

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Anggito, A. & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Baer, K. (2008). *Information Design Workbook*. Amerika: Rockport Publishers.
- Beaird, J., George, J., & Walker, A. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design, 4th Edition*. Australia: SitePoint Pty. Ltd.
- Bretz, R. (1971). *A Taxonomy of Communication Media*. New York: Educational Technology Publications.
- Collins, M. & Stearns, P. N. (2020). *Why Study History?*. London: London Publishing Partnership.
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition*. USA: Rockport Publishers.
- Griffey, J. (2020). *Introduction to Interactive Digital Media: Concept And Practice*. New York: Routledge.
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Kanada.
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi: Belajar Fotografi*. Bogor.
- Jubilee Digital. (2023). *Desain UI/UX Dengan Figma Dari Nol (Update 2023)*. Diakses dari [https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Landa, R. (2013). *Graphic Design Solutions, Fifth Edition*. Australia: Clark Baxter.
- Rustan, S. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Soegaard, M. (2018). *The Basic of User Experience Design*. Denmark: Interaction Design Foundation.

### **Dokumen Hukum**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan. (2009). Undang-Undang Kepariwisataan. Diakses dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38598/uu-no-10-tahun-2009>

### **Dokumen Pribadi**

Syarofie, Yudhy. (2005). *Pulau Kemaro*. Palembang.

Syarofie, Yudhy. (2006). *Wisata Religius, Sebuah Tawaran*. Palembang.

### **Jurnal**

Maharani, D. (2014). Makna Pariwisata Pulau Kemaro Menurut Pengunjung Dan Perilaku Komunikasinya. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2(1), 73.  
<https://doi.org/10.24198/jkk.v2i1.6053>

Arnett, J. J. (2000). Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens Through the Twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469-480.  
DOI: 10.1037/0003-066X.55.5.469

### **Website**

Anis. (2023, Juni 27). *10 Rekomendasi Wisata Alam di Indonesia untuk Liburan 2022*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/travel/destination/siti-anisah-2/rekomendasi-wisata-alam-di-indonesia-untuk-liburan-2023-c1c2>

Anonim. (2023, Mei 15). *Mengenal 5 Cara Koleksi Perangko Bagi Para Filateli Muda*. Kumparan.com. <https://kumparan.com/seputar-hobi/mengenal-5-cara-koleksi-perangko-bagi-para-filateli-pemula-20P36VvINgy/1>

- Anonim. (2023, Juni 30). *Pengertian Informasi Menurut Ahli, Fungsi, dan Jenis Informasi Paling Lengkap*. Sekolah.co.id.  
<https://www.sekolahan.co.id/pengertian-informasi-menurut-ahli-fungsi-dan-jenis-informasi/>
- Apa Itu Pulau? Arti, Makna, Pengertian, Definisi dan Contohnya. (n.d.-b).  
<https://artikbbi.com/pulau/>
- ArtikelPendidikan.Id. (2023). *Keunggulan Indonesia: Kekayaan Budaya dan Sumber Daya Alam*. Artikel Pendidikan. <https://artikelpendidikan.id/apa-saja-yang-menjadi-keunggulan-bangsa-indonesia/>
- Artrisdyanti, R. O. & Putri, V. K. M. (2023). *Informasi: Pengertian dan Jenis-Jenisnya*. Kompas.com.  
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/03/10/100000769/informasi--pengertian-dan-jenis-jenisnya>
- Babich, N. (2018). *Top 4 Principles of Human-Centered Design*.  
<https://uxplanet.org/top-4-principles-of-human-centered-design-5e02751e65b1>
- Charles, Y. (n.d.-b.). *Apa Itu User Interface? Prinsip, Elemen, Tren, Metodologi dan Tools*. <https://tanyadigital.com/user-interface-adalah/>
- Destiana, W. (2020). *Survei: 78 Persen Traveler Pilih Wisata Alam Di Indonesia Lho!*. Lifepal Media. <https://lifepal.co.id/media/wisata-alam-indonesia-paling-banyak-diminati-oleh-wisatawan/>
- Dosen Pendidikan 2. (2023, Agustus 19). *24 Pengertian Media Menurut Para Ahli*. DOSEN PENDIDIKAN. 24 Pengertian Media Menurut Para Ahli dalam Bukunya Lengkap (dosenpendidikan.co.id)
- Farid, A. (2023, Januari 31). *Tahun 2023 ini Pulau Kemaro Bisa Dilalui Lewat Darat, Cek Faktanya!*. PALPRES.COM.

