

**INOVASI DIGITAL MUSEUM GEDUNG SATE
UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR PENGUNJUNG
MELALUI TEKNOLOGI DI KOTA BANDUNG
(Studi Kasus pada Masyarakat yang Berkunjung ke Museum Gedung Sate)**



TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Masyarakat

**Oleh:
Aminah
2307492**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

INOVASI DIGITAL MUSEUM GEDUNG SATE UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR PENGUNJUNG MELALUI TEKNOLOGI DI KOTA BANDUNG (Studi Kasus pada Masyarakat yang Berkunjung ke Museum Gedung Sate)

Oleh:

Aminah

Universitas Pendidikan Indonesia, 1993

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Masyarakat

© Aminah 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.

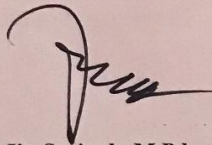
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Aminah
2307492

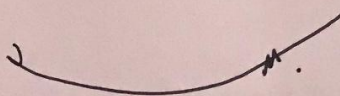
**INOVASI DIGITAL MUSEUM GEDUNG SATE
UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR PENGUNJUNG
MELALUI TEKNOLOGI DI KOTA BANDUNG**
(Studi Kasus pada Masyarakat yang Berkunjung ke Museum ber-Inovasi)
Disetujui dan disahkan oleh penguji tesis:

Pembimbing I



Dr. Iip Saripah, M.Pd.
NIP. 197012101998022001

Pembimbing II



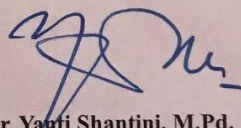
Dr. Dadang Yunus Lutfiansyach, M.Pd.
NIP. 920200119831006101

Penguji I



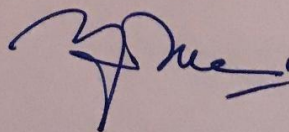
Dr. Sardin, M.Si.
NIP. 197108171998021002

Penguji II



Dr. Yanti Shantini, M.Pd.
NIP. 197301282005012001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Masyarakat
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yanti Shantini, M.Pd.
NIP. 197301282005012001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Inovasi Digital Museum Gedung Sate untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar Pengunjung melalui Teknologi di Kota Bandung (Studi Kasus pada Masyarakat yang Berkunjung ke Museum Gedung Sate)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Aminah
NIM. 2307492

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Inovasi Digital Museum Gedung Sate Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar Pengunjung Melalui Teknologi Di Kota Bandung (Studi Kasus Pada Masyarakat Yang Berkunjung Ke Museum Ber-Inovasi)”

Tesis ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan Masyarakat Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu, Penelitian ini merupakan tambahan wawasan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian dan membuat laporan penelitian.

Tesis ini dapat diselesaikan dengan baik karena Peneliti mendapat bimbingan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yanti Shantini, M.Pd. selaku Ketua Departemen Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu mengarahkan, mendidik, membimbing, dan memotivasi Peneliti dalam proses perkuliahan.
2. Dr. Iip Saripah, M.Pd. Dosen Pembimbing I Program studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu mengarahkan, mendidik, membimbing, dan memotivasi Peneliti dalam proses perkuliahan dan penyusunan tesis.
2. Dr. Dadang Yunus Lutfiansyach, M.Pd. Dosen Pembimbing II, sekaligus Pembimbing Akademik di Program studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu mengarahkan, mendidik, membimbing, dan memotivasi Peneliti dalam proses perkuliahan dan penyusunan tesis.
3. Guru Besar, Dosen dan Staf Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang

selalu membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, mengarahkan selama proses pembelajaran di jenjang pendidikan pascasarjana.

