

Daftar Pustaka

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*.
- Akhyar, M., Deliani, N., Batubara, J., & Gusli, R. A. (2023). Studi analisis pendidikan Budaya Alam Minangkabau terhadap pembentukan karakter anak di Sekolah Dasar.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.
- Amruddin, Muskananfola, I. L., & Febriyanti, E. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.
- Azmi, N. M., Melga, B., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Informasi Berbasis Teknologi Esport Bagi Pemain Game Di Kota Jakarta.
- Bambang, K. (2017). *FOTOGRAFI: Belajar Fotografi*.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction To Information Design*.
- Nastiti, N. E. (2015). PERANCANGAN SISTEM TANDA PADA MUSEUM LAMPUNG DI BANDAR LAMPUNG.
- Basama, A. F., & Melga, B. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenai Edukasi Pendidikan Karakter Melalui Lagu Anak Indonesia Di Kota Bandung.
- Berbinovian, F. (2011). Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Museum Topeng di Yogyakarta dengan Pendekatan Metafora Elemen yang Terdapat Pada Topeng.
- DESTIANA, A. K. (2016). LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM FILM INDONESIA DI YOGYAKARTA.
- Hardyanti, R. N. (2014). Perancangan Media Promosi Event Putri LBC pada London Beauty Centre Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Loyalty.
- Hamzah, P., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Hidayatullah, R. A. (2016). LKP : Pembuatan Desain Website Sebagai Penunjang Company Profile CV. Hensindo.
- Jogiyanto. (2005). *Sistem Informasi Strategik : Untuk Keunggulan Kompetitif*. ANDI.
- Mashuri, D. N. (2020). ANALISIS SWOT SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN DAYA SAING .
- Matitaputy, J. (2007). PENTINGNYA MUSEUM BAGI PELESTARIAN WARISAN BUDAYA DAN PENDIDIKAN DALAM PEMBANGUNAN.
- Maulana, F. I. (2021). *SWOT Analysis*.
- Meilyana, E. (2018). *AISAS Model*.
- Morissan. (2010). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Prenadamedia Group.
- Pradipta, D. (2011). LKP : Pembuatan Artikel Tabloid Komputek.
- Rachmawari, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2019). KOMUNIKASI DAN MEDIA SOSIAL.
- Shiva, R. I. (2024). Rancangan Video Virtual Tour Museum Adityawarman : Strategi Promosi Melalui Media Digital.

- Sofia Firdaus, D. R., Lubis, D. P., Susanto, D., & Soetarto, E. (2018). POTRET BUDAYA MASYARAKAT MINANGKABAU BERDASARKAN KEENAM DIMENSI BUDAYA HOFSTEDE.
- Swasty, W., & Adrianto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design.
- Umayra, N. A., Nofriyandri, R., Dofest, H., & Wulandari, D. P. (2023). Pengaruh Museum Experience terhadap Minat Berkunjung Kembali Wisatawan di Museum Adityawarman.
- Wulan, A., Winoto, Y., & CMS, S. (2024). Penguatan literasi budaya Minangkabau dalam kegiatan Sapakan Pagelaran Alek Kesenian Anak Nagari Andaleh Baruh Bukik.
- Wibowo, A. J. (2015). PERSEPSI KUALITAS LAYANAN MUSEUM DI INDONESIA: SEBUAH STUDI OBSERVASI.