

ASPIRASI PENGUNJUNG DALAM PENINGKATAN KUALITAS MEDIA KOLEKSI MUSEUM NEGERI BENGKULU Studi Kasus : Museum Negeri Bengkulu

Faizun Anugrah Pratama¹ dan Hastuti Saptorini²

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

²Dosen Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

Surel: 885120102@uii.ac.id

ABSTRAK: Museum Negeri Bengkulu merupakan museum satu-satunya yang berada di Provinsi Bengkulu, meskipun tidak memiliki saingan dengan museum lainnya pada daerah ini, intensitas pengunjungnya tidak terlalu ramai. Fakta menunjukkan jumlah pengunjung yang datang perhari hanya rata-rata sekitar 19 orang (2018) yang tidak sebanding dengan besarnya gedung museum yang bisa menampung seribu orang. Di dalam Museum Negeri Bengkulu terdapat banyak koleksi yang berkaitan dengan kebudayaan dan sejarah masa lampau yang dipamerkan dalam museum sejarah ini. Namun pada era modernisasi saat ini, minat masyarakat dalam mengunjungi museum sangatlah rendah. Ada faktor yang melatarbelakangi menyebabkan tidak menariknya lagi suatu museum yang sudah tua dibandingkan museum dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini akan mengambil sampel berdasarkan penilaian pengunjung dari sisi aspirasi untuk pengembangan kualitas media koleksi pada museum ini. Penelitian menemukan bahwa media yang bisa memberikan penjelasan yang menarik dan mudah ditangkap yang bisa menampilkan visual dengan menggambarkan kedetailan sebuah koleksi, ditambah dengan audio yang menjadi penjelas dan suara latar dari visual yang disampaikan dan bisa berinteraksi langsung, memberikan pengalaman dan ketertarikan dalam mengetahui sebuah koleksi museum.

Kata kunci: Museum Negeri Bengkulu, aspirasi, pengembangan, media, pengunjung.

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, museum menyadari bahwa sangat penting untuk mencari tahu sesuatu yang diperlukan oleh masyarakat terhadap museum. Pada saat ini museum menjadi tempat wisata yang kurang populer untuk dikunjungi, yang mana teknologi sekarang sudah bisa langsung mengakses isi dari sebuah museum. Pada akhirnya membuat masyarakat kian malas untuk berkunjung melihat koleksi-koleksi museum karena mereka bisa melihat koleksi melalui dunia maya.

Animo masyarakat dalam mengunjungi museum sangat kurang, mungkin ada faktor yang menyebabkan tidak menariknya lagi suatu museum karena hanya sekedar menampilkan koleksi secara konvensional tanpa mempertimbangkan pengalaman yang bisa dirasakan oleh pengunjung saat melihat dan memahami suatu koleksi. Belum ada pengembangan inovasi teknologi kreatif yang disisipkan pada museum mungkin menjadi salah satu faktor masyarakat tertarik untuk mengunjungi museum.

Museum yang mampu menarik wisatawan yang banyak, memiliki performa atau atraksi yang bagus terkait visual, audio, maupun pengalamannya sendiri yang berbeda. Penggunaan teknologi digital di museum-museum yang disebut “teknologi budaya” dalam kebijakan tingkat nasional, menjadikan museum sebagai industri budaya kreatif dengan budaya dan warisan sebagai inti dari semua kegiatan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan kebutuhan pengunjung museum terkait dengan media koleksi dalam pengembangan kualitas media koleksi Museum Negeri Bengkulu.

STUDI PUSTAKA

Dalam berkunjung pada suatu museum ada motivasi yang menjadi penggerak pengunjung untuk mendatangi museum. Motivasi terdiri dari tiga macam menurut Sutraaga (1989), di antara pengunjung saat ke museum yang bisa diamati. Tiga macam motivasi tersebut yaitu:

1. Rasa kebutuhan dalam mengagumi nilai atau sesuatu yang indah (estetik);
2. Ingin melihat informasi dan pengetahuan yang menarik (tematik, intelektual);
3. Berkenan dengan lingkungan yang berbeda yang dilewati sendiri/individual (romantik).

