

DAFTAR PUSTAKA

- Adiba, S. S., & Mutiari, D. (2022). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 Terhadap Penerapan Digitalisasi Pada Gedung Juang Sebagai Pusat Kebudayaan Dan Sejarah. *Siar III*, 71-74.
<http://siar.ums.ac.id>
- Agung, I. S. (2018). Otomatisasi Akses Pemindai Koleksi Untuk Katalog Pada Galeri Seni ISI Surakarta. Surakarta, Indonesia: Institut Seni Indonesia.
- Almuhaimin, E. A. (2017). Fleksibilitas Artspace Dengan Lahan Minim. 23-28. Malang: Universitas Brawijaya
- Amira, T., & Saryanto. (2022, Oktober). Kajian Sirkulasi Pada Ruang Area Pamer Di Pusat Kebudayaan Jepang Di Jakarta. *Vol. 01*, 32-34.
- Ananda, R. D. (2022). Galeri Budaya Dayak Bakumpai Di Marabahan. *Lanting*, 103.
- Andriana, F., Gunawan, I. V., & Santoso, M. E. (2019). Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Aksen*, 71-77.
- Ansarullah, A., Wulandari, R., & Wilman Abdulhadi, R. H. (2019). Perancangan Pusat Budaya Sunda Bandung, di Desa Cihideung, Kabupaten Bandung Barat, Dengan Pendekatan Perilaku Budaya. *e-Proceeding of Art & Design*, 4379-4381.
- Havier, M. R. (2018). Peran Proyeksi Video di Museum Bank Indonesia. *Visualita*, 2-11. Indonesia, P. P. (n.d.).
- Indonesia, P. M. (n.d.). Peraturan Pemerintah. 2008.
- Institutions, I. F. (n.d.). Retrieved from IFLA: <https://www.ifla.org/>
- Jannaty, A. R. (2022). Perancangan Ulang Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat Dengan Pendekatan Teknologi. Bandung, Indonesia.
- Jaya, D. K., Tirtaatmadja, A., & Widayani, A. I. (2022). "Interactive Digital" pada Perancangan Interior Museum Geologi Bandung. *Mezanin*, 87-88.
- Kasim, U. S. (2016, Desember). Perencanaan Galeri Fotografi Di Kendari. (L. O. Syukur, Ed.) *Garis*, Vol. 1 No 3.
- Kebudayaan, K. P. (2020, Februari 17). *Museum Kepresidenan Indonesia*. From Museum Kepresidenan Indonesia: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>
- Kristanto, A. Y. (2015). Pusat Apresiasi Fotografi Di Yogyakarta. Yogyakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Kristiyanti, D. (2012). Desain Interior Museum Film Indonesia Di Jakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Lacrama, D. L., Fera, D., & Tibiscus. (2007). Virtual Reality. *Anal. Seria Informatica*. Vol. V
<https://doi.org/10.48550/arXiv.0903.4314>
- Meirissa, A. S., Sarihati, T., & Haristianti, V. (2021). Implementation of Experience Design on Museum Interiors. Case Study: East Java Cultural Museum. *jADU*, 5.
- Nuur Jannaty, A. R. (2022). Perancangan Ulang Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat Dengan Pendekatan Teknologi. Bandung: Universitas Telkom
- Palguna, R. M. (2010). Gallery Photography In Yogyakarta. Semarang: Universitas Diponegoro
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Pertiwi, G. A., Wulandari, R., & Raja, M. M. (2021). Perancangan Interior Museum Sejarah Kota Semarang. *e-Proceeding of Art & Design*, 572-573.
- Putral, G. D., & Hermawan, I. (2022). Penerapan Teknologi Dan Sistem Interaktif Pada Perancangan Interior Museum Kebudayaan Sribaduga Jawa Barat. *e-Proceeding*, 102-106.
- Rasidi, M. A. (2019). Galeri Fotografi di Makassar. Gowa: Universitas Hasanuddin.
<http://repository.unhas.ac.id:443/id/eprint/5116>
- Rezky Wijaya, I. P., Rahardjo, S. M., & Nabila, G. P. (2021). PENERAPAN TEKNOLOGI PADA PERANCANGAN INTERIOR FLOAT CLUB SPA. *e-Proceeding of Art & Design*, 1691.
- Sihite, B. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Teknik Pomis*, Vol. 2.
- Wulandari, A. A. (2014, April). Dasar-Dasar Perancangan Interior Museum. *Humaniora*, Vol. 5. 246-257.