

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdullah. (2018). *Berbagai Metodologi dalam Penelitian Pendidikan dan Manajemen*. Gowa: Gunadarma Ilmu.
- Akbar, A. (2010). *Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asiarto, L., Akbar, A., & Sulistyowati, D. (2012). *Museum dan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Hasil Sensus Penduduk 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik Kota Bekasi. (2021). *Kota Bekasi Dalam Angka 2021*. Bekasi: Badan Pusat Statistik Kota Bekasi.
- Candra, H. K. (2019). *Pengantar Teknologi Informasi*. Banjarmasin: POLIBAN PRESS.
- Direktorat Museum. (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Gazali, H. (2019). *Islam untuk Gen-Z Mengajarkan Islam & Mendidik Muslim Generasi Z: Panduan Bagi Guru PAI*. Jakarta: Wahid Foundation.
- Hadiasmara, H. (1992). *Pedoman Pemeliharaan dan Pemugaran Bangunan Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.

- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., ... Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Herdiawanto, H., & Hamdayama, J. (2021). *Dasar-Dasar Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Laksana, F. (2008). *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: Graha.
- Marijan, K. (2012). *Direktori Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Mukhtar, & Widodo, E. (2000). *Konstruksi Ke Arah Penelitian Deskriptif*. Yogyakarta: Avyrouz.
- Munandar, A. A., Perdana, A., Rahayu, A., Gultom, A. M., Susanto, D., Asiarto, L., ... Arbi, Y. (2011). *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muslim, B. (2017). *Pengantar Teknologi Informasi*. Sleman: Deepublish.
- Napel, H. ten. (2009). *Kamus Teologi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Prastowo, S. L. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Teknik Pengolahan Data Program SPSS (Revisi)*. Karawang: Jamus Baladewa Nusantara.
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. R. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sayer, F. (2017). *Sejarah Publik* (K. Brahmantyo, Trans.). Yogyakarta: Ombak.

- Simarmata, J., Siregar, D., Hendraputra, S., Romindo, Yuswardi, Sulaiman, O. K., ... Samosir, K. (2021). *Teknologi Informasi dan Multimedia*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sinaga, R. M., Septianingrum, A., Rachmedita, V., & Sinaga. (2018). *Berkenalan dengan Museum*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sopandi, A. (2013). *Selayang Pandang Sejarah dan Budaya Kota Bekasi*. Bekasi: Bekasi Society Heritage Conservation.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujak, A. (2020). *Mengajar Generasi Z*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sutaarga, M. A. (1991). *Studi Museologia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sutaarga, M. A. (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Banyumas: Pena Persada.
- Yulianto, K. (2016). *Di Balik Pilar-Pilar Museum*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

B. Artikel Jurnal

- Akhmadi, Laksitarini, N., & Nabila, G. P. (2020). Prefensi Pengunjung Mahasiswa Generasi Z Masa Kini Terhadap Atribut Learning Space di Perpustakaan Akademik. *Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 18(1), 109–118.

- Kim, J. H., Ritchie, J. R. B., & McCormick, B. (2012). Development of a Scale to Measure Memorable Tourism Experiences. *Journal of Travel Research Sage Publications*, 51(1), 12–25.
- Kim, J.-H., & Ritchie, J. R. B. (2013). Cross-Cultural Validation of a Memorable Tourism Experience Scale (MTES). *Journal of Travel Research Sage Publications*, 53(3), 1–13.
- Kupperschmidt, B. R. (2000). Multigeneration Employees: Strategies for Effective Management. *Health Care Manager*, 19(1), 65–76.
- Mustofa. (2018). Digitalisasi Koleksi Karya Sastra Balai Pustaka Sebagai Upaya Pelayanan Di Era Digital Natives. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 8(2), 60–67.
- Nueneen, T. van, & Scarles, C. (2021). Advancement in technology and digital media in tourism. *Tourist Studies*, 21(1), 119–132.
- Oktaviani, E. D., Umasih, & Kurniawati. (2020). Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 153–171.
- Putra, R. R., & Salim, T. A. (2021). Implementasi Teknologi Multimedia Pada Akun Instagram “@petualanganmenujusesuatu.” *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan*, 23(2), 95–107.
- Shen, S., Sotiriadis, M., & Zhang, Y. (2020). The Influence of Smart Technologies on Customer Journey in Tourist Attractions Within in the Smart Tourism Management Framework. *Sustainability*, 21(10), 1–18.
- Sunjayadi, A. (2019). Pariwisata Sejarah Untuk Generasi Milenial dan Generasi Z. *Abad: Jurnal Sejarah*, 3(2), 28–41.
- Tsabita, I., Silvana, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Inovasi Layanan Museum di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 219–236.
- Utama, A. Z. (2019). Peran Dimensi Memorable Tourism Experience (MTE) Dalam Upaya Meningkatkan Intensi Berkunjung Kembali

