

## PROGRAM *PODSESIF* DI MUSEUM GEDUNG SATE

Dian Sinaga, dan Fitri Perdana

Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Jatinangor, Sumedang  
E-mail: fitri.perdana@unpad.ac.id; dian.sinaga@unpad.ac.id,

**ABSTRAK.** Museum Gedung Sate Menyimpan Banyak Informasi, Sedangkan Informasi Akan Menjadi Sebuah Pengetahuan. Pengetahuan Adalah Sesuatu Yang Mafaatkan Bagi Manusia Untuk Belajar Mengenai Dunia, Yang Seiring Waktu Dapat Berkembang Berdasarkan Informasi Yang Didapat. Sebuah Pengetahuan Dapat Berubah-Rubah Dari Informasi Yang Telat Didapat. Ilmu Tidak Hanya Diperoleh Dari Pendidikan Formal, Namun Ilmu Juga Bisa Didapatkan Di Luar Pendidikan Formal. *PODSESIF* Menjadi Salah Satu Program Museum Gedung Sate Dalam Memperkaya Sumber Informasi Bagi Pengunjung. Tujuan Penelitian Ini Adalah Untuk Mengetahui Program *Podsesif* Dalam Menyediakan Dan Menyebarkan Informasi Sejarah Secara Digital Bagi Masyarakat. Penelitian Ini Menggunakan Metode Kualitatif Dengan Observasi, Wawancara, Dan Studi Kepustakaan. Kesimpulannya Bahwa Museum Gedung Sate Memiliki Potensi Besar Sebagai Destinasi Sumber Belajar Bagi Masyarakat. Museum Gedung Sate Memiliki Banyak Program, Diantaranya Program “*PODSESIF*” Yang Merupakan Singkatan Dari “*Podcast* Sejarah Inspiratif” Merupakan Judul Utama Dari Program *Podcast* Yang Ada Di Museum Gedung Sate. *Podcast* Ini Berisi Topik Yang Mengedukasi Namun Disampaikan Dengan Santai Dan Menghibur, Seputar Sejarah-Sejarah Yang Ada Di Indonesia, Jawa Barat Dan Dunia, Baik Itu Sejarah Kuno Maupun Sejarah Kontemporer. *Podcast* Museum Gedung Sate Ini Kemudian Diupload Di Media Sosial, Seperti *Spotify* Dan Instagram. Media Ini Dimanfaatkan Sebagai Sarana Penyebarluasan Informasi Sejarah Bagi Masyarakat. *PODSESIF* Memiliki Episode Baru Setiap Minggu, Kini *PODSESIF* Museum Gedung Sate Sudah Memiliki 3 *Season* Dengan 13 *Episode* Dan Akan Terus Bertambah.

**Kata Kunci:** Museum Gedung Sate; Program *PODSESIF*; *Podcast* Sejarah Interaktif

### PODSESIF PROGRAM AT THE GEDUNG SATE MUSEUM

**ABSTRACT.** *The Gedung Sate Museum stores a lot of information, while information will become knowledge. Knowledge is something that humans use to learn about the world, which over time can develop based on the information obtained. A knowledge can change from information that is obtained late. Knowledge is not only obtained from formal education, but knowledge can also be obtained outside formal education. PODSESIF is one of the Gedung Sate Museum programs in enriching information sources for visitors. The aim of this research is to determine the Podsesif Program in providing and disseminating historical information digitally to the public. This research uses qualitative methods with observation, interviews and literature study. The conclusion is that the Gedung Sate Museum has great potential as a learning resource destination for the community. The Gedung Sate Museum has many programs, including the "PODSESIF" program which is an abbreviation for "Inspirational history podcast" which is the main title of the podcast program at the Gedung Sate Museum. This podcast contains educational topics but is delivered in a relaxed and entertaining manner, regarding history in Indonesia, West Java and the world, both ancient history and contemporary history. The Gedung Sate Museum podcast was then uploaded to social media, such as Spotify and Instagram. This media is used as a means of disseminating historical information to the public. PODSESIF has new episodes every week, now PODSESIF Gedung Sate Museum has 3 seasons with 13 episodes and will continue to grow.*