Keharusan sebuah tempat wisata dalam memenuhi kebutuhan pengunjung atau pasarnya untuk mencapai kepuasan terhadap pelaku pengunjungnya termasuk museum. Salah satu contoh langkah dalam memuaskan pengunjung yaitu dengan cara memberikan pelayanan yang maksimal baik saat dan setelah aktivitas kunjungan. Harapan dan kebutuhan pengunjung bila ingin tercapai pastilah harus memberikan pelayanan yang baik dan tepat. Graham Black (2008), analisis pada pengunjung yang potensial ke sebuah museum bisa dinamai dengan "market research". Lebih lanjut, Black menyatakan bahwa aktivitas ini mencerminkan sebagian pekerjaan yang dilakukan oleh suatu museum untuk mengupayakan pengembangan dari suatu pemahaman yang utuh dari pengunjung, termasuk motivasi mereka, kebutuhan terhadap museum, harapan, cara mengeksplorasi, layanan staf museum, dan apa yang diperoleh oleh pengunjung dari pengalamannya ke museum (Black, 2008).

Menurut Arbi, dkk. (2012), untuk menyusun tata ruang sebuah museum perlu melakukan beberapa langkah:

1. Memilih sebuah alur cerita (storyline), yang dimaksud dengan alur cerita adalah sekumpulan dokumen atau blueprint yang menjadi acuan untuk menyusun materi museum agar dapat memiliki muatan pembelajaran dan pewarisan nilai dengan cara tertentu yang memberikan pengalaman berkunjung.
2. Menentukan alur pengunjung, merupakan pengaturan alur sirkulasi pengunjung mulai dari pintu masuk museum hingga pintu keluar dengan memperhatikan konsep besaran ruang.

Terkait dengan urusan penyajian koleksi, ada 3 poin yang saling terikat satu sama lainnya supaya penyajian koleksi tersebut bisa memberikan rasa kenyamanan bagi pengunjung dalam melihat koleksi :

1. Kenyamanan pengamatan merupakan aspek yang penting, memberikan visualisasi koleksi terhadap pengamat:
 - Kejelasan secara visual
Untuk mendapatkan kejelasan visual yang baik pastinya sistem pencahayaan yang alami maupun tambahan sangat diperlukan untuk membantu pengunjung melihat detail atau lainnya pada objek tersebut.
 - Kejelasan secara informasi
Koleksi yang ditampilkan bisa memberikan penjelasan yang bisa mudah dipahami oleh pengunjung.
2. Selain kenyamanan pengamatan juga terdapat aspek sirkulasi yang penting karena berpengaruh dengan kenyamanan gerak yang di atur di awal rencana supaya pengunjung tidak bosan dalam hirir mudik melihat koleksi-koleksi yang tersebar.
3. Yang terakhir merupakan suasana, dalam menciptakan suatu ciri atau karakter baik objek maupun ruang suasana menjadi faktor penting dalam mengurangi ataupun menimbulkan rasa bosan dan kejenuhan pengunjung.

Media merupakan alat perantara dan penyalur dalam mengkomunikasikan pesan/informasi untuk membantu seseorang dalam tujuan tertentu (Sadiman, 2006). Hasil

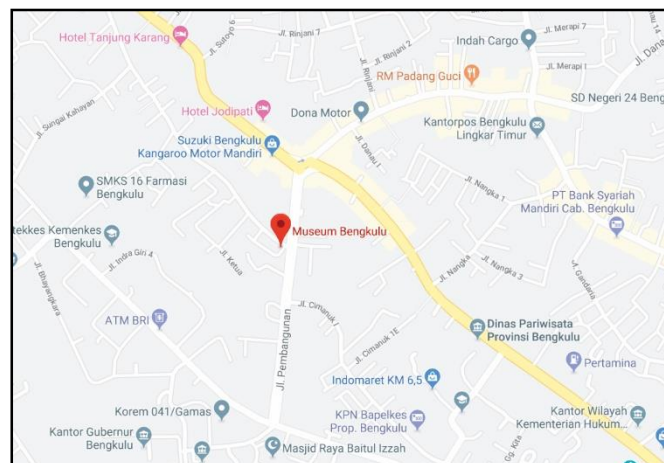
pengujian teknologi (media) yang interaktif terhadap pengunjung pada beberapa museum di Prancis, menunjukkan bahwa dimensi IT menjadi sebuah kemudahan penggunaan dan interaktivitas, mempengaruhi proses emosional (keterlibatan kognitif), yang dapat mempengaruhi pembelajaran (Pallud, 2017). Temuan dari penelitian di museum Prancis ini menunjukkan bahwa ketika pengguna menganggap interaksi dengan teknologi sebagai intuitif dan interaktif, mereka mengalami tingkat keterlibatan kognitif (pemahaman) yang lebih tinggi. Adapun kelebihan dari media yang interaktif terhadap pengunjung seperti :