4. Pengelola Museum Gedung Sate yang sudah mendukung Peneliti dalam menyelesaikan karya tulis ini.
5. Kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Kementerian Keuangan Republik Indonesia atas dukungan pendanaan dan kesempatan belajar yang diberikan.
5. Orang tua tercinta, yang selalu memberikan dukungan, mendoakan, dan memberi kepercayaan sehingga Peneliti dapat melanjutkan studi dan menyelesaikan tesis ini sebagai tugas akhir.
6. Peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada kakak dan adik di Padang atas doa, dukungan moral, dan semangat yang senantiasa diberikan selama proses penyusunan penelitian ini berlangsung. Kehadiran dan perhatian mereka menjadi sumber motivasi yang berarti bagi peneliti.
7. Peneliti juga menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada seluruh sahabat dan Masyarakat yang peneliti kenal selama di Bandung, yang telah memberikan dukungan, semangat, yang menguatkan selama proses penyusunan penelitian ini. Kehadiran mereka menjadi bagian penting yang turut memberikan warna dalam perjalanan akademik peneliti.

Demikian ucapan terima kasih yang Peneliti sampaikan, semoga bimbingan, dan bantuan bapak dan ibu serta rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan memperoleh balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran dari pembaca sangat Peneliti harapkan demi perbaikan dimasa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul Inovasi museum Gedung Sate melalui digitalisasi untuk meningkatkan pengalaman belajar masyarakat Kota Bandung. Kemudian ungkapan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu dan pemikirannya hingga tesis ini rampung. Shalawat serta salam tidak lupa disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarganya, para sahabat dan umatnya hingga akhir zaman. Semoga kelak memperoleh syafaat dari beliau.

Penulisan tesis ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar magister pendidikan. Penulis menyadari bahwa tidak ada manusia yang luput dari kesalahan, seperti halnya tesis yang penulis tulis ini tentu masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan kritikan yang membangun dari pembaca agar pada penulisan berikutnya dapat lebih baik lagi. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, kepada para pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Bandung, Agustus 2025

Aminah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh munculnya inovasi berupa pemanfaatan teknologi digital yang diterapkan di Museum Gedung Sate. Inovasi ini diyakini menjadi salah satu faktor yang mendorong meningkatnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Indikasi tersebut diperkuat melalui data jumlah kunjungan serta hasil observasi awal peneliti terhadap respons dan ketertarikan masyarakat. Penelitian ini menggunakan teori dari Everett Rogers, David Kolb, Johnson. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengidentifikasi bentuk inovasi melalui digitalisasi yang diterapkan di Museum Gedung Sate 2) Menganalisis strategi pengelola Museum Gedung Sate dalam memfasilitasi pembelajaran masyarakat 3) Menganalisis dampak penerapan digitalisasi di Museum Gedung Sate terhadap peningkatan pengalaman belajar Masyarakat Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Bentuk inovasi digital melalui teknologi yang digunakan museum gedung sate adalah *interactive glass display, interactive 3D scale model, wall video mapping, audio visual room, augmented reality, virtual reality, interactive floor*. 2) Strategi pengelola museum gedung sate dalam memfasilitasi pembelajaran masyarakat dengan cara menerapkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan perencanaan meliputi, penetapan tujuan museum, pemilihan teknologi yang digunakan, integrasi alur belajar, pemetaan sumber daya museum. Tahapan Pelaksanaan meliputi, pelaksanaan tujuh teknologi digitalisasi, penerapan integrasi alur belajar, memaksimalkan peran pengelola. Evaluasi meliputi, context, input, proses, produk. 3) Dampak penerapan digitalisasi di Museum Gedung Sate terhadap peningkatan pengalaman belajar masyarakat terlihat dari jangka pendek, menengah, dan panjang. Jangka pendek meliputi, perubahan kognitif, perubahan keterampilan, perubahan emosional. Jangka menengah meliputi, perubahan sikap dan minat. Jangka panjang meliputi, terbentuknya literasi budaya dan sejarah yang lebih kuat pada masyarakat dan tersebarnya pengetahuan baru ke lingkungan sosial.

