

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R., & Lestari, S. (2022). Virtual exhibition berbasis 3D sebagai media pameran online di masa pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, dan Kesehatan (SAINTEKS)*, 1(1), 152–160. Diakses dari <https://seminars.id/sainteks/prosainteks/article/view/104>
- Astuti, R., & Lestari, S. (2023). Implementasi virtual exhibition berbasis 3D sebagai platform pameran daring. *Prosiding SAINTEKS*.
- Dapot Parulian, & Zulazmi. (2025). Kajian literatur: Kemanfaatan kecerdasan buatan (AI) di Indonesia (2020–2025). *Jurnal Merdeka Mengabdikan*, 1(1), 1–10.
- Fitriani, N., dkk. (2025). Tantangan dan peluang implementasi AI di sekolah Indonesia: Menautkan pada Strategi Kecerdasan Buatan Nasional 2020–2045 sebagai kerangka integrasi. *JERKIN: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*.
- Husna, J. (2022). Artificial Intelligence in Library; Managing Bibliographic Data with Knowledge Base System. *International Journal of Mathematics and Computer Research*, 10(05), 2668.
- Maulina, N., & Nurlaila, R. (2023). Pengembangan media pameran poster digital berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi kreasi siswa sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–123. Diakses dari <https://autentik.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/486>
- Pranata, I. M., dkk. (2021). Virtual reality video as an exhibition design idea in response to the pandemic. *Journal of Urban Society's Arts (JOUASA)*.

- Pratama, R., & tim. (2025). Analisis faktor keberhasilan kolaborasi Triple Helix: Perspektif industri. *Owner: Riset & Jurnal Akuntansi*, 9(3), 1596–1608. <https://doi.org/10.33395/owner.v9i2.2736>
- Puspitasari, D., & Wulandari, I. (2021). Pameran arsip virtual: Strategi komunikasi visual dalam pelestarian arsip sejarah di UGM. *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 14(2), 45–60. Diakses dari <https://jurnal.ugm.ac.id/khazanah/article/view/75355>
- Putri, A. D., & Hidayat, T. (2024). Media sosial sebagai ruang pameran digital: Studi kasus penggunaan Instagram, WhatsApp, dan Facebook dalam pameran karya seni mahasiswa. *Proceedings of Conference on Humanities, Law, and Social Sciences (PCHS)*, 2(1), 87–95. Diakses dari <https://pchukumsosial.org/index.php/pchs/article/view/87>
- Putranto, H. A., Perdanasari, L., & Firmansyah, M. H. (2022). Virtual reality video as an exhibition design idea in response to the pandemic. *Journal of Urban Society's Arts (JOUASA)*, 9(2), 105–118. <https://doi.org/10.24821/jousa.v9i2.6935>
- Putranto, H. A., Perdanasari, L., & Firmansyah, M. H. (2022). Rancang bangun virtual exhibition berbasis 2D animation sebagai solusi platform pameran online di masa Covid-19. *Technopex 2022*.
- Yuliana, N. (2020). Transformasi digital dalam penyebaran informasi penelitian: Peluang dan tantangan di era industri 4.0. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 5(2), 101–110.
- Ingram-Monteiro, N., & McKernan, R. (2022). An Omeka S repository for place- and land-based teaching and learning. *Information Technology and Libraries*, 41(3). <https://doi.org/10.6017/ital.v41i3.15123>

Zardini Lacedelli, S., & Winters, J. (2022). What can Omeka do for your digital journey? Reflections from the first congruence engine pilot study. Congruence Engine Blog, Science Museum Group. <https://ceblog.sciencemuseumgroup.org.uk/2022/07/01/what-can-omeka-do-for-your-digital-journey-reflections-from-the-first-congruence-engine-pilot-study/>