

REFERENCES

- Adani, M. R. (2021). Ketahui Contoh Prototype, Definisi, Metode, Jenis dan Tujuan. <https://sekawanstudio.com/blog/prototype-adalah>. [12 February 2023]
- Albab, M. U. (2022). Mau Wisata Sambil Belajar, 6 Tempat di Jember Ini Wajib Dikunjungi, <https://jatim.idntimes.com/travel/destination/mohamad-ulil/6-museum-dan-tempat-bersejarah-di-jember-c1c2>. [9 February 2023]
- Ambarwati, K. (2018). *Efektivitas Booklet Sebagai Media Promosi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Kekerasan Seksual Pada Anak (Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nahdatul Ulama (Mis Nu) Ii Pontianak Dan Di Sd Muhammadiyah 1 Pontianak*. (Thesis, Universitas Muhammadiyah Pontianak).
- Asmara, D. (2019). "Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah". In *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*. 2 (1), 10-20.
- Branch. R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. (P. A. Smith (ed.); 4th ed.). Pearson.
- Diri, U. N., & Marlina, M. (2019). Pembuatan Booklet sebagai Media Informasi Bibliocrime di Perpustakaan Universitas Negeri Padang. In *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*. 8(1). P. 431–436.
- Fauza, L., San Ahdi, S. S., Ds, M., & Syafwan, M. S. (2017). "Perancangan Infografis Iklan Layanan Masyarakat tentang Manfaat Susu Kambing Melalui Media Booklet". In *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 5(2).
- Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumorboto, Banyumanik*. (Thesis, Universitas Diponegoro).

- Hudaya, A. (2018). “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik”. In *Research and Development Journal of Education*. 4 (2), 86-97.
- Indraswara, M.S. (2008). Evaluasi Penerapan Rencana Tata Ruang Resort Pariwisata Gilitrawangan Nusa Tenggara. In *Jurnal Ilmiah Perancangan Kota Dan Permukiman*. 7 (1), 19-27.
- Isnaini, K. (2019). *Kualitas Layanan Museum House of Sampoerna Kota Surabaya*. (Thesis, Universitas Airlangga.)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2019). Pengertian Museum. <https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum>. [5 January 2023]
- Kusuma, A. R., D. Fitriany., and M. R. Havier. (2022), ”Perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dengan Pendekatan Alur Penyajian Kronologi dan Temati. In *REKAJIVA Jurnal Desain Interior*. 1 (2), 36-50.
- Miftah, P. (2022). Apa Itu Prototype Produk?.<https://toffeedev.com/blog/apa-itu-prototype/>. [13 February 2023]
- Prasetyo, M. I. W., S. Subekti., and Mustapit, M. (2019), “Pariwisata Tembakau Di Kabupaten Jember Dan Strategi Pengembangannya”. *UNEJ e-Proceeding*, 592–605.
- Prawiro, M. (2023). Pengertian Gadget: Fungsi, Manfaat, dan Jenis-Jenis Gadget. <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-gadget.html> . [31 January 2023]
- Prihandoko, A. (2008). *Analisis Potensi Obyek Wisata Alam Di Kabupaten Semarang*. (Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.)
- Riyadi. M. (2022). Pengertian Gadget Beserta Fungsi dan Macam-macam Gadget. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-gadget/>. [13 May 2023]
- Rusyidi, B., and M. Fedryansah. (2018). “Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat”. In *Jurnal Pekerjaan Sosial*. 1 (3), 155-165.
- Sabon, V. L., M. T. P. Perdana., P. C. S. Koropit., and W. C. D. Pierre. (2018). “Strategi Peningkatan Kinerja Sektor Pariwisata Indonesia Pada Asean Economic Community”. In *Jurnal Bisnis dan Manajemen*. 8 (2), 163-176.

- Safitri, N. R. D., and D. Y. Fitranti. (2016). "Pengaruh edukasi gizi dengan ceramah 32 dan booklet terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi remaja overweight". In *Journal of Nutrition College* 5(4), 374–380.
- Suryani, A. I. (2017). "Strategi Pengembangan Pariwisata Lokal". In *Jurnal Spasial*. 3 (1), 33-43.
- Utariningsih, W. (2018). *Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Booklet Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Orang Tua dalam Pencegahan TB Paru Pada Anak*. (Thesis, Universitas Muhammadiyah Pontianak).
- Widiana, W. (2017). Mengenal 6 Jenis Museum. <https://bobo.grid.id/read/08676955/mengenal-6-jenis-museum?page=all>. [13 May 2023]
- Yudita, S. P., & Ady Rosa, J. (2013). Perancangan Promosi Wisata Budaya Kabupaten Tanah Datar dalam Media "Booklet." In *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 1(2).
- Yusuf, M.S., L. H. Sari., and C. Nursaniah. (2019). "Perancangan Museum Kopi Aceh di Banda Aceh". In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan*. 3 (3). P. 59-63.
- Zahida, R. A. (2022). *Perancangan Interior Museum Sustainable Fashion di Bandung*. (Thesis, Universitas Komputer Indonesia Bandung).