Kata kunci: *Museum, Inovasi digital, Pengalaman belajar*

ABSTRACT

This research is motivated by the emergence of innovation in the form of the use of digital technology applied at the Gedung Sate Museum. This innovation is believed to be one of the factors that encourages increased public interest in visiting the museum. This indication is strengthened through data on the number of visits and the results of the researcher's initial observations of public responses and interest. This research uses the theory of Everett Rogers, David Kolb, Johson. This research aims to: 1) Identify forms of innovation through digitalization applied at the Gedung Sate Museum 2) Analyze the strategies of the Gedung Sate Museum management in facilitating community learning 3) Analyze the impact of the implementation of digitalization at the Gedung Sate Museum on improving the learning experience of the Bandung City Community. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques are carried out through field observations, interviews and documentation studies. Data analysis is carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that: 1) Forms of digital innovation through technology used by the Gedung Sate Museum are interactive glass displays, interactive 3D scale models, wall video mapping, audio visual rooms, augmented reality, virtual reality, interactive floors. 2) The strategy of the Gedung Sate Museum management in facilitating community learning by implementing planning, implementation, and evaluation. The planning stages include, determining museum objectives, selecting the technology used, integrating learning flows, mapping museum resources. Implementation includes, implementing seven digitalization technologies, implementing integrated learning flows, maximizing the role of managers. Evaluation includes, context, input, process, product. 3) The impact of implementing digitalization at the Gedung Sate Museum on improving community learning experiences can be seen from the short, medium, and long term. The short term includes, cognitive changes, changes in skills, emotional changes. The medium term includes, changes in attitudes and interests. The long term includes, the formation of stronger cultural and historical literacy in the community and the dissemination of new knowledge to the social environment.

Keywords: *Museum, Digital Innovation, Learning Experience*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	
Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Pengertian dan Fungsi Museum.....	11
2.2. Hakekat Inovasi.....	38
2.2.1. Pengertian Inovasi	39
2.2.2. Teori Inovasi	41
2.3. Hakekat Digitalisasi	42

2.3.1. Tahapan Digitalisasi.....	43
2.3.2. Karakteristik Digitalisasi	45
2.3.3. Bentuk Teknologi Digital	46
2.4. Teori Belajar	46
2.4.1. Experiental Learning	46
2.4.2. Humanistik	49
2.4.3. Konstruktivisme	51
2.5. Konsep Pendidikan Masyarakat	52
2.6. Museum Sebagai Wadah Pendidikan Informal	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	62
3.1. Desain Penelitian.....	62
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian	39
3.2.1. Partisipan	39
3.2.2. Tempat Penelitian	40
3.3. Pengumpulan Data	40
3.3.1. Observasi/Pengamatan.....	41
3.3.2. Dokumentasi.....	41
3.3.3. Wawancara	42
3.4. Analisis Data	42
3.4.1. Reduksi Data	43
3.4.2. Penyajian Data.....	43
3.4.3. Tahap Kesimpulan dan Verifikasi Data	44
3.5. Isu Etik.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	45
4.1. Profil Museum Gedung Sate	45
4.2. Hasil Penelitian	47
4.2.1. Deskripsi Digitalisasi yang Diterapkan	47
4.2.2. Strategi Pengelola Museum Dalam Memfasilitasi	

Belajar	55
4.2.3. Dampak Penerapan Teknologi Digital terhadap Pengalaman Belajar Masyarakat	62
BAB V PEMBAHASAN.....	65
5.1. Pembahasan.....	65
5.1.1. Analisis Bentuk Teknologi Digital di Museum Gedung Sate	65
5.1.2. Identifikasi Strategi Pengelola Museum Dalam Memfasilitasi Belajar	71
5.1.3. Analisis Dampak Penerapan Digitalisasi	77
5.2. Kelemahan Penelitian.....	83
5.3. Kekuatan Penelitian	83
5.4. Rekomendasi	84
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	84
6.1. Simpulan	84
6.2. Saran	86
DAFTAR REFERENSI	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Wawancara dengan Pengunjung Museum Gedung Sate	5
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Experiential Learning Cycle Model Kolb</i>	24
Gambar 4.1. Bentuk Teknologi Digital.....	41
Gambar 4.2. Penggunaan <i>Interactive Glass Display</i> oleh Pengunjung	43
Gambar 4.3. Pengunjung Sedang Berada di Ruang Audio Visual	44
Gambar 4.4. <i>Virtual Reality</i>	46
Gambar 4.5. Strategi Pengelola Museum dalam Mengarahkan Pengunjung	48
Gambar 4.6. Area Evaluasi, Sumber Informasi	51
Gambar 4.7. Area Evaluasi, Papan Kesan dan Pesan.....	52
Gambar 4.8. Dampak Penerapan Teknologi Digital	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin	94
Lampiran 2 Catatan lapangan wawancara	97
Lampiran 3 Kisi-kisi Penelitian/ Panduan Eksploratif Penelitian Kualitatif Studi Kasus	110
Lampiran 4 Pedoman Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi	141
Lampiran 5 Hasil Wawancara	186
Lampiran 6 Dokumentasi	201

