

DAFTAR PUSTAKA

- Achyarsyah, M., Rubini, R. A., Hendrayati, N., Laelia, N. (2020). Strategi Peningkatan Kunjungan Museum di Era Covid-19 melalui Virtual Museum Nasional Indonesia. *Journal IMAGE | Volume 9, Number 1, April 2020, page 20-33*.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Arininta, S., Widiarti, E. (2023). Penggunaan Instagram dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Kembali Wisatawan pada Museum Nasional Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis Vol. 2 No. 1, Juli 2023: 334-341*.
- Asmara, D. (2019). Peran museum dalam pembelajaran sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10-20.
- Awaliyah, F., Fahrezi, M. S., Salyo, R., & Santoso, G. (2022). Telaah Implementasi : Global Citizen dan Pengungsian di Beberapa Negara. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 01(03), 93–107.
- Chatulistiwa, D., Mustika, N., Khairunnisa, S., Santoso, G. (2024). Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Vol. 03 No. 02 (2024)*.
- Emzir. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif : Analisis data*. Rajawali Pers.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hidayat, D. (2023). Pengembangan Literasi Budaya melalui Media Pembelajaran Berbasis Web di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 55–66.
- Kanusta, M. (2021). *Gerakan Literasi dan Minat Baca*. Azka Pustaka.
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA. In *Proceedings Education and Language International Conference (Vol. 1, No. 1)*
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2010). *Principles of Marketing* (13th ed.). Pearson Education.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management* (14th ed.). Pearson Education Limited
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public*

Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Prenadamedia Group.

- Kuntjoro-Jakti, R. D. R. I. ., Ariesta, I. ., & Sari Fajarwati, A. A. . (2024). Kajian Penerapan Interaktif dan Multimedia sebagai Sarana Promosi Seni dan Budaya. *Jurnal Senirupa Warna*, 12(2), 168–185.
- Lestari, D, F., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021*
- L. Santoso A. Z. (2017). *Para Penggerak Revolusi, Laksana*. Yogyakarta
- Mirafawati, S. A., Ishak, M., & Walaretina, R. (2020). Kenyamanan Visual Ruang Pamer pada Rancangan Museum Seni dan Budaya di Jimbaran, Bali. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, Vol. 3, No. 2, 2020, hlm. 134-144
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mullins Jhon W, C. Orville, Jean-Claude Larreche, dan Harper W Walker Boyd. (2005). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Nabillah, S., Sumitra, N. R., & Rohimah, I. (2024). Revolusi Teknologi: Implementasi Museum Teknologi Dalam Menciptakan Pariwisata Interaktif di Era Society 5.0. *Jurnal Pesona Pariwisata*, Vol. 3 No. 1 Juli 2024:26-32.
- Navida, I., Rasiman., Prasetyowati, Dina., Nuriafuri, Rafika. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 2023, 1034-1039.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
- Nur, M. (2022). Pendekatan Konstruktivisme dalam Proses Pembelajaran IPS. *Adiba: Journal Of Education Vol. 2 No. 4 Oktober 2022*, page 636-649
- Oliver, R. L. (1980). A cognitive model of the antecedents and consequences of satisfaction decisions. *Journal of Marketing Research*, 17(4), 460-469.
- Pattah, S. (2014). Literasi Informasi: Kompetensi yang Harus Dimiliki Siswa dan Guru. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan*, 3(1), 47–56.
- Pratama, M. R., & Rahman, A. (2023). Dampak Teknologi Pada Dunia Pendidikan. *Journal of Art, Humanity, & Social Studies*, Vol. 3 No. 2, 2023.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work is Theatre &*

Every Business a Stage. Harvard Business Press.

Santoso, S. (2009). *Dinamika Kelompok*. Bumi Aksara.

Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. PT. Refika Aditama.

Suchaina. (2014). Pengaruh Kualitas Fasilitas Sarana dan Prasarana Terhadap Peningkatan Jumlah Pengunjung Wisata Danau Ranu Grati. *Jurnal Psikologi, Vol. II, No. 2, hal 89-109*.

Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Prenadamedia.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet

Sujarweni, Wiratna, V. (2025). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press.

Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sutaarga, Amir. (1997). *Museum di Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.

Tjiptono, Fandy. (2002). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Yanuarti, Y. (2019). Daya Tarik Augmented Reality dalam Komunikasi Wisata. *Jurnal Komunikasi dan Media, 11(2), 1-15*.

Zamroni, A. D. K., Sirait, E., Sarjono, M. T., Handayani, P. T., Safitri, S. N., & Marini, A. (2023). Analisis Hubungan Antara Penerapan Metode Experiential Learning dalam Pembelajaran dengan Hasil Belajar Ips Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora Vol.3, No.1 Nopember 2023*.