

## DAFTAR PUSTAKA

Azhari, C. U., Fatgehipon, A. H., & Scorviana, N. (2025). *Daya Tarik Fitur Interaktif Dalam Meningkatkan Kunjungan Museum: Studi Kasus Mengenal Paras Nusantara*. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 2(3), 2995-3003.

Botti-Salitsky, R. M. (2017). *Programming and research: Skills and techniques for interior designers* (2nd ed.). Fairchild Books

Djohari, N., Setiawan, M. N., & Liauw, F. (2022). Penerapan teknologi interaktif display dalam perancangan interior museum wayang Jakarta. *Mezanin*, 4(2).

Delfin, D., Koesoemadinata, F., & Fivanda, F. (2019). Nilai Budaya Lokal Pada Perancangan Museum Wayang Kota Tua Jakarta. *Mezanin*, 2(1)

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors* (2nd ed.). John Wiley & Sons.

Memcott, P., Ting, J., O'Rourke, T., & Vellinga, M. (Eds.). (2023). *Design and the vernacular: Interpretations for contemporary architectural practice and theory*. Bloomsbury Publishing.

Meirissa, A. S., Sarihati, T., & Haristianti, V. (2021). Implementation of experience design on museum interiors: Case study: East Java Cultural Museum. *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 4(1), 30–40.

Museum Wayang. *Profil Museum Wayang*. Diakses (11 Agustus 2025), dari <https://museumwayang.info/profil/>

Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1), 121044.

Oliver, P. (2003). *Dwellings: The Vernacular House Worldwide*.

Kompas.com. (2022, 22 September). *Strategi jitu mendongkrak jumlah kunjungan ke museum*. Diakses dari <https://www.kompas.com/edu/read/2022/09/22/095431271/strategi-jitu-mendongkrak-jumlah-kunjungan-ke-museum>

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2022). *Susunan organisasi struktural Dinas Kebudayaan*. PPID Jakarta. Diakses dari [https://ppid.jakarta.go.id/assets/home/ppidNew/struktur-organisasi/2022/Dinas\\_Kebudayaan.pdf](https://ppid.jakarta.go.id/assets/home/ppidNew/struktur-organisasi/2022/Dinas_Kebudayaan.pdf)