

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Canada: Design Kit
- Lauer, D. A. & Pentak, S. (2011). *Design Basics* (8<sup>th</sup> ed.). United States of America: Wadsworth Cengage Learning.
- Norman, D. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. United States of America: Basic Books.
- Purnama, Rangsang. (2010). *Mari Mengenal J2ME Java 2 Micro*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

### Jurnal

- Hermawan, H. & Hendrastomo, G. (2016). *Travelling Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Yogyakarta. Sosiologi*. 5-10. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiv8sX7oujpAhXa63MBHcaHBYgQFjAAegQIBRAB&url=http%3A%2F%2Fjournal.student.uny.ac.id%2Fojs%2Findex.php%2Fsocietas%2Farticle%2Fdownload%2F9083%2F8754&usq=A0vVaw12u-SPdED1KK5IOq2ue-mp>
- Rusata, T. (2015). Kelas Menengah Baru dan Tantangannya Bagi Industri Pariwisata Indonesia. *Jurnal Kepariwisataaan Indonesia*. 10(1), 26-27. Diakses dari [www.kemenparekraf.go.id / uploads / media / old\\_all](http://www.kemenparekraf.go.id/uploads/media/old_all)
- Simbolon, B. R. (2018). Pengaruh Budaya Digital Terhadap Minat Travelling. *Darma Agung*. XXVI(1), 452. Diakses dari

<https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnaluda/article/download/39/35/>

Surahman, S. & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi *Mobile Driver Online* Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *ULTIMA InfoSys*. 8(1), 36. Diakses dari <https://doi.org/10.31937/si.v8i1.554>

Umefagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi *Virtual Tour* Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Manado). *Teknik Informatika*. 9(1), 2. Diakses dari <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13456>

### **Internet**

Alex, A. (2020). Pengertian Flowchart Adalah. *Pengajar*. Diakses pada 20 Desember 2020 dari <https://pengajar.co.id/pengertian-flowchart-adalah/>

Angkasa, A. (2017). 83 Persen Orang Indonesia Punya Rencana Berlibur Tahun 2017, Bagaimana Dengan Anda?. *Tribun News*. Diakses pada 29 April 2020 dari <https://m.tribunnews.com/travel/2017/03/08/83-persen-orang-indonesia-punya-rencana-berlibur-tahun-2017-bagaimana-dengan-anda>

Aprilia, P. (2020). Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya. *Niagahoster*. Diakses pada 20 Desember 2020 dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>

Cassano, J. (2015). The Science of Why You Should Spend Your Money on Experiences, Not Things. *Fast Company*. Diakses pada 29 April 2020 dari

<https://www.fastcompany.com/3043858/the-science-of-why-you-should-spend-your-money-on-experiences-not-thing>

Decker, K. (2016). The Fundamental of Understanding Color Theory. *99Designs*. Diakses pada 17 September 2020 dari <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>

Desir, D. (2018). Packpoint Review: An Easier Way to Pack Your Bags With Travel Packing Lists. *Tought Card*. Diakses pada 11 September 2020 dari <https://thoughtcard.com/packpoint-review/>

Dow, R. (2012). Travel Effect: A Call to Lead, a Means to Do So. *AARP International The Journal*. Diakses pada 29 April 2020 dari <https://journal-archive.aarpinternational.org/a/b/2013/07/travel-effect-a-call-to-lead-a-means-to-do-so>

GlobalKomunika. (2018). Apa Itu High Season Low Season dan High Season?. *Global Komunika*. Diakses pada 16 September 2020 dari <https://www.globalkomunika.com/blog/2018/12/apa-itu-high-season-low-season-&-peak-season>

Gustiawati, F. (2017). Ternyata 8 Barang Ini Kerap Lupa Dibawa Saat Traveling. *Liputan6*. Diakses pada 29 April 2020 dari <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2889030/ternyata-8-barang-ini-kerap-lupa-dibawa-saat-traveling#>

Haekal, M. M. (2020). User Experience (UX): Pengertian dan Tips Pennerapannya Untuk Pemula (Terlengkap). *Niagahoster*. Diakses pada

20 Desember 2020 dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-experience-adalah/>

Irfiantos, I. (2020). Pengertian Kata “Traveller”. *Backpacker Indonesia*. Diakses pada 7 September 2020 dari <https://backpackerindonesia.com/node/7726/pengertian-backpacker/>

Interaction Design Foundation. Gestalt Principles. *Interaction Design*. Diakses pada 20 Desember 2020 dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gestalt-principles>

Janitra, W. R., (2014). Pro Kontra Low Season dan High Season. *Kompasiana*. Diakses pada 16 September 2020 dari <https://www.kompasiana.com/infinitekilometers/54f3a4ef745513982b6c7db5/pro-kontra-low-season-vs-high-season>

