andharupa*, 6.
- Nathalia, K., & Anggraini, L. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar – dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. (2015). *Software Engineering A Practitioner's Approach*. Mc Graw Hill Education.
- Rajput, K. (2018). *How To Create Minimalistic UI Design for Your Mobile App?* Mind Inventory. <https://www.mindinventory.com/blog/create-minimalistic-ui-design-for-mobile-app/>
- Rosyid, M. (2021). *Museum Virtual untuk Belajar Sejarah di Masa Pandemi*. Jawa Pos. <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/03/15/museum-virtual-untuk-belajar-sejarah-di-masa-pandemi/>
- Sabebeben, T. R. (2018). Perencanaan Dan Perancangan Museum Budaya Mentawai Di Mapaddegat Kabupaten Kepulauan Mentawai Tema : Simbolisme Budaya Mentawai. *Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER)*, 1(1), 1–6.

- Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. Online museum visitors / virtual visitors View project Original and (digital) reproduction View project. *The Museum Review*, 4(1).
- Semi, N. (2022, May 6). *10 Steps of the UI/UX design process every expert does!* Bootcamp. <https://bootcamp.uxdesign.cc/10-steps-of-the-ui-ux-design-process-every-expert-does-254e2a17ac34>
- Septianingrum, Z., & Nadia, Z. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi “Impruv” Sebagai Akses Digital Layanan Kesehatan Mental. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 1(2), 60. <https://doi.org/10.36262/dpj.v1i2.637>
- Soesgoro. (2010). *Keris Jawa Tradisional di Daerah Yogyakarta dan Surakarta, Kontinuitas dan Perubahannya*. Universitas Gajah Mada.
- Soewito, Santoso. (1990). *Urip-Urip, memperingati 25 tahun KRT Hardjonagoro sebagai Ketua Presidium Museum Radya Pustaka*. Museum Radya Pustaka.
- Sokhanich, A. (2017, January 20). *Best AR SDK for Development for iOS and Android*. ThinkMobiles. <https://thinkmobiles.com/blog/best-ar-sdk-review/>
- Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K., & Petros, P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4), 520–528. <https://doi.org/10.1016/J.CULHER.2009.03.003>
- Suffa, Y. F. (2018). “*Kajian Filosofi Perkembangan Olahraga Panahan Indonesia (Studi Di Museum Olahraga Nasional)*.” 33–54.
- Suryani, R. A., & Yefterson, R. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Menggunakan Power Point Pada Pembelajaran Sejarah. *Kronologi*, 7(2), 126–139.
- Suryono, J. (2009). *Transformasi Keris Jawa*. ISI Surakarta.
- Sutaarga, Moh. A. (1991). *Studi Museologia*. 89.

- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). I-1 User Interface Design for e-Learning System. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2008(Snati)*, 1907–5022.
- TMII. (2016). Museum Pusaka. *Taman Mini Indonesia Indah*.
- Trie, M. I. (2016). *Perancangan Visual User Interface Mobile Application Majalah Cosmopolitan*. Thesis. Universitas Multimedia Nusantara.
- V-Cube. (2023). Manfaat digitalisasi museum di era modern. *V-Cube Indonesia*.
- Vironica, M. (2023). *Keris Adalah Kerajinan Yang Biasanya Dibuat Dari Bahan Bedah*. Id. <https://bedah.id/4730/keris-adalah-kerajinan-yang-biasanya-dibuat-dari-bahan/>
- W. O. Galitz. (2007). *The Essential Guide To User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques* (3rd edition). Wiley Publishing, Inc. <https://www.wiley.com/en-ae/The+Essential+Guide+to+User+Interface+Design:+An+Introduction+to+GUI+Design+Principles+and+Techniques,+3rd+Edition-p-9780470053423>
- Wijayatno, W., & Sudrajat, U. (2011a). *Keris Dalam Perspektif Keilmuan*. Perpustakaan Nasional.
- Wijayatno, W., & Sudrajat, U. (2011b). *Keris dalam Perspektif Keilmuan* (W. Wijayatno & U. Sudrajat, Eds.; Vol. 2). Katalog Dalam Terbitan (KDT). https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gQqjCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA33&dq=warna+pada+keris&ots=wuuE2jczox&sig=Rn-Tie8wgVm0tOoaPOKktcAYE34&redir_esc=y#v=onepage&q=warna%20pada%20keris&f=false
- Wikipedia. (2022). *Museum*. Wikipedia Ensiklopebia Bebas. <https://id.wikipedia.org/wiki/Museum>