**Keywords:** *Gedung Sate Museum; PODSESIF Program; Interactive History Podcast*

### PENDAHULUAN

Gedung Sate merupakan bangunan bersejarah yang kini telah menjadi tempat lembaga pemerintahan provinsi Jawa Barat, lembaga ini khususnya biro umum mengelola sebuah museum yakni museum Gedung Sate. Museum ini adalah sebuah *smart museum* dimana museum ini telah menggunakan teknologi canggih dalam menampilkan koleksi-koleksi dan informasi yang dimiliki museum ini. Museum Gedung Sate sebagai salah satu tempat yang menampilkan sejarah, arsitektur dan sipil, selain

itu juga menjadi sarana edukasi bagi masyarakat Museum Gedung Sate juga berperan sebagai sarana rekreasi, juga bertanggung jawab atas pemenuhan kebutuhan informasi dengan layanan informasi bagi para pengunjungnya. Museum Gedung Sate menyimpan banyak informasi, sedangkan informasi akan menjadi sebuah pengetahuan.

Informasi merupakan sekumpulan data atau keterangan, yang mengandung suatu makna, fakta, dan pesan, yang kemudian mampu ditangkap oleh manusia dengan cara dibaca, ataupun didengar. Pada umumnya informasi banyak

dikemas diberbagai media seperti sebuah data, fakta, secara online ataupun offline dan dalam bentuk apapun. Nilai informasi menurut Soitmin dibagi menjadi 10 kategori: 1) Aksesibilitas, dimana kesempatan yang diberikan kepada orang untuk mewujudkan tujuan dalam segala aspek kehidupan, 2) keluasan dan kelengkapan, yaitu seberapa besar dan banyak informasi yang dapat diterima, 3) akurasi, yaitu ketepatan dalam menempatkan informasi, 4) relevansi, yaitu tentang kaitan informasi terhadap apa yang menjadi tujuan, 5) ketepatan waktu, dimana waktu datangnya informasi dan kapan informasi diambil, 6) kejelasan, seberapa jelas informasi yang di sampaikan dan rinci, dan 7) fleksibilitas, yang dapat dibuktikan dan diukur tanpa bias. Informasi memiliki 3 makna yakni; yang pertama adalah informasi sebagai proses yang mengacu pada kegiatan yang akan di informasikan. Arti kedua adalah informasi sebagai pengetahuan. Ketiga, informasi dianggap sebagai objek atau representasi aktual dari pengetahuan. Sebagai objek nyata, informasi dilihat dari sejumlah simbol dan dapat ditangkap oleh indera manusia serta dapat dipertukarkan.

Data dan informasi memiliki banyak perbedaan, untuk menjelaskan perbedaan dari data dan informasi sebagai berikut: pada dasarnya data tidak memiliki makna tertentu, sedangkan informasi memiliki arti atau makna di dalamnya, data memiliki bentuk tunggal dari suatu fenomena dan belum diolah sedangkan informasi merupakan perwujudan dari data yang sudah diolah, seseorang yang menerima informasi meraka dapat memahami informasi tersebut Kaitannya dengan informasi, informasi didefinisikan sebagai kumpulan data yang tersusun yang kemudian dapat dikomunikasikan melalui bahasa lisan, surat kabar, video, dan sejenisnya. Ia dapat memiliki dua arti, yaitu sebagai benda nyata sebagai sesuatu yang abstrak. Definisi tersebut didasarkan pada pandangan Teskey (Pendit, 1992). Menurutnya, informasi adalah sekumpulan data terstruktur yang dikomunikasikan oleh seseorang kepada orang lain. Dalam perkembangan teknologi informasi sangat mudah untuk ditemukan, terkadang informasi yang di tangkap oleh manusia tidak semua dapat bermanfaat. Dalam informasi sains, fenomena tersebut disebut dengan ledakan informasi dimana pengguna informasi menerima banyak informasi yang menimbulkan tergang-gunya pengguna dalam memilih keputusan, oleh karena itu pentingnya pemilihan informasi.

Pengetahuan adalah sesuatu yang manfaat bagi manusia untuk belajar mengenai dunia, yang

seiring waktu dapat berkembang berdasarkan informasi yang didapat. Sebuah pengetahuan dapat berubah-ubah dari informasi yang telat didapat. Pengetahuan setiap orang tidak dapat disama ratakan walaupun informasi yang diberikan sama. Oleh karena itu, informasi dan data adalah sarana baku untuk menunjang dan meningkatkan kegiatan bidang ilmu pengetahuan, ilmu kebudayaan, dan ilmu teknologi. Hubungan informasi dan pengetahuan adalah hubungan yang lebih menekankan kepada pengertian informasi dan pengetahuan sebagai sebuah proses yang saling terhubung. Tidak ada informasi yang tidak terhubung dengan pengetahuan. Konsep informasi dan pengetahuan, selalu saling berkaitan yang dimana tanpa henti antara informasi yang baru didapat dan pengetahuan yang masih statis pada saat informasi diterima.

