

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. H., Irawan, B., & Osmond, A. B. (n.d.). *Museum Interaktif : Perancangan Dan Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Artefak Pada Museum Interaktif Museum : Design And Implementation Markerless Augmented Reality As Media Information Artefak At The Museum*. 1–8.
- Arany, N. A. (2019). *Pengaruh Alat Teknologi Digital Terhadap Pengalaman Pengunjung Pada Museum-Museum Yang Mengaplikasikan Alat Teknologi Digital Di Jakarta Pusat*. 1–124. <http://repository.stp-bandung.ac.id/handle/123456789/1105>
- Andriana, F., & Gunawan, I. V. (2019). Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Aksen*, 3(2), 70–78. <https://doi.org/10.37715/aksen.v3i2.806>
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. (2001). *Petunjuk Teknis Tata Ruang Gudang Koleksi Museum*. [http://repositori.kemdikbud.go.id/14339/1/Petunjuk teknis tata ruang gudang koleksi museum.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/14339/1/Petunjuk%20teknis%20tata%20ruang%20gudang%20koleksi%20museum.pdf)
- Hafizhudien, M. F., Hanum, I., & ... (2021). Redesain Interior Science Center Soreang Dengan Pendekatan Psikologi Ruang. ... *of Art & ...*, 8(4), 1849–1858. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16328>
- Indah, S. N., & Yudana, G. (2018). Penerapan Pendekatan Museum Inklusif Pada Museum Gedung Sate, Kota Bandung. *Cakra Wisata*, 19(1), 39–49. <https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/34118>
- Jawi, I. G. B. (2018). *Pemindaian Qr Code Untuk Aplikasi Penampil Informasi*.
Kebudayaan, D. P. dan. (n.d.). *Tata Pameran*.
- Mahirta, & Pramujo, A. S. (2018). *Konservasi Dasar Untuk Museum Kecil Dan Menengah*.
- Meirissa, A. S., Sarihati, T., & Haristianti, V. (n.d.). *IMPLEMENTASI EXPERIENCE DESIGN DALAM PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM . STUDI KASUS : MUSEUM KEBUDAYAAN JAWA TIMUR*.
- Moh. Amir Sutaarga. (1998). Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum. In *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1997/1998* (Vol. 4).
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Rustaman, A. H. (2018). Perancangan Fosil Digital Dinosaurus Dengan Pemanfaatan Teknologi Holobox Di Museum Geologi Bandung. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 57.

<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i1.1211>

- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Setiawan, M. B., & Suryawinata, M. (2021). Implementasi Virtual Reality pada Museum De Javasche Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(1), 21–27.
- Shen, W., Chen, G., Liao, C., & Cultural, C. E. (n.d.). *International Journal of Digital Media Design*.
- Suroto, P. Z., Dewantara, M. H., & Wiradarmo, A. A. (2020). the Application of Technology in Museums. *International Journal of Applied Sciences in Tourism and Events*, 4(2), 170–181. <https://doi.org/10.31940/ijaste.v4i2.1853>
- Teguh Martono, K. (2011). Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.14710/JSK.V1I2.13>
- 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*. 6(1), 18–27.