Ke Desa Wisata Sumber Maron. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 7(2), 1–17.

Yuniawati, Y., & Finardi, A. D. I. (2016). Pengaruh Customer Experience Terhadap Revisit Intention di Taman Wisata Alam Gunung Tangkuban Perahu. *The Journal Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 6(1), 983–994.

C. Tesis

Hasanah, E. H. (2017). *Analisis Kepuasan Pelanggan Eksternal di SMP Al Kautsar Bandar Lampung* (Thesis). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.

D. Skripsi

Arany, N. A. (2019). *Pengaruh Alat Teknologi Digital Terhadap Pengalaman Pengunjung Pada Museum-Museum Yang Mengaplikasikan Alat Teknologi Digital Di Jakarta Pusat* (Undergraduate Thesis). Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung, Bandung.

Yuniari, A. T. (2013). *Desain Interior Museum Pit Indonesia di Yogyakarta (Dengan Pendekatan Konsep Streamline)* (Undergraduate Thesis). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

E. Dokumen

Junaid, I. (2017). *Museum Dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan.

Museum Bekasi. (2021). *Sejarah Gedung Juang 45 (Landhuis Tamboen)*. Museum Bekasi.

Pop, I. L., & Anca, B. (2016, October). *Technological Innovations In Museum As a Source of Competitive Advantage*. 1–8. Romania.

Yudiantika, A. R., Sari, I. P., Pasinggi, E. S., & Hantono, B. S. (2013, November). *Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*. Yogyakarta.

F. Artikel Berita

Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Bekasi. (2021a). Koleksi Museum Bekasi. Retrieved July 2, 2022, from <https://museumbekasi.id/koleksi/>

Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Bekasi. (2021b). Tentang Museum Bekasi. Retrieved July 2, 2022, from <https://museumbekasi.id/tentang-museum/>

Halidi, R. (2021, November 15). Sandiaga Uno Ajak Milenial dan Gen Z Ikut Program Pemulihan Sektor Pariwisata. Retrieved December 13, 2021, from <https://www.suara.com/lifestyle/2021/11/15/100745/menparekraf-sandiaga-uno-ajak-milenial-dan-gen-z-ikut-program-pemulihan-sektor-pariwisata?page=all>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021, September 18). Strategi Digital Tourism dalam Menggaet Wisatawan. Retrieved December 13, 2021, from <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Strategi-Digital-Tourism-dalam-Menggaet-Wisatawan>

Lestari, I. (2021, March 20). Museum Digital Gedung Juang 45 Resmi Dibuka. Retrieved December 15, 2021, from <https://www.bekasikab.go.id/museum-digital-gedung-juang-45-resmi-dibuka>

Mustika, S. (2020, December 12). Jumlah Wisatawan Nusantara Menyusut 61 Persen. Retrieved December 13, 2021, from <https://travel.detik.com/travel-news/d-5292195/jumlah-wisatawan-nusantara-menyusut-61-persen>

Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021, February 8). Statistik Kunjungan Wisatawan Mancanegara 2020. Retrieved December 13, 2021, from [https://kemenparekraf.go.id/statistik-wisatawan-mancanegara/Statistik-Kunjungan-Wisatawan-Mancanegara-2020](https://kemenparekraf.go.id/statistik-wisatawan-m mancanegara/Statistik-Kunjungan-Wisatawan-Mancanegara-2020)

Rakhmah, D. N. (2021, February 4). Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita? Retrieved December 13, 2021, from <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>

Sulistya, R. (2020, November 18). Generasi Z Paling Banyak Habiskan Uang Untuk Liburan. Retrieved December 13, 2021, from <https://republika.co.id/berita/qjz6463/generasi-z-paling-banyak-habiskan-uang-untuk-liburan>