Sulistyo-Basuki menjelaskan hubungan antara data informasi dan pengetahuan. Menurut dia, informasi tersebut berawal dari kejadian seperti letusan gunung berapi, bencana banjir, tangisan anak, pegawai yang diberi sebuah upah. Fenomena tersebut dibentuk menjadi sebuah gambaran representasi, yang dimana simbol tersebut dapat berubah menjadi berupa gagasan teks, angka, suara, gambaran, kombinasi dua atau lebih jenis simbol, serta kombinasi yang diatur oleh aturan dan susunan kata menjadi data. Kemudian ketika data tersebut tersampaikan dan diterima oleh indra manusia, maka dari sanalah data itu berubah menjadi informasi. Saat sebuah informasi tersampaikan kepada manusia, informasi tersebut berubah menjadi pengetahuan. Dari pengetahuan tersebut manusia dapat belajar atau menimba ilmu dan merubah ditinya menjadi akan lebih bijaksana dari sebelumnya. Informasi akan menjadi pengetahuan jika informasi sesuai dengan ketuhanan dan keingingan pengguna. Informasi akan disebut pengetahuan jika informasi tersebut jatuh kepada pengguna yang tepat. Oleh karena itu informasi harus sesuai dengan fakta.

Pada intinya konsep data, informasi, dan pengetahuan saling terikat. Lalu bagaimana, Pemanfaatan teknologi melalui media *Podcast* ini, dalam penyebaran informasi dan Pengetahuan sejarah di Museum Gedung Sate.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan dengan menggunakan Teknik penelitian observasi maka penulis memperoleh data yang

kaya untuk dijadikan dasar yang akurat, tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengamati langsung dilapangan bagaimana Kegiatan Podsesif yang dilakukan oleh Museum Gedung Sate. Selain itu, menggunakan studi kepustakaan sebagai salah satu metode. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan catatan dan data deskriptif yang dituangkan dalam teks yang sedang dipelajari (Mantra, 2008). Sebaliknya, penelitian studi kepustakaan menggunakan buku dan bentuk literatur lainnya sebagai sasaran utama penelitiannya (Hadi, 1995). Artinya, buku-buku dan kajian terdahulu digunakan sebagai sumber data penelitian oleh peneliti. Karena latar atau item alami berfungsi sebagai subjek penelitian kualitatif, istilah "teknik penelitian naturalistik" sering digunakan untuk menjelaskan pendekatan ini. Objek alami adalah objek yang tidak mengalami manipulasi apapun oleh peneliti untuk mempertahankan keadaan yang sama saat ditemukan, saat peneliti mengkaji dan mendalami objek, serta setelah selesai terlibat pada penelitian tersebut. (Afifudin & Saebani, 2012).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gedung Sate merupakan sebuah bangunan yang menjadi saksi sejarah Indonesia yang di jajah pada masa belanda hingga jepang. Gedung Sate berada di JL.Diponegoro No.22, Citarum Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat. Pada masa penjajahan belanda tahun 1920, pihak belanda awalnya merancang sebuah komplek pemerintahan yang dikenal sebagai "Gouvernementsbedrijne" bangunan ini dirancang oleh arsitek belanda bernama J. Gerber berserta rekan timnya. Gedung sate dirancang dengan gaya arsitektur yang menggabungkan elemen Hindu-Belanda, tidak hanya itu Gedung Sate dipikirkan secara matang dan sebaik mungkin untuk melindungi para orang belanda yang akan berkerja di bangunan ini. Pada tahun 1924 komplek ini berhenti dibangun karena adanya resesi ekonomi sehingga hanya ada dua bangunan yang mampu diselesaikan yakni gedung sate dan gedung PT telkom. Sebelum Gedung Sate diambil alih oleh pihak Jepang, Gedung Sate sempat berfungsi menjadi kantor pemeritahan yang bertugas menjadi departement pekerja umum dan perairan pada masa pemerintahan belanda. Pada Perang Dunia II, Gedung Sate kemudian diambil alih oleh pihak Jepang sebagai markas tentara Jepang. Setelah kemerdekaan Gedung Sate kemudian berhasil diambil alih atas kerja keras perjuangan tujuh pemuda yang gugur

