

DAFTAR PUSTAKA

- Arman, Fajriah, N., & Wiranda, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, Vol 1(No 1), 60–70.
- Budiono, I. Z., Amira, L. N., Syafii, A. D., Farida, A., & Abdulwilman, R. H. (2022). Evaluasi Kenyamanan Aktivitas Kerja para Pegawai Berdasarkan Indikator Kenyamanan Termal. *Jurnal Desain Interior*, 7(2), 99. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v7i2.15367>
- Pertiwi, G. A., Wulandari, R., & Raja, M. T. M. (2021). Perancangan Interior Museum Sejarah Kota Semarang. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 568–578. <https://doi.org/https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/14478/14256>
- Rismaniar, Asharsinyo, D. F., & Sarihati, T. (2023). Perancangan Interior secara “New Design” Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan dengan Pendekatan Sequence Interior. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(3), 5099–5111.
- Adrian, J., Simalango, H. M., Lunak, T. P., Komputer, F., & Universal, U. (2020). *Hotel Di Kota Batam*. 0(02), 1–4.
- Arman, Fajriah, N., & Wiranda, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, Vol 1(No 1), 60–70.
- Sinaga, D., & Perdana, F. (2022). *Aktivitas Pengorganisasian Di Museum Pos Indonesia*. 1(3), 143–147.
- Zamariz, Biandi., & Wijayanti. (2020). *Kajian Literatur Pencahayaan Buatan Untuk Ruang Pamer Pada Museum Ranggawarsita (Gedung C & D) dan Ruang Galeri Batik pada Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan*.
- Nazhar, R. D., & Rosid, Y. S. (2020). *Penyajian Ruang Pameran Sejarah Berteknologi Augmented Reality pada Museum Gedung Sate Bandung*. Waca Cipta Ruang: Jurnal

Ilmiah Desain Interior.

Fitriany, Detty. (2014). *Optimalisasi Program Perancangan Interior Museum Konferensi Asia – Afrika*. Bandung: Jurnal Itenas No. 1 Vol. 2.

Hasfiyanti, A. A. (2019). *Perancangan Interior Pendidikan Indonesia Yogyakarta*.

Indah, S. N., & Yudana, Galing. (2018). *Penerapan Pendekatan Museum Inklusif pada Museum Gedung Sate Kota Bandung*. Cakra Wisata Vol. 19 Jilid 1 Tahun 2018.

Saipova. (2021). *Lighting Design and Modern Trends in the Organization of Museum Exhibition*.

Asmara, Dedi. (2019). *Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah*. Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, 2(1).

Putra, G. D, & Hermawan, Ibrahim. (2022). *Penerapan Teknologi dan Sistem Interaktif pada Perancangan Interior Museum Kebudayaan Sri Baduga Jawa Barat*. Vol. 1 No. 01 (2022): Prosding Desain Interior.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 tentang Museum

Jati, Arwin Purnama. (2019). *Objek Visual dan Pengaruhnya pada Interaktivitas Pengunjung di Museum Interaktif “Tiga Dimensi”*. Unika Repository: Volume 1, Nomer 2.

Adriana, Finna., dkk (2019)., *Faktor Daya Trik Display Interaktif Terhadap Pengunjung di Museum Ocean World Trans Studio Bandung*. Aksens Volume 3 Nomor 2 April 2019, Universitas Kristen Maranatha.

Hanifah, Trianita Nuur., dkk. (2018). *Perancangan Interior Museum Batik Jawa Barat Interior Design Planning of Museum West Jawa Batik*. e-Proceeding of Art & Design: Vol.5, No.3 Desember 2018.

Wulandari, Ratri., dkk. (2021). *Perancangan Interior Museum Sejarah*. e-Proceeding of Art & Design: Vol.8, No.2 April 2021.

Arienda, Annisa Poetri., dkk. (2018). *Perancangan Interior Museum Kota Bandung*. e-Proceeding of Art & Design: Vol.5, No.3 Desember 2018 | Page 3271

Putra, G. D., & Hermawan I. (2022). *Penerapan Teknologi dan Sistem Interaktif Pada Perancangan Interior Museum Kebudayaan Sri Baduga Jawa Barat*. Vol.1/ No.1, Oktober 202, Institut Teknologi Nasional, Bandung.

Arief, G. H. (2016). Analisa Pencahayaan Buatan dan Sirkulasi Pada Area Display Kendaraan Museum Otomotif Sentul. E-Proceeding of Art & Design: Vol.3 Desember 2016. Telkom University, Bandung.