1. Dengan software atau output teknologi yang sudah di siapkan bisa membuat pengguna berinteraksi langsung dengan media tersebut.
2. Untuk memudahkan pemahaman pengunjung, media dirancang dengan sederhana supaya pengunjung tidak kebingungan dalam menggunakan media tersebut.
3. Teknologi yang menawarkan interaksi bisanya memuat data yang lengkap dari koleksi yang dibahas/ditampilkan, sangat memberikan edukasi yang baik , dan juga otentik.

National Education Association (NEA) memberikan defenisi bahwa bentuk media sangat bervariasi yang bisa disampaikan dengan berbagai cara penyampaiannya atau pengomunikasiannya, dalam bentuk audio visual dan perangkatnya bisa didengar, dilihat maupun dibaca. Kontribusi yang diberikan oleh museum dalam fungsi pendidikan ini adalah menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk belajar langsung dari obyek, menstimulasi rasa keingintahuan dan ketertarikan mereka, mengenalkan cara belajar dengan menggunakan indera dan persepsi melalui pengalamannya, serta mendukung belajar secara mandiri (Beer, 1994). Peran proses psikologis (emosional) dalam pembelajaran Menurut Alavi (2001), proses psikologis internal meliputi "kegiatan pemrosesan informasi dan kognitif pelajar, motivasi, minat, dan struktur kognitif (misalnya, memori)". Karakteristik IT ini memiliki efek langsung pada proses psikologis individu, yaitu keterlibatan kognitif (terdiri dari kenikmatan yang meningkat, rasa ingin tahu, dan fokus yang mendalam) dan persepsi keaslian.

METODE

Lokasi penelitian ini adalah Museum Negeri Bengkulu yang terletak di Jalan Pembangunan No.8 Bengkulu.



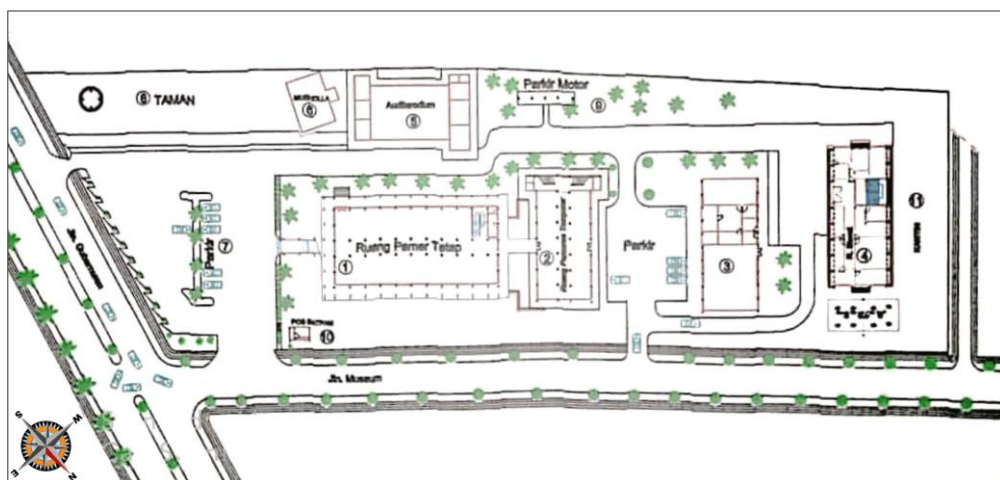
Gambar 1. Lokasi Museum Negeri Bengkulu
Sumber : <http://maps.google.com/>

