

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Eka. 2009. "Makna Simbolis Monumen Yogya Kembali". *Skripsi*. Depok: Universitas Indonesia.
- Alhamo, Eeva-Kaisa. 2013. "Interactive Exhibitions: The Use of Interactivity in Educational Exhibitions". *Tesis*. Finlandia: Tampere University
- Allen, Sue dan J. Gutwill. 2004. "Designing Science Museum Exhibits With Multiple Interactive Features: Five Common Pitfalls" dalam *Curator: The Museum Journal*. California: AltaMira Press. Hlm. 199-212.
- Ambrose, Timothy dan Crispin Paine. 2006. *Museum Basics*. New York: Routledge.
- Andriana, Finna., Irena V. Gunawan, dan Milky E. Santoso. 2019. "Faktor Daya Tarik Display Interaktif terhadap Pengunjung di Museum Ocean World Trans Studio Bandung". *Aksen*. Vol.3. No.2. Hlm. 70-78.
- Bitgood, Stephen. 1991. "Suggested Guidelines for Designing Interactive Exhibits". *Visitor Behavior*. Vol. VI. No. 4. Hlm. 4-11.
- Caulton, Tim. 1998. *Hands-On Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres*. London and New York: Routledge.
- Chusbiantoro, Jauhari. 2016. "Program Interaktif di Museum Perjuangan Yogyakarta". *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Dinas Pariwisata. 2019. *Statistik Kepariwisata 2019*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata DIY.
- Dinas Pariwisata. 2018. *Statistik Kepariwisata 2018*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata DIY.

- Dinas Pariwisata. 2020. *Statistik Kepariwisataaan 2020*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata DIY.
- Effendi, Zulkarnain., dan Murinto. 2014. “Aplikasi Multimedia sebagai Media Informasi pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta”. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. Vol. 2. No. 1. Hlm. 342-353.
- Eldridge, Rachel M. 1995. *Hands-On History*. Philadelphia: The Popular Culture Association National Meeting
- Ibrahim, Yuni Astusi, dkk. 2018. *Modul Penata Pameran Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Liesch, Melissa. 2021. “The Interactive Exhibit: Texas Museums and The Importance of Interactive Exhibition Design”. *Tesis*. USA: Texas State University.
- Lord, Berry, dan Gail Dexter Lord. 2002. *The Manual of Museum Exhibition*. Oxford: AltaMira Press
- Nurbantoro, Endro, dkk. 2022. “Perang Kemerdekaan Indonesia (1945-1949) dalam Perspektif Strategi Perang Semesta”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5. No. 3. Hlm. 10520-10530.
- Munandar, Agus Aris. 1993. “Peranan Museum dalam Pendidikan Sejarah Bangsa” dalam *Museum dan Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman. Makalah Diskusi di Museum Perumusan Naskah Proklamasi. Hlm. 7-22.
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metode Penelitian*. Kalimantan Selatan: Antasari Press.
- Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan. 2012. *Direktori Museum Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sikes, Kathryn Marie. 2012. "Making Your Own Meaning: Designing Constructivist Interactive History Exhibits". *Tesis*. Greensboro: University of North Carolina.
- Soetardono, dkk.. 1989. *Buku Panduan Monumen Yogya Kembali*. Yogyakarta: Yayasan Monumen Yogya Kembali.
- Soerjono, dkk.. 1997. *Sewindu Monumen Yogya Kembali*. Yogyakarta: Yayasan Monumen Yogya Kembali.
- Stillwell, Baylie. 2017. "Putting the "Play" Back into Display: Interactive Exhibits in Small Museums". *Tesis*. USA: University of Oregon.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tjahjopurnomo, J. 2011. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Utami, Sri., Benny Sugito, dan Yudi Pranowo. 2020. *Buku Petunjuk Koleksi Monumen Yogya Kembali*. Yogyakarta: Badan Pengelola Monumen Yogya Kembali.
- Wulandari, Anak Agung Ayu. 2014. "Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum". *Humaniora*. Vol.5. No.1. Hlm. 246-257.
- Zein, Anastasha Oktavia Sati. 2020. "Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia". *Itenas Rekarupa*. Vol.6. No.1. Hlm. 18-27.

Sumber Acuan Internet

- International Council of Museums. 2022. *ICOM approves a new museum definition - International Council of Museums*. [online] Available at: [<https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>](https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/) [Accessed 25 August 2022].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Museum Nasional Luncurkan Ruang Pamer dengan Instalasi Teknologi Imersif*. [online] Available at: [<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/04/museum-nasional-](https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/04/museum-nasional-)

luncurkan-ruang-pamer-dengan-instalasi-teknologi-imersif> [Accessed 18 June 2022].

Lewis, G. D., 1999. *BRITANNICA*. [Online] Available at:
<http://www.britannica.com> [Accessed 23 February 2022].

Setiawan, E., 2022. *Arti Kata Interaktif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. [online] Kbbi.web.id. Available at: <<https://kbbi.web.id/interaktif>> [Accessed 23 August 2022].