

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamuddin. (2014). Sejarah Kurikulum di Indonesia. *Nur El-Islam*, 1(2), 48–58.
- Anonim. (2018, 10 Oktober). Museum Tetap Harus Profit dan Bisa Menarik Anak Milenial. *Kompas*. Diakses dari <https://biz.kompas.com/read/2018/10/10/175652328/museum-tetap-harus-profit-dan-bisa-menarik-anak-milenial>
- Aurelius, S. G., Yong, S. de, & Mulyono, H. (2018). Redesain Museum Kota Surabaya. *Intra*, 6(2), 367–372. <http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/7285>
- De Chiara, Yoseph. (1992). *Time Saver Standards for Building Types*. New York : Mc. Graw HillBook Company.
- Deliyarti, I. (2018). Perencanaan Museum Flora dan Fauna di Asahan dengan tema Arsitektur Edukatif. *Journal of Architecture and Urbanism Research*, 1(2), 23–31. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jaur>
- Direktorat Museum. (2008). *Pedoman Museum Indonesia*. Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Jakarta.
- Direktorat Museum. (2009). *Ayo Kita Mengenal Museum*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata
- Eklesia, E., Asharsinyo, D. F., & Hambali, R. (2020). Perancangan Interior Graha Bhakti Budaya PKJ TIM dengan Pendekatan Identitas Tempat. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 4206–4224. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/13200/14000>
- Faisyah, Rifa. (2019). Konsep Arsitektur Kreatif dalam Perancangan Perpustakaan di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA*, 1(1), 57–67.
- International Council of Museums. (2007). *Museum Definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>. Diakses pada 4 November 2020.

- MTH. (2019, 19 Juni). Kemendikbud: 100 Museum Masuk Kategori Tidak Layak. Kementerian Komunikasi dan Informatika. Diakses dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/19376/kemendikbud-100-museum-masuk-kategori-tidak-layak/0/berita>
- Neufert, Ernst. (1993). *Data Arsitek II*. Jakarta : Erlangga.
- Pearce, J., & Ridley, J. (2016). A Practical Guide for Exhibitions. *Glasgow Museums Display Guidelines*. 262–267. Inggris: Glasgow City Council.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995. Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum. 28 Juni 1995. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1995 Nomor 35. Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015. Museum. 19 Agustus 2015. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 195. Jakarta.
- Salim, P., R, C., & Rachmayanti, S. (2018). Perancangan Desain Interior Museum dengan Teknik Interaktif Sebagai Ruang Publik Masa Kini. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 15(1), 45. <https://doi.org/10.25105/dim.v15i1.4196>
- Saputra, H. D. (2017). Perancangan Interior Lobby & Area Pameran Museum Antariksa Surabaya. *Jurnal Intra*, 5(2), 1-6.
- Sarkowi. (2020). Peran Generasi Milenial dalam Pemanfaatan dan Pelestarian Museum di Kota Lubuklinggau. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2)
- Tatang. (2010). Landasan Historis Pendidikan Indonesia (pp. 189–242). Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/LANDASAN_PENDIDIKAN/BBM_5.pdf
- Trilestari, I., Setiawan, B., Yulisar, K., Efaria, L., Sujarmanto. (2020). Digitalisasi Museum: Pameran Museum di Masa Pandemi COVID 19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan dan Perbukuan. Diakses dari <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Wulandari, A. A. A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5(1), 246. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3016>
- Zein, A. O. S. (2020). Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim , Norwegia. *Jurnal Itenas Rekarupa*. 6(1), 18–27.

Ziamou, L. (2012). Designing Interactive Museum Exhibits: Three Ways to Increase Audience Engagement. https://www.huffpost.com/entry/interactive-museum-exhibits_b_1438931