dalam masa peperangan. Kini Gedung Sate beralih fungsi menjadi gedung pemerintahan pusat adminitrasi pemerintah Jawa Barat atau sebagai kantor gubenuur Jawa Barat hingga kini. Lamanya bangunan ini berdiri menjadikan Gedung Sate dinyatakan sebagai bangunan cagar budaya pada tahun 1987 peleh Pemerintahan Provinsi Jawa Barat dan Pemeritah Kota Bandung, hal ini menjadikan Gedung Sate mendapatkan perlindungan sebagai warisan sejarah.

Pada tahun 2017 Gubernur Jawa Barat yakni Ahmad Heriawan meresmikan Museum Gedung Sate yang berada di bagian timur Gedung Sate. Museum ini dibuat sebagai tempat literasi budaya untuk memperkenalkan dan mengapresiasi nilai dari peninggalan sejarah. Museum Gedung Sate merupakan *smart museum* yang mana museum ini menggunakan teknologi moderen. Beberapa teknologi seperti *audio guide*, aplikasi edukasi, proyektor, dan masih banyak lagi sebagai fasilitas untuk mendukung edukasi pengunjung. Banyak yang dapat dipelajari dari gedung sate selain dari sudut pandang sejarah, namun juga Gedung Sate memiliki kaya akan unsur arsitekur yang megah. Museum Gedung Sate memiliki beragam koleksi yang diambil dari Gedung Sate seperti buku bersejarah, bagian-bagian interior dari gedung sate, bagian-bagian bangunan dari Gedung Sate dan masih banyak lagi lainnya. Setiap bagian bangunan Gedung Sate memiliki arti dan lambang lambang dari berbagai etnis yang ada sehingga menjadi daya tarik. Museum Gedung Sate memiliki fasilitas edukator yg mana pengunjung dapat dipandu untuk menjelaskan berbagai sejarah hingga pengetahuan umum lainnya mengenai Gedung Sate. Berikut adalah beberapa kegiatan/program yang ada di Museum Gedung Sate :

- a. Podcast
- b. *English Tour*
- c. Tatalepa
- d. Meseum Tour
- e. Quizmizz
- f. Kegiatan tahunan

Sedangkan Koleksi Museum Gedung Sate:

- a. Maket utama Gedung Sate, yakni sebuah miniatur/maket dari bagian bangunan keseluruhan Gedung Sate. Maket ini menggambarkan secara detail dari segala sudut Gedung sate dari aula barat hingga aula timur Gedung Sate.
- b. Potongan bangunan (ceker ayam) dari gedung sate, sebuah potongan yang sengaja diperlihatkan untuk menjelaskan bahan bangunan yang digunakan pada bangunan Gedung Sate.

- c. Atap sirap, yakni bagian atap atau genting dari bangunan Gedung Sate yang terbuat dari kayu sirap yang mana semakin menyerap air maka kayu ini semakin kuat.
  - d. Maket perkembangan, yaitu sebuah maket menggunakan proyeksi sebagai penjelasan awal mulanya dibangun Gedung Sate dan proses perkembangan dari Kota Bandung.
  - e. Kaca prisma, yakni sebuah kaca dari skotlandia yang digunakan sebagai alat penerangan basement Gedung Sate karena sifatnya yang dapat memantulkan cahaya matahari tanpa menimbulkan hawa panas.
  - f. Kaca patri, sebuah miniatur atau duplikat dari kaca jendela yang berada di ruangan VIP. Kaca patri dibuat dengan 3 gambar yang melambangkan fungsi dari berdirinya Gedung Sate pada masa Belanda.
  - g. Miniatur sirine, koleksi ini merupakan koleksi yang dapat memberikan contoh suara sirine Gedung Sate pada masanya.
  - h. Dinding Struksur, merupakan tembok yang dilubangi dengan tujuan agar pengunjung dapat melihat kedalaman dari tembok Gedung Sate.
- Fasilitas Museum Gedung Sate:
- a. Tempat penyimpanan barang, fasilitas ini disediakan untuk pengunjung dapat menyimpan barang bawaan.
  - b. 4D Proyeksi, sebuah teknologi yang mampu memberikan gambaran gedung-sate dalam bentuk 4D.
  - c. *Virtual Reality*, sebuah fasilitas hiburan untuk menambah pengalaman pengunjung selama berada di museum. VR atau *Virtual Reality* sebuah teknologi berbentuk kacamata yang manan mampu memperlihatkan keadaan komplek pemerintahan Gedung Sate jika sukses dibangun.
  - d. *Augmented Reality*, Sebuah layarkaca yang dapat memvisualisasikan pengunjung berada dalam proses pembangunan Gedung Sate.
  - e. *Audio visual*, yaitu sebuah ruang theater berisikan kurang lebih 30 kursi serta layar proyektor yang mana akan ada penayangan film pendek menenani Gedung Sate serta tuju pemuda setiap satu jam sekali.

