

## DAFTAR PUSTAKA

- Andanwert, N., & Astuti, N. W. (2020). *Analisis Alur Cerita (Storyline) Pameran di Museum Seni Rupa dan Keramik*. <http://repository.untar.ac.id/13995/>
- Atmadi, T. (2019). Revitalisasi Desain Interior Museum Kebangkitan Nasional Jakarta. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 6(1). <https://doi.org/10.24821/lintas.v6i1.3044>
- Cardiah, T., Fitri, M., Zahra, A., Interior, J. D., Kreatif, F. I., & Bandung, K. (2020). *REDESAIN MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK*. 7(2), 4634–4641.
- Djohari, N., Setiawan, M. N., & Liauw, F. (2022). *Penerapan Teknologi Interaktif Display dalam Perancangan Interior Museum Wayang Jakarta*. 73–82.
- Ii, B. A. B. (2015). *Bab ii tinjauan umum museum 2.1*. 9–47. <http://e-journal.uajy.ac.id/825/3/2TA12032.pdf>
- Interior, D. D. (2018). *Desain Interior Galeri Seni Dan Budaya Nusantara Surabaya Dengan Konsep Modern Heritage Guna Meningkatkan Minat Masyarakat Akan Desain Interior Galeri Seni Dan Budaya Nusantara Surabaya Dengan Konsep Modern Heritage*.
- Jaya, D. K., Tirtaatmadja, A., & Widayani, A. I. (2022). “ *Interactive Digital* ” pada *Perancangan Interior Museum Geologi Bandung*. 4(2).
- Kemendikbud. (2022). *Pengertian Museum*. Website. <https://museum.kemdikbud.go.id/artikel/museum>
- Lelo, L. (Lelo), & Laksono, M. A. (Maulana). (2018). Perancangan Desain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. *Narada*, 5(1), 11–24. <https://www.neliti.com/id/publications/291064/>
- Rosemary Kilmer. (2014). *Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer*. wiley.
- Soejatmi, S. (2015). *Penataan Benda Koleksi Museum Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Museum Wayang Dan Museum Sejarah Jakarta Kawasan Kota Tua Jakarta*. 4(1).
- Viollita, Y. G., Ratniarsih, I., & Sulisty, B. W. (2020). Rancangan Futuristik pada Bentuk Bangunan Pusat Pengembangan Desain Digital di Surabaya. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, 1(2), 117–126. <https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2020.v1i2.1124>