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan analisis data kombinasi kuantitatif dan kualitatif. Hasil temuan data secara kuantitatif diperoleh dari penyebaran kuisioner kepada 21 orang responden, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui studi literatur. Pada analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase. Yaitu data

kuesioner yang telah diisi merupakan data kualitatif, sehingga data tersebut bisa dianalisis dan harus diubah menjadi data kuantitatif. Dalam mendapatkan persentase dari hasil penelitian campuran kualitatif dan kuantitatif yaitu dengan cara menggunakan skala likert. Skala likert merupakan indeks pemberian skor dalam kuisisioner (Sugiyono, 2015). Hasil dari angket berupa data kuantitatif yang kemudian akan diubah dari perhitungan menjadi kalimat yang bersifat kualitatif agar lebih mudah untuk ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Negeri Bengkulu ini dibangun pada lahan seluas lebih kurang 9.974 m² dan luas bangunan yang berdiri 2.550 m² sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 2. Bangunan yang berdiri ada di lahan ini terbagi beberapa masa bangunan mulai dari gedung pameran tetap dan temporer, gedung kantor dan sekretariat, gedung gudang koleksi (*storage*), dan gedung aula. Orientasi gedung pameran Museum Negeri Bengkulu mengarah ke Tenggara.



Gambar 2. Siteplan Museum Negeri Bengkulu
Sumber : Museum Negeri Bengkulu

Penampilan bangunan Museum Negeri Bengkulu mengadopsi bentuk tipologi dari rumah adat dari Bengkulu yaitu bubungan lima. Bentuk bubungan lima memiliki model seperti rumah panggung yang ditopang oleh beberapa tiang penopang, begitu juga yang bisa di lihat dari penampilan museum ini terekspresikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Museum Negeri Bengkulu
Sumber : <https://kelanaku.com>

Pada gedung pameran tetapnya terbagi dari tiga ruangan besar, ruang pertama yang berada di depan (lantai 2) disana banyak menampilkan peta wilayah, artefak kuno, busana adat dan juga rumah adat. Setelah melewati ruang pertama, beralih ke ruang kedua yang menampilkan koleksi biota laut, fauna, piring-piring kuno, peninggalan asing, tempayan dan benda kuno lainnya. Dari ruang kedua ada sebuah tangga yang menuju ke lantai dasar yang berisikan koleksi pelaminan, mesin pencetak uang dan uang kuno, dan alat-alat musik serta permainan tradisional. Untuk alur ceritanya sendiri peletakan atau urutan dari benda koleksi bisa dibilang masih banyak yang tercampur, misal belum ada pembagian khusus yang menampilkan secara kluster khusus pembagian koleksi untuk setiap kabupatennya.

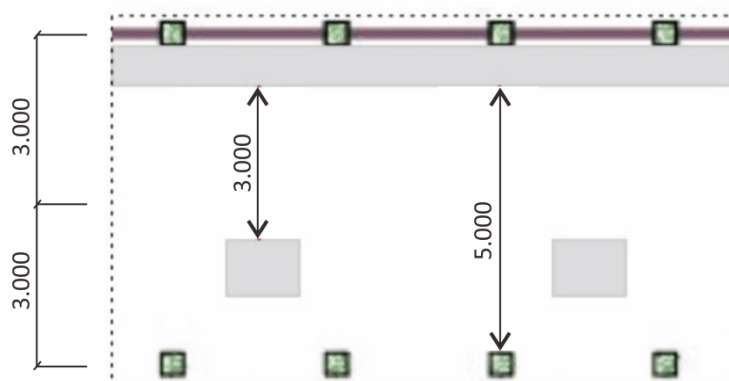
Koleksi-koleksi museum ditampilkan didalam vitrin-vitrin atau lemari kaca baik dari ukuran kecil sampai ukuran yang besar sebagaimana pada Gambar 4. Namun terdapat koleksi-koleksi yang didisplay langsung tanpa ada pembungkus atau pengamannya. Pada koleksi kecil yang diletakan di dalam vitrin dengan kotak alas ketinggian 50cm masih sangat mudah untuk dilihat oleh anak-anak SD karena posisi tersebut terbilang rendah begitu juga dengan koleksi yang tertutup oleh vitrin. Pada bingkai vitrin besar yang menyatu langsung dengan dinding, untuk ukuran anak-anak masih sangat mudah untuk melihat dari bagian bawah sampai atas koleksi karena ketinggian koleksi hanya di alasi dengan kotak setinggi 20cm. Koleksi yang ada di didalam museum baik berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi memiliki penjelasan tentang koleksi yang ditampilkan. Penjelasan yang disediakan disajikan dalam bentuk panel tulisan yang memberikan keterangan terkait benda tersebut, sebagian juga ada yang belum memiliki penjelasan yang mendalam tetapi hanya menjelaskan secara singkat tentang koleksi tersebut.



