

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Salim, "Persepsi Kualitas Ruang Pamer Museum Seni: Sebuah," *Jurnal Desain & Seni*, vol. 5, no. 2, 2018.
- [2] H. Budiyanto, "Virtual Expo Menggunakan Panggung sebagai Solusi," *Jurnal Pengabdian*, 2020.
- [3] O. Sinaga, D. Avicenia and E. Novida, "PENGUNAAN INSTAGRAM DALAM MENARIK MINAT KAUM MUDA PADA FESTIVAL MUSIK" YOUTH FEST", *Journal of*, p. 7.
- [4] A. Sujoko, W. Pujarama and F. Yulistiana, "Budaya Fangirling Boyband Korea di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual pada Cyberfandom Boyband EXO di Media Sosial Twitter)," *Jurnal Komunikasi*, 2014.
- [5] Zewei, "Travis Scott reportedly earned \$20million from 'Fortnite' event," *NME*, 2 Desember 2020.
- [6] J. Siahaan and M. Sawir, "Pengenalan Digital Literasi" Metaverse": Tantangan dan Potensi E-Sport di Tanah Papua," *Jurnal Alifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 4, p. 334–341, 2022.
- [7] N. I. Putri, D. Widhiantoro, Z. Munawar and R. Komalasari, "Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan," *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 44-52, 2022.
- [8] U. Anada F, P. F. Rizky and H. A., "Inovasi 3D Virtual Reality Exhibition dalam Konsep e-Marketplace untuk UMKM Binaan MUI Menggunakan Metode Occlusion BasedBerbasis Web dan Mobile," *G-Tech*, vol. 6, no. 2, pp. 174-182, 2022.
- [9] M. Ula, R. Tj and Bustami, "E-marketplace Performance Analysis Using PIECES Method," *IJESTY*, vol. 1, no. 4, pp. 1-6, 2021.