DAFTAR REFERENSI

- Abdel-Fatah, T. M., Powe, D. G., Hodi, Z., Reis-Filho, J. S., Lee, A. H., & Ellis, I. O. (2008). Morphologic and molecular evolutionary pathways of low nuclear grade invasive breast cancers and their putative precursor lesions: further evidence to support the concept of low nuclear grade breast neoplasia family. *The American journal of surgical pathology*, 32(4), 513-523.
- an, L. (n.d.). *Emerging technologies in digital museums: A literature review of educational application and evaluation methods*. Jiangxi Normal University. https://www.researchgate.net/publication/383329601_Emerging_Technologies_in_Digital_Museums_A_Literature_Review_of_Educational_Application_and_Evaluation_Methods
- Anwar, C. (2017). *Teori-teori pendidikan klasik hingga kontemporer*. Jakarta: Kencana.
- Asiarto, L., Akbar, A., & Sulistyowati, D. (2012). *Museum dan pendidikan*: Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asosiasi Museum Indonesia. (2023). *Survei Museum Indonesia 2023*. Asosiasi Museum Indonesia. Jakarta: Asosiasi Museum Indonesia.
- Bachiller, C., Monzo, J. M., & Rey, B. (2023). Augmented and virtual reality to enhance the didactical experience of technological heritage museums. *Applied Sciences*, 13(6), 3539.
- Barkova, O, Pysarevska, dkk. (2018). Gamification for education of the digitally native generation by means of virtual reality, augmented reality, machine learning, and brain-computing interfaces in museums. *arXiv preprint arXiv:1806.07842*.
- Barnett, H. G. (1953). *Innovation: The Basis of Cultural Change*. Jakarta: Penerbit free press.
- Bekkers, V., & Homburg, V. (2007). *Innovation in the Public Sector: Policy, Programs, and Services*. Sage Publications.
- Benjamin, R. I., & Eliot, S. C. (1993). *The Digital Transformation of Business: A Sociocultural Process of Adapting Organizations to New Technologies*. Journal of Information Technology, 8(4), 24-39.
- Black, G. (2012). *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. Routledge. New York: Routledge. Cabinet Office. London: Cabinet Office.
- Brajčić, M. and Kuščević, D. (2022). Museum as a place of informal learning. *Revija Za Elementarno Izobraževanje*, 15(Spec. Iss.), 27-40. <https://doi.org/10.18690/rei.15.spec.iss.27-40.2022>
- Carrozzino, M., & Bergamasco, M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. *Journal of Cultural Heritage*, 11(4), 452–458. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2010.04.001>

