

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Y., & Willy Nugraha, A. (2020). ALTASIA Jurnal Pariwisata Indonesia. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 2(0778), 82–89. <http://journal.uib.ac.id/index.php/altasia>
- Al., A. et. (2024). *Efektivitas penggunaan figma sebagai alat prototyping dalam mata kuliah interaksi manusia dan komputer 1,2,3*. 3(2), 40–45.
- Amanda, N. (2019). *Efektivitas Pemanfaatan Sistem Informasi E-tourism Sebagai Media Promosi (Studi Kasus: visitingjogja.com)*.
- Anggarini, A., Agnes Natalia Bangun, D., Irpan Saripudin, dan, Studi Desain Grafis, P., Teknik Grafika Penerbitan, J., & Negeri Jakarta, P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 1–7.
- Daya, M. A., Sitania, F. D., & Profita, A. (2019). Perancangan Ulang Tata Letak Fasilitas Produksi Dengan Metode Blocplan. *PERFORMA Media Ilmiah Teknik Industri*, 17(2), 36–42.
- Fadhil, A. 2021. (2021). 濟無No Title No Title No Title. 1–23.
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Ferdianto, J., & SUPARDI. (2022). *Teknologi e-Tourism di Era Disrupsi*. [https://repository.uinmataram.ac.id/3126/1/Teknologi e-tourism.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/3126/1/Teknologi%20e-tourism.pdf)
- Hidayat, W., & Rosita, S. M. (2022). Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang. *MAVIB Journal*, 3(2), 130–139. <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i2.1512>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Lestari, R., & Rachmawati, T. (2022). Kerjasama Pariwisata Lampung-Australia : Peluang dan Tantangan. *Jurnal Hubungan Internasional Indonesia*, 5(1), 1–16.
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator Pada Sma Swasta Cahaya Medan. *Community Development*

- Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4484–4488.
- Mentor, K. P. (2021). Strategi Pengembangan Potensi Wisata Budaya Di Desa Sidetapa, Bali. *Undiksha*, 1–5.
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Visualideas*, 2(2), 70–75.
<https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Mudasir. (2024). Wawancara dan Observasi. In *Pembangunan DAM* (Issue July).
- Nadila, Takia Putri; Popy, Yenisa; Ulfa, Lentina; Raizky, R. P. 2024. (2024). *IJSH : Indonesian Journal of Social and Humanities*. 02(02), 12–28.
- Nihayah, A. N., Kistanti, N. R., Setyadharma, A., Pujiati, A., & Ayuntavia, A. (2023). Strategi Promosi Wisata Menggunakan Virtual Reality E-Tourism di Desa Wisata Kopeng. *Surya Abdimas*, 7(3), 540–549.
<https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i3.3061>
- Ningrum, Lilian Mega Puri, & Eva Ratnasari. (2023). Pengaruh Promosi terhadap Keputusan Pembelian Pakaian pada Toko Qolsa Metro Tahun 2022. *Journal of Student Research*, 1(1), 394–403. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.1067>
- Pakpahan, R. . (2018). *Perancangan Video Promosi untuk Desa Wisata Bejalen*. *Laporan Video Promosi*. 1–7.
<https://repository.uksw.edu/handle/123456789/17117>
- Panguriseng, A. A., & Nur, I. (2022). Analisis Strategi Promosi dan Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Amsir*, 1(1), 55–66.
- Phanata, B.Ed, M.TCSOL, S., & Suci, I. R. (2022). Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(2), 130.
<https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71–80.
<https://doi.org/10.34010/common.v3i1.1950>
- Rahayu, S., & Megasari, M. M. (2018). Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan

- Melalui. In *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI* (Issue September 2022). Romdona1*, S., Junista2, S. S., & Ahmad Gunawan3. (n.d.). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Rumondang Malau, A., E T Naibaho, K., Sony Tambunan, T., & Sihombing, S. (2024). Peran Tourism Website Pada Perilaku Wisatawan Dalam Menentukan Destinasi Wisata (Studi Ekonomi Kreatif Di Sumatera Utara). *Jurnal Ekuilnomi*, 6(2), 370–378. <https://doi.org/10.36985/4z2f1832>
- Saniati, S., Assuja, M. A., Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Sari, D. R. (2022). Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata. *International Journal of Community Service Learning*, 6(2), 203–212. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v6i2.45559>
- Setiawan, A. (2016). Pencapaian Sense of Design Dalam. *Andharupa, Vol 02*(02), 105–115. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1211>
- Sitanggang, A. S., Yusuf, D. S., Aridho, M. A., Wijaya, P. S., S, R. T. B., & Nurhidayat, Y. (2022). Penggunaan E-Tourism Sebagai Strategi Mempromosikan Pariwisata di Majalengka. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 4(2), 52. <https://doi.org/10.37253/altasia.v4i2.6782>
- Sri Wahyuni, 2015. (n.d.). *S_SOS_1100727_Chapter1*.
- Wardhana, A. C., Anggraini, N., & Rozy, N. F. (2021). Pengembangan Aplikasi Web Perancangan Agenda Perjalanan Wisata Menggunakan Metode User Experience Lifecycle. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 303–310. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021822548>
- Yuli Syafitri1), Reni Astika2), Didi Susianto3), 2024. (2024). *SWADHARMA (JRIS)*. 04(02), 75–81.