Ilmu tidak hanya didapat dalam sekolah dengan pendidikan formal, namun ilmu juga bisa

didapatkan di luar pendidikan formal. Museum menjadi salah satu tempat dimana di dalamnya terdapat banyak pengetahuan yang bisa didapatkan. Museum dibangaun sebagai tempat dimana koleksi hingga sejarah disimpan, dengan tujuan sebagai sarana edukasi, rekreasi dan penelitian. Museum Gedung Sate merupakan sebuah museum yang berada dalam bangunan bersejarah di Bandung, museum ini menyimpan banyak informasi dan pengetahuan mengenai sejah Gedung Sate. Museum ini termasuk *smart museum* karena museum ini dirancang dengan menggunakan teknologi-teknologi yang baru. Hal ini menjadikan Museum Gedung Sate mampu menjadi tempat pembelajaran yang juga cocok untuk siapa saja.

Pihak Museum Gedung Sate memiliki sumber daya digital yang melimpah berupa video dan audio, sumber daya digital yang disediakan Museum Gedung Sate masih terus bertambah sehingga setiap minggunya memiliki banyak konten-konten edukatif dan menghibur. Sumber daya digital yang disediakan disimpan dalam media sosial agar mudah diakses oleh semua kalangan. Salah satu konten digital yang dibuat oleh Museum Gedung Sate adalah podcast. Podcast merupakan media digital berbentuk audio. Podcast biasanya diorganisir dalam bentuk episode dan dapat mencakup berbagai topik, mulai dari wawancara, berita, hiburan, edukasi, cerita, dan lain sebagainya. *Podcast* dapat diakses oleh pendengar melalui berbagai *platform* dan aplikasi *podcast*.

“PODSESIF” merupakan singkatan dari “Podcast sejarah inspiratif” merupakan judul utama dari program podcast yang ada di Museum Gedung Sate. *Podcast* ini membawakan topik yang mengedukasi namun disampaikan dengan santai dan menghibur. Podcast ini mengakat topik mengenai sejarah-sejarah yang ada di Indonesia, Jawa Barat dan Dunia baik itu sejarah kuno maupun sejarah kontemporer. Podcast Museum Gedung Sate di upload di media sosial Museum Gedung Sate Seperti *Spotify* dan *Instagram*. PODSESIF memiliki episode baru setiap minggu, kini PODSESIF Museum Gedung Sate sudah memiliki 3 *season* dengan 13 episode. Pembuat *podcast* melibatkan beberapa langkah yang melibatkan Perencanaan, Produksi, dan Distribusi konten audio. Pertama-tama dalam pembuatan *PODSESIF* dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok memiliki topik yang sama yakni sejarah, namun memiliki judul yang berbeda-beda. Sebelum pembuatannya, setiap kelompok membuat beberapa judul untuk di ajukan kepada produser. Judul yang sudah di terima, maka akan di kembangkan menjadi skrip

narasi yang akan dibahas dalam *podcast*. Diantaranya berjudul “Tipe-tipe pengunjung museum” yang membahas mengenai pengunjung yang ada di Museum Gedung Sate, pada saat mengunjungi Museum.

