

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Mutia Annur, “Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022,” 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022> (accessed Oct. 21, 2022).
- [2] R. Saputra, Marwini, and Ngatno, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Promosi Pariwisata Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang,” Universitas Diponegoro Semarang, Semarang, 2019.
- [3] “Kementerian Komunikasi dan Informatika.” <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36895/10-sektor-prioritas-untuk-memacu-transformasi-digital/0/artikel> (accessed Oct. 25, 2022).
- [4] I. Heliany, “Wonderful Digital Tourism Indonesia Dan Peran Revolusi Industri Dalam Menghadapi Era Ekonomi Digital 5.0,” Universitas Mpu Tantular, Jakarta, 2019.
- [5] T. Wahyudi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Banyumas,” AMIK BSI Tegal, Tegal, 2018.
- [6] “Lokawisata Baturraden Hampir Penuhi Target Kunjungan - Suara Merdeka Banyumas.” <https://banyumas.suaramerdeka.com/gaya-hidup/pr-093352264/lokawisata-baturraden-hampir-penuhi-target-kunjungan> (accessed Oct. 21, 2022).
- [7] E. Dwi Nugraini, “Level 2, Kunjungan Wisatawan Masih Minim – Berita Terkini Jawa Tengah dan DIY,” 2021. <https://joglojateng.com/2021/11/09/level-2-kunjungan-wisatawan-masih-minim/> (accessed Oct. 21, 2022).
- [8] S. Catur Saputra, “Motivasi dan Persepsi Pengunjung Terhadap Objek Wisata Palembang Bird Park Kota Palembang Sumatra Selatan,” Universitas Muhammadiyah Palembang, Palembang, 2021.
- [9] P. T. Pambudi, “Pencarian Lokasi Obyek Wisata Baturaden Menggunakan Laravel Dengan Map,” STMIK Akakom Yogyakarta, Yogyakarta, 2021.
- [10] A. Prasetyo, “Perancangan Ui/Ux Desain Aplikasi E-Commercebahan Pangan Di Pasar Wage Purwokerto,” Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.

- [11] E. Tirtadarma, A. E. B. Waspada, and E. F. Jasjfi, "Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna)-UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban," *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, vol. 1, no. 1, p. 181207, 2018.
- [12] I. B. Tripoetra, "Aplikasi Digital Guide Museum Pendidikan (MPI) Berbasis Android," Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2018.
- [13] R. Andreanto, T. Sutanto, and V. M. Taufik, "Aplikasi Pemandu Wisata Kebun Binatang Surabaya Berbasis Android," Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer (STIKOM) Surabaya, Surabaya, 2012.
- [14] S. Sufaidah and E. Hafidhuddin, "Peta Digital Interaktif Obyek Wisata Kabupaten Lamongan," Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, 2019.
- [15] Y. A. Permana, "Peta Digital Obyek Wisata Baturraden," Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, 2013.
- [16] D. W. Nugraha, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Menggunakan Peta Digital," Universitas Tadulako, Palu, 2012.
- [17] A. Dominik, "Rancang Bangun Aplikasi Peta Pariwisata Interaktif dengan Menerapkan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus: Pariwisata Cagar Budaya Kota Bandung)," Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung, 2020.
- [18] D. Kadi, "Pengembangan Aplikasi Mobile Objek Wisata Secara Real Time dengan Augmented Reality Di Kabupaten Sumba Barat Daya," Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, 2017.
- [19] "Aplikasi 'Bangkai' di Google Play Store Makin Banyak." <https://tekno.kompas.com/read/2022/10/05/11300067/aplikasi-bangkai-di-google-play-store-makin-banyak> (accessed Oct. 27, 2022).
- [20] S. Christopel, "User Research: Arti, Tujuan, Metode, dan Tips Menjalankan - Glints Blog," 2021. <https://glints.com/id/lowongan/user-research-adalah/#.Y5RC1uxBzMJ> (accessed Dec. 10, 2022).
- [21] "What is User Centered Design? | IxDF." <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design> (accessed Nov. 10, 2022).