- Coombs, P. H., & Ahmed, M. (1974). *Attacking Rural Poverty: How Nonformal Education Can Help*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Creswell, J. (2016). *RESEARCH DESIGN, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (1st ed.). Penerbit Pustaka Pelajar.
- Das, S. (2015). Using museum exhibits: an innovation in experiential learning. *College Teaching*, 63(2), 72-82. <https://doi.org/10.1080/87567555.2015.1005044>
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2010). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.
- Dewi, I. and Laksmidewi, D. (2015). Pengaruh customer experiences terhadap revisit intention dengan mediasi learning in museum dan visitor satisfaction di museum wayang. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 160-178. <https://doi.org/10.25170/jm.v12i2.814>
- Djiwandono, S. E. W. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Drucker, P. F. (2014). *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*.
- Economou, M. (2015). Heritage in the digital age. In E. Waterton & S. Watson (Eds.), *The Palgrave handbook of contemporary heritage research* (pp. 69–88). Palgrave Macmillan.
- Economou, M. (2015). Heritage in the digital age. In E. Waterton & S. Watson (Eds.), *The Palgrave handbook of contemporary heritage research* (pp. 69–88). Palgrave Macmillan.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. AltaMira Press. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Foster, R. (1962). *Innovation: The Concept and Its Implications*. New York: Harper & Row.
- Gilmore, J. H., & Pine, B. J. (2011). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage* (Updated ed.). Harvard Business Review Press.
- Hanafi, A. (1987). *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Harper Business. New York: Harper Business.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. Routledge. New York: Routledge.
- Hess, T. (2016). *Digital Transformation: Changes in Business Models, Products, Processes, and Organizational Structures*. *Business & Information Systems Engineering*, 58(6), 479-487. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/konmaspi>
- Hijazi, A. N., & Baharin, H. (2022). The Effectiveness of Digital Technologies Used for the Visitor's Experience in Digital Museums. A Systematic Literature Review from the Last Two Decades. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(16)
- Hufad, A., & Purnomo. (2021). *Need Assessment: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan Masyarakat*. Bandung: UPT Penerbitan dan Percetakan UPI

- Illeris, K. (2009). *A comprehensive understanding of human learning*. In K. Illeris (Ed.), *Contemporary theories of learning: Learning theorists...in their own words* (pp. 7–20). Routledge.
- Jakaria, J., Sudiapermana, E., Saripah, I., Saepudin, A., & Yahya, F. H. (2025). The Improvement of Teachers' Digital Competencies through Informal Learning Motivation in the Workplace. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 1045-1052 Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Jarvis, P. (2004). *Adult Education and Lifelong Learning: Theory and Practice*. London: RoutledgeFalmer.
- Kanter, R. M. (1983). *The Change Masters: Innovations for Productivity in the American Corporation*. Simon & Schuster. New York: Simon & Schuster.
- Kanter, R. M. (1983). *The Change Masters: Innovations for Productivity in the American Corporation*. Simon & Schuster. New York: Simon & Schuster.
- Kay, V. P. (2025). Tinjauan literatur: tantangan perekonomian di era digitalisasi. *Jurnal Administrasi Terapan*, 4(1), 49-58.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kreiss, D., & Brennen, J. S. (2016). Normative models of digital journalism. *The Sage handbook of digital journalism*, 299-314.
- Kumar, N. (2022). *Digital Transformation: Leveraging Technology for Better Customer Engagement and Improved Results*. Journal of Digital Innovation, 15(3), 45-60.
- Lestari, A. (2023). Digitalisasi sebagai kebudayaan baru terhadap pembangunan pedesaan. *Socio Religia*, 4(2).
- Libert, B. (2016). *Digital Transformation: The Essentials of the New Business Paradigm*. Harvard Business Review Press. Boston: Harvard Business Review Press.
- Livingstone, D. W. (2001). *Adults' informal learning: Definitions, findings, gaps and future research*. NALL Working Paper. Ontario Institute for Studies in Education, University of Toronto.
- Livingstone, D. W. (2001). *Adults' informal learning: Definitions, findings, gaps and future research*. NALL Working Paper. Ontario Institute for Studies in Education, University of Toronto.
- Lutfiansyach, D. Y., Kamil, M., Sardin, S., Komar, O., & Ardiwinata, J. S. (2022). *Bimbingan Teknis Manajerial Pendirian Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Berbasis Digital Online Single Submission (OSS) Bagi Pengelola PKBM di Kabupaten Ciamis*. *E-Coops-Day*, 3(2), 301-310.
- Mala, C., & Jumino, J. (2019). Digitalisasi Produk Rekaman Studio Lokananta Dalam Rangka Melestarikan Arsip Rekaman Suara Di Studio Lokananta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(3), 301-310