Khoiri, A. M. (2020). 5 Fakta Tren Wisatawan Milenial Indonesia. *Detik.com*. Diakses pada 23 Oktober 2020 dari <https://travel.detik.com/travel-news/d-4861380/5-fakta-tren-wisatawan-milenial-indonesia>

Merry, G. (2020). Definisi Biro Perjalanan Wisata. *Majalah Pendidikan*. Diakses pada 7 September 2020 dari <https://majalahpendidikan.com/definisi-biro-perjalanan-wisata/>

Mutawakkil. 2020. *Itinerary* Adalah: Pengertian dan Cara Membuat Itinerary. *PenaIndo*. Diakses pada 16 September 2020 dari <https://penaindo.com/itinerary-adalah/>

Ocampo, A. (2018). How Color Psychology can be Applied to Mobile Apps. *This is Glance*. Diakses pada 24 September 2020 dari

<https://thisisglance.com/how-colour-psychology-can-be-applied-to-mobile-apps/>

Ochi, E. (2018). Liburan Seru dan Kekinian? Yuk, Coba Traveling ala Generasi Milenial!. *Sociolla*. Diakses pada 23 Oktober 2020 dari <https://journal.sociolla.com/lifestyle/traveling-ala-milennial>

Pertiwi, N. L. M. (2015). Ingat 5 Hal Ini Sebelum “Traveling”. *Kompas*. Diakses pada 29 April 2020 dari <https://travel.kompas.com/read/2015/04/27/150800127/Ingat.5.Hal.Ini.Sebelum.Traveling>.

Phinemo. (2018). Antusiasme Orang-orang Indonesia dalam Menyusun Liburan 2018. *Phinemo*. Diakses pada 11 Januari 2021 dari <https://phinemo.com/antusias-orang-orang-indonesia-dalam-menyusun-liburan-2018/infografik-travel-plan/>

ServiceDesignTools. (2018). Stakeholders Map. *Service Design Tools*. Diakses pada 19 Desember 2020 dari <https://servicedesigntools.org/tools/stakeholders-map>

Setiawan, B. (2019). Survei Booking.com: Destinasi Baru Selalu Jadi Tantangan. *Tempo* Diakses pada 11 Oktober 2020 dari <https://travel.tempo.co/read/1269423/survei-booking-com-destinasi-baru-selalu-jadi-tantangan>

Setiawan, B. & Kustiani, R. (2020). 5 Tips Persiapan Travelling Agar Nyaman dan Tenang. *Tempo*. Diakses pada 29 April 2020 dari

<https://travel.tempo.co/read/1292559/5-tips-persiapan-travelling-agar-nyaman-dan-tenang>

Simatupang, T. (2018). Milenial Adalah Raja Pinik Di Indonesia. *Beritagar*.

Diakses pada 29 April 2020 dari <https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/milenial-adalah-raja-piknik-di-indonesia>

So, Y. (2017). Designing for Mobile Apps: Overall Principles, Common Patterns,

and Interface Guidelines. *Medium*. Diakses pada 15 April 2020 dari <https://medium.com/blueprint-by-intuit/native-mobile-app-design-overall-principles-and-common-patterns-26edee8ced10>

Studio, Tubik. (2017). Information Architecture. Basics for Designers. *UX Planet*.

Diakses pada 19 Desember 2020 dari <https://uxplanet.org/information-architecture-basics-for-designers-b5d43df62e20>

Tirta, I. (2018). 5 Hal Ini Sering Merusak Mood Saat Traveling, Ini Solusi

Simpelnya!. *IDN Times*. Diakses pada 3 September 2020 dari <https://www.idntimes.com/travel/tips/ivan-tirta/solusi-anti-panik-traveling-csc/5>

Tiket2.com. (2016). Barang Penting vs Batang Tidak Penting yang Terlupakan

Saat Travelling. *Tiket2*. Diakses pada 7 September 2020 dari <https://www.tiket2.com/blog/barang-penting-vs-barang-tidak-penting-yang-terlupakan-saat-traveling/>

Triyudanto, A. (2012). Pengertian Backpacker. *Backpacker Indonesia*. Diakses

pada 7 September 2020 dari <https://backpackerindonesia.com/node/7726/pengertian-backpacker/>

Wulan, A. (2017). 1 Hal Yang Sering Anda Lupa Saat Traveling. *Liputan6*.

Diakses pada 29 April 2020 dari

<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/3203252/1-hal-yang-sering-anda-lupa-bawa-saat-traveling>

Zhang, H. (2020). 7 Principles of Icon Design. *UX Design*. Diakses pada 17

September 2020 dari <https://uxdesign.cc/7-principles-of-icon-design-e7187539e4a2>

### **Lembaga**

Badan Pusat Statistik. (2018). *Statistik Wisatawan Nusantara 2018*. Indonesia:

BPS RI