Gambar 4. Koleksi Kecil Atau Khusus di Dalam Vitrin, Koleksi Tanpa Vitrin, Koleksi Besar di Dalam Vitrin Besar.

Sumber : <https://kelanaku.com>

Koleksi museum di *layout* pada sepanjang dinding dan juga pada bagian tengah ruangan. Dari letak koleksi tersebut sudah terlihat seperti di Gambar 5 yang memperlihatkan lebar sirkulasi ruang pameran yang terdapat koleksi dibagian dinding dan tengah ruangan dengan lebar sirkulasi 3m, area yang tidak terdapat koleksi di bagian tengahnya lebar sirkulasi 5m.



Gambar 5. Lebar Sirkulasi Ruang Koleksi

Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019

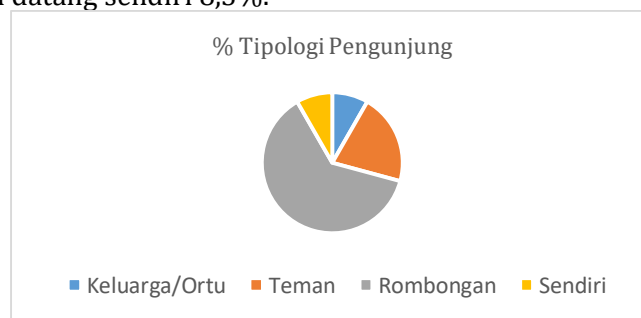
Ruang pameran pada Museum Negeri Bengkulu interiornya banyak menggunakan material kayu medang kemuning baik dari selubung (dinding) maupun sampai ke bagian plafon. Pemilihan warna kayu yang gelap yang sangat kontras dengan warna lantai keramiknya memberikan kesan hangat tetapi sedikit berat dan membuat mata langsung tertuju pada bagian material kayu tersebut. Suasana ruangan yang tenang dengan pencahayaan yang belum terlalu terang membuat ruangan koleksi museum tampak redup disebabkan karena pencahayaan alami kurang memberikan penerangan pada siang harinya karena bukaan yang minim sebagaimana Gambar 6.



Gambar 6. Suasana Ruang Koleksi Gedung Pameran Tetap
Sumber : <https://jalanwisata.id/> & www.triptrus.com

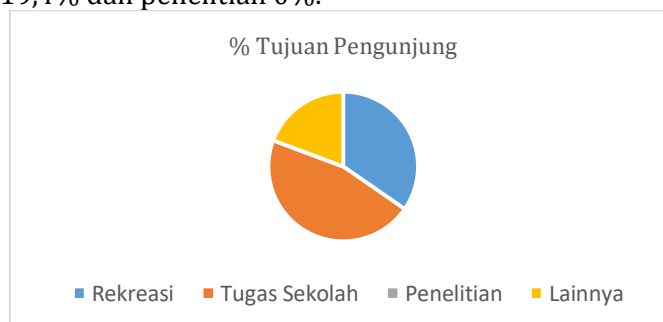
Aspirasi Pengunjung Museum Negeri Bengkulu

Tipologi pengunjung yang datang ke Museum Negeri Bengkulu sebagaimana dengan Gambar 7 yaitu kebanyakan rombongan 62,5%, pergi bersama teman 20,9%, pergi dengan keluarga 8,3%, dan datang sendiri 8,3%.