- Marsick, V. J., & Watkins, K. E. (1990). *Informal and Incidental Learning in the Workplace*. London: Routledge.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Mulgan, G., & Albury, D. (2003). *Innovation in the Public Sector*. Strategy Unit,
- Moorhouse, N., Dieck, M., & Jung, T. (2019). An experiential view to children learning in museums with augmented reality. *Museum Management and Curatorship*, 34(4), 402-418. <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1578991>
- Muntaqo, R., & Al Halim, A. A. (2017). Peningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Budaya Organisasi Di Madrasah Aliyah Ali Maksum Yogyakarta. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 1(1).
- Mustofa Kamil, (2011), *Pendidikan Non Formal*, Bandung: Alfabeta.
- Nisa', E. S. (2024). Strategi Digitalisasi Koleksi Museum Sunan Giri untuk Meningkatkan Akses dan Pelestarian Warisan Budaya Islam. *Prosiding Konferensi Nasional Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam (KONMASPI)*, 1, 123-134.
- Rogers, E. M. (1987). *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Jakarta: Penerbit Pustaka Grafika.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (ed. ke-5). Free Press. New York: Free Press.
- Shantini, Y. (2024). *Pembelajaran Tanpa Batas: Konsep, Teori, dan Aplikasi Pembelajaran Informal*. Bandung: Widina Media Utama
- Sitepu, F. A. B., & Atiqah, A. N. (2022). Pengaruh Penerapan Konsep Digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Jurnal Pariwisata Ambarrukmo*, 10(2), 45-60.
- Sudiapermana, R. (2021). *Pendidikan Masyarakat: Merdeka Belajar & Memerdekakan*. Jakarta: Penerbit Frasa Media
- Sugiyono. (2011). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Tom Dieck, M. C., Jung, T., & Rauschnabel, P. A. (2018). Determining visitor engagement through augmented reality at science festivals: An experience economy perspective. *Computers in Human Behavior*, 82, 44–53. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.043>
- Tom Dieck, M. C., Jung, T., & Rauschnabel, P. A. (2018). Determining visitor engagement through augmented reality at science festivals: An experience economy perspective. *Computers in Human Behavior*, 82, 44–53. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.043>
- Vial, G. (2019). *Understanding Digital Transformation: A Review and a Research Agenda*. *Journal of Strategic and International Studies*, 10(3), 36-50.
- Wahyudin, M., Marlina, M., & dkk. (2021). *Memahami teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) untuk pemula*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.

- Wang, J. and Dolah, J. (2024). Enhancing cognitive learning: the role of map exhibits in museum education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(2). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v14-i2/20631>
- Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A. (2014). *Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation*. Harvard Business Review Press. Boston: Harvard Business Review Press.
- Wijaya, D. (1992). *Manajemen Inovasi: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Yogyakarta: IRCiSoD
- Wojciechowski, R., & Cellary, W. (2013). Evaluation of learners' attitude toward learning in ARIES augmented reality environments. *Computers & Education*, 68, 570–585. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.014>
- Wojciechowski, R., & Cellary, W. (2013). Evaluation of learners' attitude toward learning in ARIES augmented reality environments. *Computers & Education*, 68, 570–585. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.014>
- Yoon, S. A., Anderson, E., Lin, J., & Elinich, K. (2017). How augmented reality enables conceptual understanding of challenging science content. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 611–632. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9504-7>
- Yoon, S. A., Anderson, E., Lin, J., & Elinich, K. (2017). How augmented reality enables conceptual understanding of challenging science content. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 611–632. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9504-7>
- Zhou, Y., Chen, J., & Wang, M. (2022). A meta-analytic review on incorporating virtual and augmented reality in museum learning. *Educational Research Review*, 36, 100454