Setelah narasi *podcast* telah dibuat kemudian dilakukan perekaman. Pada kegiatan perekaman yang pertama dilakukan ialah menyiapkan tempat dan alat-alat. Tempat untuk merekam harus tempat yang sunyi dan tenang untuk membuat suara lebih jelas dan berkualitas. Ruang Audio Visual menjadi tempat perekaman *PODSESIP* karena ruangan ini merupakan ruangan kedap suara. Adapun peralatan yang di persiapkan untuk merekam audio untuk *podcast* yakni meja, kursi, *mikrofon* berkualitas tinggi, komputer, dan perangkat lunak rekaman suara. Setelah peralatan dipersiapkan, maka perlu dicoba terlebih dahulu untuk mencegah adanya kegagalan dalam perekaman sehingga dapat dipastikan kualitas suara yang dihasilkan baik.

Penyampaian narasi dilakukan secara santai, akan tetapi materi dan informasi disampaikan dengan baik, hal ini dilakukan agar hasil *podcast* dapat mengedukasi pendengar namun juga sekaligus menghibur. Perekaman dilakukan sekali, jika ada kesalahan di pertengahan perekaman, maka narasumber dapat diam sebentar sebagai jeda. Setelah perekaman selesai dilakukan, hal selanjutnya ialah editing. Editing dilakukan oleh produser, editing yang dilakukan seperti memperjelas kualitas audio, memotong bagian-bagian yang salah, hingga memasukan *sound effect* dan *background sound*. Editing dan produksi ini merupakan hal yang penting karena mampu membuat *podcast* lebih berwarna, enak untuk didengar, dan terdengar indah. Setelah audio *podcast* sudah selesai melewati proses *editing* dan produksi, maka perlu adanya pembuatan *cover* untuk lebih memberi kesan sesuai dengan judul yang dibuat. Pada *cover* tertera judul dan foto narasumber yang mengisi *podcast* yang dibuat dengan gaya semenarik mungkin. Setelah itu *cover* dan audio disatukan, lalu di *upload* ke media sosial Museum Gedung Sate. Tidak lupa membuat *caption* pada setiap postingan dengan bahasa yang menarik.

## SIMPULAN

Museum Gedung Sate memiliki potensi besar sebagai destinasi sumber belajar bagi Masyarakat. Tempat yang kaya akan sejarah dan budaya. Dengan koleksi yang beragam dan informasi yang disajikan dengan baik, museum ini menjadi tempat yang sangat relevan untuk

memperkaya pengetahuan mahasiswa. Kunjungan ke Museum Gedung Sate dapat membantu Pengunjung lebih memahami sejarah dan perkembangan arsitektur di Indonesia, terutama di wilayah Bandung. Dengan penggunaan teknologi informasi dalam museum ini, seperti Program *POSESIF* Ini, memberikan pengalaman pembelajaran sejarah lebih interaktif dan menarik. Karena program dibawakan dengan santai tapi informatif. Pembuat *podcast* melibatkan beberapa langkah yang melibatkan Perencanaan, Produksi, dan Distribusi konten audio. Pertama-tama dalam pembuatan *PODSESIP* dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok memiliki topik yang sama yakni sejarah, namun memiliki judul yang berbeda-beda. Sebelum pembuatannya, setiap kelompok membuat beberapa judul untuk di ajukan kepada produser. Ruang Audio Visual menjadi tempat perekaman *PODSESIP* karena ruangan ini merupakan ruangan kedap suara. Adapun peralatan yang di persiapkan untuk merekam audio untuk *podcast* yakni meja, kursi, *mikrofon* berkualitas tinggi, komputer, dan perangkat lunak rekaman suara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, & Saebani, B. A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hadi, S. (1995). *Metodologi Research Jilid 3*. Yogyakarta: Andi Offset
- Lasi Lazi, J. (2010). Information institutions for the 21st century. Paper presented at the 4th International Conference "European Guidelines for Cooperation of Libraries, Archives and Museums", BAM 2010, Sarajevo, Zenica, Bosni and Herzegovina, 12-13 November 2010.
- Mantra, I. B. (2008). *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial* (Edisi 2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Matindas, R. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia; lewat Konsep AKU. (ambisi, kenyataan dan usaha)*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Pendit, P. L. (1992). *Makna Informasi: Lanjutan dari Sebuah Perdebatan*. Kesaint-Blanc.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2010). *Manajemen* (edisi kesepuluh). Jakarta: Erlangga.

Smiraglia, R. P. (2014). *The elements of knowledge organization*. Springer.

Sutaarga, M. A. (1998). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum*. Direktorat Jenderal Kebudayaan, Jakarta.