

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C. (2006). *Museum Basics: The International Handbook (2nd ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203018989>
- Asiarto, L., Akbar, A., & Sulistyowati, D. (2012). *Museum dan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Brüninghaus-Knubel, C. (2004). Museum Education in the Context of Museum Functions. Dalam P. J. Boylan, *Running a Museum : A Practical Handbook* (hal. 119-132). ICOM– International Council of Museums.
- Cahyandanu, G. (2018). *Aplikasi Tour Guide Museum Dewantara Kirti Griya Tamansiswa Yogyakarta* (Tugas Akhir, Universitas Islam Indonesia).
- Çıldır, Z. & Karadeniz, C. (2014). Museum, Education and Visual Culture Practices: Museums in Turkey. *American Journal of Educational Research*, 2(7), 543-551. doi: 10.12691/education-2-7-18
- Daliman, A. (2000). Peranan Industri Seni Kerajinan Perak di Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai Pendukung Pariwisata Budaya. *Humaniora*, 12(2), 170-180.
- Desmita, D. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Desvallées, A. & Mairesse, F. (2010). Key Concepts of Museology. *International Council of Museums: Armand Colin*.
- Fitriansah, N. (2014). *Analisis Pengembangan Aplikasi Jelajah Museum Jogja Berbasis Android* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Gentry, J. H., & Campbell, M. (2002). *Developing Adolescents: A Reference for Professionals*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Habibullah, M., Mulyanto, Y., & Sofya, N. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Museum Sumbawa Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Quick Response Code (QR Code). *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 2(2), 136-145.

- Hakim, M.F.N. (2018). Pelestarian Kotagede Sebagai Pusat Pariwisata Heritage. *Jurnal Khasanah Ilmu Vol, 9*(1).
- Hanggara, W., Amiuza, C. B., & Ramdlani, S. (2015). Perancangan Museum Pinisi dengan Menerapkan Konsep Living Museum di Bulukumba. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya, 3*(2).
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Routledge.
- Isa, B., & Zakaria, Z. (2007). Museums and Education: Theoretical Approaches and Implications for Asian Universities. *Asian Journal of University Education, 2*(1), 93-110.
- Karim, N. A., Harun, S. N., & Ayob, S. (2020). Exploring the Roles of Heritage Museums in Promoting Intangible and Tangible Heritage in Kelantan. *Akademika, 90*(2). 181-193.
- Lai, C. A., & Rivera Jr, J. C. (2006). Using a Strategic Planning Tool as A Framework for Case Analysis. *Journal of College Science Teaching, 36*(2), 26.
- Leigh, D. (2010). SWOT Analysis. *Handbook of Improving Performance in the Workplace: Volumes 1-3*, 115-140.
- Miller, S. (2018). *The Anatomy of a Museum: An Insider's Text*. John Wiley & Sons.
- Mork, P. (2004). Marketing. Dalam P. J. Boylan, *Running a Museum : A Practical Handbook* (hal. 161-175). ICOM– International Council of Museums.
- Muzaini, H. (2021) Rethinking the Living Museum Concept “from below”, *Journal of Cultural Geography, 38*:1, 81-101, DOI: 10.1080/08873631.2020.1800320
- Nuhayah, N., & Darmawan, W. (2021). Kota Multietnis Surosowan Sebagai Living Museum: Upaya Pendidikan Multikultural Melalui Pembelajaran Sejarah Kreatif. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah, 7*(2), 107-114.
- Orr, B. (2013). Conducting a SWOT Analysis for Program Improvement. *Online Submission, 3*(6), 381-384.
- Panjinagara, R. (2022). *Perancangan Edukasi Museum Di Museum Monumen*

- Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama Menggunakan Permainan Berburu Harta Karun* (Skripsi, Universitas Gadjah Mada).
Pemerintahan Republik Indonesia. (2015). Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. *Jakarta: Republik Indonesia*.
- Pemerintahan Republik Indonesia. (2010). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. *Jakarta: Republik Indonesia*.
- Prasetyadilaga, A., & Baiquni, M. (2016). *Pengelolaan Paket Wisata Budaya Kotagede Yogyakarta*. Gadjah Mada University.
- Prasetyaningrum, J. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak*.
- Prihantoro, F. (2019). Peningkatan Kesadaran terhadap Cagar Budaya di Kotabaru Melalui Kegiatan Jelajah Wisata Heritage bagi Generasi Muda di Kota Yogyakarta. *Bakti Budaya*, 2(1).
- Rugaiyah. (2018). *The Benefits of Filed Trip Strategy at Junior and Senior High Schools: An Overview*. The 65th TEFLIN International Conference.
- Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran Pendidikan Karakter di Masa Remaja sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 176-187.
- Sijabat, O. P., Sihombing, L. N., Sibagariang, S. A., & Sijabat, D. (2021). *Perkembangan Peserta Didik Tingkat Dasar & Menengah*. Tasikmalaya : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Singh, P. K. (2004). Museum and Education. *The Orissa Historical Research Journal*, 47(1), 69-82.
- Soekiman, D. (1992). *Kotagede*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sutaarga, A. (1991). *Studi Museologia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud.
- UNESCO. (2007). *Revitalization Of Kotagede Heritage District: Homeowner's Conservation Manual Revitalisasi Kawasan Pusaka Kotagede: Pedoman Pelestarian Bagi Pemilik Rumah*.
- van Veldhuizen, A. (2017). *Education Toolkit: Methods & Techniques from Museum and Heritage Education*. Stichting LCM.

Sumber Internet

Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. (2022). *Kawasan Cagar Budaya Kotagede*. Dapat diakses di <https://jogjacagar.jogjaprovo.go.id/detail/915/kawasan-cagar-budaya-kotagede>. Diakses pada tanggal 26 Maret 2023.

Internasional Council of Museum. (2022). *Museum Definition*. Dapat diakses di: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> pada tanggal 7 September 2022.

Museum Jogja. (2017). Kemegahan Situs Pleret dalam Bingkai Pancasila. Dapat diakses di <http://museum.jogjaprovo.go.id/id/news/71-KEMEGAHAN-SITUS-PLERET-DALAM-BINGKAI-PANCASILA> pada tanggal 13 Desember 2022.