

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
1.5 Tinjauan Pustaka .....	8
1.6 Landasan Teori.....	11
1.6.1 Pariwisata pada Era Digital .....	11
1.6.2 <i>Value Co-Creation</i> dalam Pariwisata.....	12
1.7 Metode Penelitian .....	15
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	16
1.7.2 Metode Analisis Data.....	20
1.8 Organisasi Penyajian.....	22
<b>BAB II GAMBARAN UMUM.....</b>	<b>24</b>
2.1 Profil dan Sejarah Pengelolaan Museum Diorama Arsip Jogja.....	24
2.2 Atraksi Wisata di Museum Diorama Arsip Jogja .....	26
2.3 Pengelola Museum Diorama Arsip Jogja.....	39

<b>BAB III METODE KOMUNIKASI MUSEUM DAN KONDISI VALUE CO- CREATION DI MUSEUM DIORAMA ARSIP JOGJA .....</b>	<b>43</b>
3.1 Komunikasi Museum melalui Simbolisasi Encoding .....	45
3.2 Value Co-Creation terhadap Konten Museum Diorama Arsip Jogja .....	55
3.2.1 Interaksi Melalui <i>Augmented Reality</i> .....	69
3.2.2 Informasi yang Akurat dan Lengkap Melalui <i>Augmented Reality</i> ....	70
3.2.3 Mitigasi Risiko yang Dilaksanakan Melalui <i>Augmented Reality</i> .....	72
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>