

DAFTAR PUSTAKA

- Afriwan, H. (2019). *Perancangan peta digital wisata Kabupaten Pasaman dalam media interaktif*. [Laporan Penelitian].
- Agustina, N. L. (2021). *Perancangan informasi wisata kuliner khas Bogor di Suryakencana melalui media infotainment map* [Skripsi, Universitas
- Agus, A. R. R. (2022). Analisis potensi ekowisata dan kesiapan masyarakat Kecamatan Talamau dalam pengembangan ekowisata. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 10(2), 206–213.
<https://doi.org/10.24843/JDEPAR.2022.v10.i02.p06>
- Ananda, I., & Dirgahayu, T. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Desa Wisata di Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(4), 2991–2302.
<http://jurnal.mdp.ac.id/jatisi@mdp.ac.idrei>
- Aulia, H., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan ulang UI/UX website e-learning UNMUL menggunakan metode design thinking. *JITSi: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(4), 128–133.
<https://doi.org/10.62527/jitsi.5.4.294>
- Fadila, F., Budi Utami, W., Aulia, F., & Erlangga, E. (2022). Pengaruh warna terhadap kemampuan cara pandang ruang geometri peserta didik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
<https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2061>
- Firdaus, G. (2021). *No Title Eco Taman Sari, Pringsewu: Destinasi Bernuansa Pedesaan dengan Suguhan Fasilitas ala Perkotaan*.
https://lampuung.com/eco-taman-sari-pringsewu-destinasi-bernuansa-pedesaan-dengan-suguhan-fasilitas-ala-perkotaan/#google_vignette
- Fitri, K. F. S., & Catya, K. (2024). Perancangan sign system sebagai media informasi program unggulan Kelurahan Gayungan Kota Surabaya. *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 143–156.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/62160>

Giri, S. (2023). *Adobe Illustrator 2023- Beginner to Expert Guide*. Diakses dari <https://www.udemy.com/course/mastering-adobe-illustrator-2023/>

Hidayat, W., & Rosita, S. (2022). Desain komunikasi visual sebagai media informasi pada Kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang. *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, 3(2), 130–139. <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i2.1512>

Husniati, A. (2022). *Perancangan informasi Museum Zoologi Bogor melalui media infotainment map* [Skripsi, Universitas Komputer Indonesia]. Elibrary UNIKOM. <https://elibrary.unikom.ac.id>

I Gusti Made Sudika, & Ni Ketut Sukanti. (2022). Penataan Dan Promosi Ekowisata Subak Uma Lambing Di Desa Sibang Kaja Kecamatan Abiansema Kabupaten Badung. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(10), 2525–2532. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i10.1587>

Kristanti, A. I. S., & Buntaran, L. C. K. (2023). Strategi komunikasi visual melalui media sosial: Studi kasus pada akun Instagram Tirtoid. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 13(1). <https://doi.org/10.34010/visualita.v13i1.12772>

Li, M. L., Chen, M. S., & Sato, K. (2020). Digital map design elements for local tourism: Comparing user basic consciousness between Taiwan and Japan. *Journal of the Science of Design*, 4(2), 67–74. https://doi.org/10.11247/jsd.4.2_2_67

Muallimah, H. (2021). Kajian penerapan strategi komunikasi AISAS terhadap perancangan desain komunikasi visual. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 3(2). <https://doi.org/10.53580/files.v3i02.30>

Mu'tashim, M. R., & Indahsari, K. (2021). Pengembangan Ekowisata di Indonesia. *Jurnal Usahid Solo*, 1(1), 295–308. <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI/article/view/863/652>

Naibaho, N. A., & Ritonga, M. H. (2024). Strategi komunikasi pemasaran digital

- My Nasha Hotel Tigaras dalam meningkatkan pengunjung. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(2), 1772–1778. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.758>
- Purwitasari, I., & Harimurti, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(3). <https://doi.org/10.26740/it-edu.v4i3.31548>
- Ramadhani, S., & Hidayati, R. (2025). Analisis kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Figma dalam desain UI/UX dengan pendekatan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1132–1139. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5292>
- Setiawan, M. J., & Sihombing, R. M. (2024). Analisis perkembangan dan pengaruh tipografi pada sampul majalah Bobo terhadap ketertarikan anak. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(1), 1–10. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2024.15.1.1>
- Setijawan, A. (2018). Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan dalam Perspektif Sosial Ekonomi. *Jurnal Planoeearth*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.31764/jpe.v3i1.213>
- Syahidi, A. A., Joniriadi, J., Waworuntu, N. H., Subandi, S., & Kiyokawa, K. (2022). Tour experience with interactive map simulation based on mobile augmented reality for tourist attractions in Banjarmasin City. *The International Journal of Informatics and Computer Science*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30865/ijics.v6i1.3900>
- Wibowo, M. S., & Belia, L. A. (2023). *Partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan*. *Jurnal Manajemen Perhotelan dan Pariwisata*, 6(1), 25–32. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMPP/article/view/58108>