- [22] “Mengenal User-centered Design Process | by UX Indonesia | UX Indonesia | Medium.” <https://medium.com/ux-indonesia/mengenal-user-centered-design-process-503115430f0> (accessed Nov. 10, 2022).
- [23] A. Yolanda, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Menggunakan Metode Lean UX pada Aplikasi Sister for Student (SFS) Universitas Jember,” Universitas Jember, Jember, 2020.
- [24] T. Schlatter and D. Levinson, *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*, 1st ed. Morgan Kaufmann, 2013.
- [25] “What are Design Guidelines? | IxDF.” <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-guidelines> (accessed May 16, 2023).
- [26] A. N. F. A. Laraswati, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Silang Sebagai Upaya Pemahaman Bahasa Isyarat Indonesia,” Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.
- [27] A. Isaiyah Pua Amat, “Perancangan Website Belajar BISINDO untuk Karyawan internal Kereta Rel Listrik,” Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, 2021.
- [28] O. A. Supriadi and A. S. Arianti, “Kajian Visual Desain Karakter Maskot ‘Dimas-Ti,’” 2021.
- [29] N. Babich, “Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each | Adobe Blog,” 2017. <https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use> (accessed Oct. 27, 2022).
- [30] M. Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- [31] Surokim *et al.*, *Riset Komunikasi Strategi Praktis bagi Peneliti Pemula*. Jawa Timur: Pusat Kajian Komunikasi Publik, 2016.
- [32] D. L. Fajri, “Kuesioner Adalah Metode Pengumpulan Data, Berikut Jenis dan Contohnya - Nasional Katadata.co.id,” 2022. <https://katadata.co.id/agung/berita/62b9f04590193/kuesioner-adalah-metode-pengumpulan-data-berikut-jenis-dan-contohnya> (accessed Dec. 11, 2022).
- [33] F. Nur’aini DF, *Teknik Analisis SWOT, Pedoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta Cara Mengelola Kekuatan & Ancaman*, 1st ed. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2016.

- [34] A. H. D. Muchtar, “Manajemen Lokawisata Baturraden dalam Mempertahankan Eksistensinya,” Institut Agama Islam Negeri, Purwokerto, 2020.
- [35] “Berani! Nih Sensasi Sepeda Gantung di Wisata Baturraden,” *Asyari, Yusuf*, 2017. <https://www.jawapos.com/wisata-dan-kuliner/travelling/26/06/2017/berani-nih-sensasi-sepeda-gantung-di-wisata-baturraden/> (accessed Dec. 02, 2022).
- [36] Y. Wisnu, “Misteri Pancuran Pitu Baturraden, Wisata Alam di Banyumas - Solopos.com | Panduan Informasi dan Inspirasi,” 2022. <https://www.solopos.com/misteri-pancuran-pitu-baturraden-wisata-alam-di-banyumas-1307716> (accessed Dec. 02, 2022).
- [37] K. T. Cahyadi, “Redesign Visual Identity Hutan Pinus Limpakuwus Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness,” Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.
- [38] A. Septianto, “Asal Usul & Sejarah Seputar Pancuran Mas Purbasari Purbalingga,” 2019. <https://www.asaldansejarah45.com/2019/12/lengkap-seputar-pancuran-mas-purbasari.html> (accessed Dec. 02, 2022).
- [39] “Cara Membuat Unique Selling Point (USP) dan Contohnya | Hubster Blog.” <https://www.hubster.co.id/blog/cara-membuat-usp-dan-contohnya> (accessed Dec. 02, 2022).
- [40] A. Dominik, “Rancang Bangun Aplikasi Peta Pariwisata Interaktif dengan Menerapkan Teknologi Augmented Reality,” Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung, 2020.