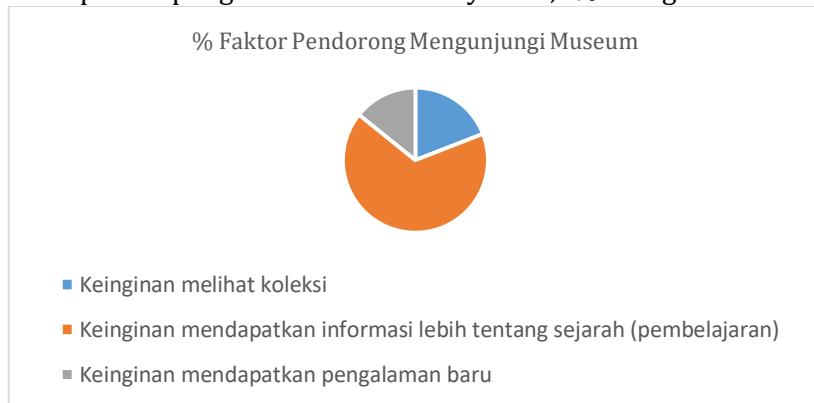
Gambar 7. Diagram Tipologi Pengunjung
Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019

Tujuan berkunjung ke Museum Negeri Bengkulu sebagaimana Gambar 8, kebanyakan pengunjung yang memiliki tugas sekolah 46,3%, tujuan untuk rekreasi 34,8%, tujuan lainnya sebanyak 19,4% dan penelitian 0%.

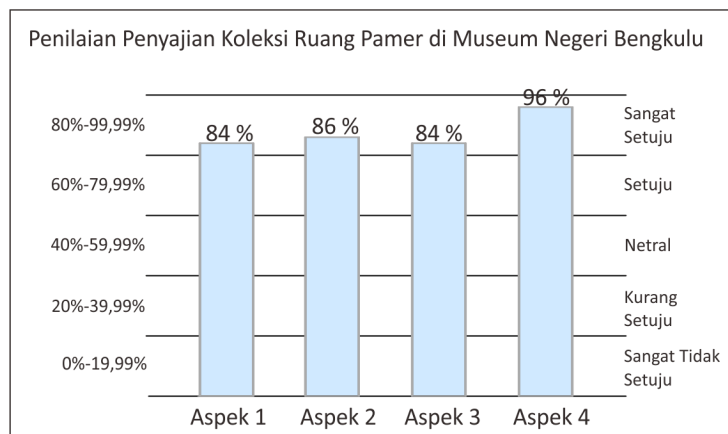


Gambar 8. Diagram Tujuan Pengunjung
Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019

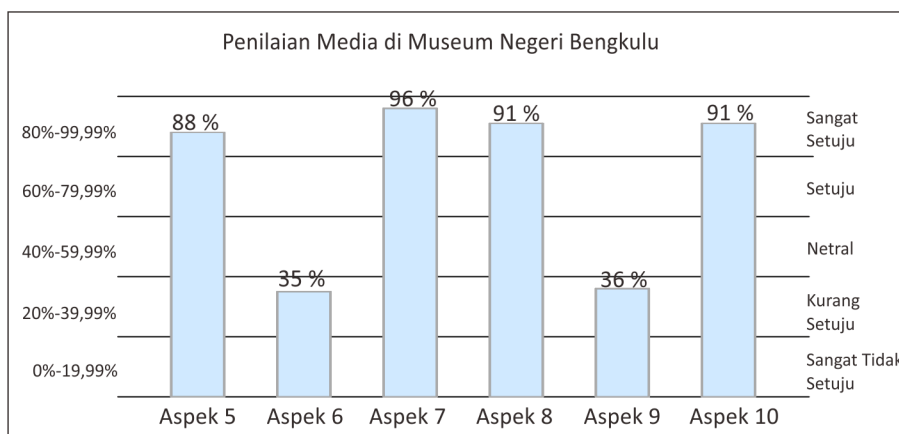
Faktor pendorong untuk mengunjungi Museum Negeri Bengkulu yaitu mayoritas keinginan mendapatkan pembelajaran (sejarah) 66,7%, melihat koleksi dengan presentase 19,1%, dan mendapatkan pengalaman baru sebanyak 14,2% sebagaimana dalam Gambar 9.



Gambar 9. Diagram Faktor Pendorong Pengunjung
Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019



Gambar 10. Penilaian Pengunjung Terhadap Aspek Pernyataan
Penyajian Koleksi Ruang Pamer
Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019



Gambar 11. Penilaian Pengunjung Terhadap Aspek Pernyataan
Media Museum Negeri Bengkulu
Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019

Tabel 1. Penyajian Koleksi Ruang Pamer di Museum Negeri Bengkulu Berdasarkan Gambar 11

Aspek Penilaian Pengunjung	Pernyataan	Penilaian Pengunjung Berdasarkan Kuesioner
Aspek 1	Kesan Ruang Pameran	Museum berkesan hangat dan mengundang secara visual. Penggunaan material kayu dipersepsikan lebih hangat dari suasananya.
Aspek 2	Alur Cerita (<i>Storyline</i>)	Koleksi teratur berdasarkan jenisnya dan tersampaikan dengan visual yang jelas dari pendisplayan dan informasi koleksi.
Aspek 3	Desain Tata Pameran Koleksi	Desain tata pameran bisa dilihat dengan baik dan efektif dalam menampilkan koleksi bagi semua kalangan usia.
Aspek 4	Sirkulasi	Area sirkulasi yang dilewati sudah dirasa sangat luas dan nyaman, dengan area sirkulasi yang luas tersebut pengunjung bisa leluasa dalam melihat-lihat koleksi museum tanpa harus berdesakan baik pada kondisi sepi maupun ramai.

Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019

Tabel 2. Media di Museum Negeri Bengkulu Berdasarkan Gambar 12

Aspek Penilaian Pengunjung	Pernyataan	Penilaian Pengunjung Berdasarkan Kuesioner
Aspek 5	Daya Tarik Koleksi dan Dorongan Mendatangi Museum	Daya tarik Museum Negeri Bengkulu adalah koleksi yang bervariasi dan menarik secara historis.
Aspek 6	Pemandu Museum	Pemanduan dari karyawan museum masih diperlukan untuk bisa memahami lebih dalam dan informasi yang lebih detail dibandingkan dengan hanya membaca panel tulisan.
Aspek 7	Media Interaktif (mis. grafik, Audio, Video, animasi/ilustrasi)	Penambahan media interaktif diperlukan dalam langkah memberikan penjelasan secara detail tanpa ada perlu pemandu untuk menjelaskan koleksi museum kepada pengunjung.
Aspek 8	Interaksi Langsung	Pengunjung memerlukan media yang bisa berinteraksi langsung, memberikan pengalaman dan ketertarikan dalam mengetahui sebuah koleksi museum.
Aspek 9	Media Cetak (Panel Tulisan)	Media cetak (tulisan) tidak cukup baik karena ukuran font yang terlalu kecil pada beberapa koleksi, penerangan ke panel kurang, warna <i>background</i> dan tulisannya belum kontras sehingga menyulitkan dan

Aspek 10	Variasi Media	membuat pengunjung tidak tertarik untuk mengetahui penjelasan koleksi. Variasi dari media lain (interaktif, audio visual) pada museum jika diadakan atau ditambahkan akan membuat museum akan lebih menarik lagi.
----------	---------------	--

Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2019

KESIMPULAN

Media koleksi museum belum memiliki variasi media, dengan media yang sekarang (hanya panel tulisan) membuat pengunjung susah untuk memahami koleksi di karenakan penjelasan maupun penyampaiannya hanya berupa tulisan dan tidak menarik. Pengunjung masih memerlukan pemanduan dari karyawan museum untuk memahami dan melihat koleksi museum. Level kognitif untuk menangkap dari penjelasan koleksi pada setiap tingkatan umur sangat berbeda-beda. Media yang bisa memberikan penjelasan yang menarik dan mudah ditangkap yang bisa menampilkan visual dengan menggambarkan kedetailan sebuah koleksi, ditambah dengan audio yang menjadi penjelas dan suara latar dari visual yang disampaikan dan bisa berinteraksi langsung, memberikan pengalaman dan ketertarikan dalam mengetahui sebuah koleksi museum.

REKOMENDASI

Rekomendasi untuk Musuem Negeri Bengkulu yaitu ditinjau dari kebutuhan pengunjung yang menginginkan adanya variasi media lain selain media cetak (panel) dan berlandaskan visi misi museum sendiri dalam meningkatkan sarana dan prasarana museum, kualitas dan pusat informasi museum berbasis ilmu dan teknologi. Untuk menjadikan koleksi museum lebih menarik lagi, adanya penambahan media interaktif yang menampilkan visual yang dapat menjelaskan secara ilustrasi maupun slideshow beserta audio dalam bentuk suara penjelasan. Media tersebut juga bisa membantu penyandang disabilitas seperti orang buta (tunanetra) dalam memahami suatu koleksi. Adanya media interaktif tersebut, pengunjung tidak memerlukan lagi pemanduan dari karyawan museum. Alur cerita koleksi (storyline) lebih diatur lagi atau dibagi menjadi kluster-kluster koleksi yang terpisah untuk kabupaten maupun umum sangat penting bila diberi ruang tersendiri, yang mana pengunjung bisa lebih mengetahui asal dan filosofi suatu koleksi dari tempat atau kabupaten tertentu yang sudah terkelompok berdasarkan asal koleksi yang sama. Nantinya pengunjung lebih memahami dan mendalami sebuah sejarah dari kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku (monograf)

- Ali, M. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. PT Angkasa raya. Bandung
- Arief S. Sadiman, Raharjo,dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Press.
- Arbi, Yunus. 2012. *Konsep Penyajian Museum*, bagian 4.
- Beer, Valerie. (1994). "The Problem and Promise of Museum Goals", dalam K.Moore (ed), *Museum Management*, Routledge.
- Black, Graham. 2008. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. Routledge.
- Budaya, Album (2012). *Album Budaya*, Jakarta
<http://repositori.kemdikbud.go.id/10914/1/direktori%20museum%20indonesia.pdf>

- Falk, J. H. (2011) 'The learning tourist: The role of identity-related visit motivations', *Tourism in Marine Environments*, 7(3-4), pp. 223-232. doi: 10.3727/154427311X13195453163010.
- Hein, George E. 1998. *Learning in the Museum*. London and New York: Routledge.
- Institute of Museum and Library Services (IMLS-2009-NAI-01), *Museums, Libraries, and 21st Century Skills*, Washington, D.C., 2009.
- Mulaajoli, Bruno, 1975. *Museum Architecture*. New York: Mc. Graw-hill Book Company.
- M. Alavi, D. Leidner, Research commentary: technology-mediated learning – a call for greater depth and breadth of research, *Inf. Syst. Res.* 12 (2001) 1-10.
- New Zealand College of Midwives 2010. 2004. "ICOM Code of Ethics for Museums."
- Pizam, A., 2017. Is transformational travel the new trend in the hotel industry? *Int. J. Hosp. Manag.* 66, 135.
- Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Dirjen Depdikbud
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sutaarga, M. Amir. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Yoeti, Oka A. (1999). *Psikologi Pelayanan Pariwisata*. Jakarta: Gramedia.
- Zeithaml, Valarie A. (1988). Consumer Perceptions of Price, Quality, and Value: A Means-End Model and Synthesis of Evidence. *Journal of Marketing*, 52 (3): 2-22.
- Artikel Jurnal**
- Ch'ng, Eugene, Shengdan Cai, Fui-Theng Leow, and Tong Evelyn Zhang. 2019a. "Adoption and Use of Emerging Cultural Technologies in China's Museums." *Journal of Cultural Heritage* 37: 170-80.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1296207418304072> (October 11, 2019).
- Pallud, Jessie. 2017. "Impact of Interactive Technologies on Stimulating Learning Experiences in a Museum." *Information and Management* 54(4): 465-78.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.im.2016.10.004>.
- Purwono, U. L. (2013). *Evaluasi Manajemen Pemasaran Museum Benteng Vredeborg Yogyakarta*. Skripsi Universitas Gadjah Mada. <http://etd.repository.ugm.ac.id/index>.
- Syarief, Y. I. (2004). *Memperkuat Manajemen Museum: Studi tentang Upaya Memaksimalkan Fungsi Museum Sri Baduga Jawa Barat*. Tesis Universitas Indonesia. <https://core.ac.uk/download/files/451/12140627.pdf>
- Sarbaitinil, S., & Pristiwasa, I. W. T. K. (2018). Educational Opportunity Wisatawan Dalam Melakukan Perjalanan Wisata Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Kepuasan Wisatawan di Sumatera Barat. *Jurnal Pariwisata Pesona*.
<https://doi.org/10.26905/jpp.v3i1.2043>