<https://palpres.disway.id/read/644482/tahun-2023-ini-pulau-kemaro-bisa-dilalui-lewat-darat-cek-faktanya/15>

Hidayah, N. (2022). *Website Destinasi Wisata: Panduan Lengkap Cara Membuat*. Nurdin Hidayah. <https://pemasaranpariwisata.com/2022/12/13/website-destinasi-wisata/>

How-To UX. (n.d.-b). *Modular Grid: Complete Beginner's Guide*. Icons8 Blog. <https://blog.icons8.com/articles/modular-grid-complete-beginners-guide/>

Ikrar, S., & Ikrar, S. (2023, Februari 1). *Pulau Kemaro, Pulau Unik yang Melegenda di Sungai Musi*. iTrip. <https://www.itrip.id/pulau-kemaro#:~:text=Aktivitas%20yang%20Menarik%20Dilakukan%20di%20Pulau%20Kemaro%201,dan%20Berfoto%20...%205%205.%20Wisata%20Sejarah%20>

K, A. (2023, September 6). *Cara ke Pulau Kemaro*. Widi Dwi. <https://jejakpiknik.com/pulau-kemaro/>

K, A. (n.d.). *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis*. Gramedia Blog. Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis - Gramedia Literasi

Kampung Aer Website | Artikel, Profile, dan galeri Kampung Air. (n.d.-b). <https://kampungaer.com/>

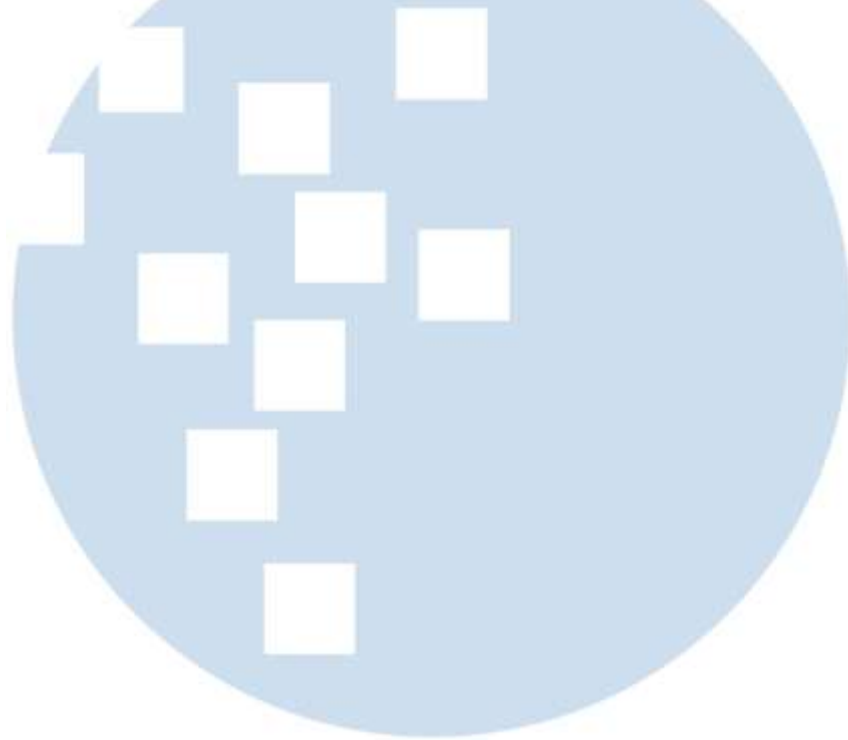
Kemaro, Delta Cinta dari Musi. (2021, Februari 12). Indonesia.go.id. <https://indonesia.go.id/ragam/pariwisata/pariwisata/kemaro-delta-cinta-dari-musi>

Liputan6.com. (2023, Mei 2). *Pergerakan Wisatawan Lokal Tembus 734,86 Juta di 2022, Lebih Tinggi Banding Sebelum Pandemi*. Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5274972/pergerakan-wisatawan-lokal-tembus-73486-juta-di-2022-lebih-tinggi-banding-sebelum->

pandemi?page=3

- Lubis, H. A. R. (2023). *Grid System Dalam Desain UI/UX: Arti, Komponen, Jenis, dan Contoh*. <https://dibimbing.id/blog/detail/grid-system-dalam-ui-ux>
- M, A., & M. A. (2023, Februari 1). *Pulau Kemaro, Pulau Cantik yang Melegenda di Tengah Sungai Musi*. Andalas Tourism. <https://www.andalastourism.com/pulau-kemaro-palembang>
- Narimo, J. (2023). *Gradasi Warna: Fungsi Dan Contoh Penggunaannya*. Tumpi. <https://tumpi.id/gradasi-warna/>
- Nugraha, A. R. (2018). *Kisah Pulau Kemaro, Legenda atau Sejarah?*. Srivijaya. <https://srivijaya.id/2018/02/28/kisah-pulau-kemaro-legenda-atau-sejarah>
- Sabri, H. A. (2020, April 17). *Siapa yang Paling Siap untuk Berwisata Kembali Tahun Ini?*. Bisniswisata. [https://bisniswisata.co.id/siapa-yang-paling-siap-untuk-berwisata-kembali-tahun-ini/#:~:text=Responden%20usia%2018-24%20tahun%20pilihnya%20jenis%20wisata%20kuliner%2C,\(adventure\)%2C%20baru%20kemudian%20pilihannya%20wisata%20kuliner%20dan%20budaya.](https://bisniswisata.co.id/siapa-yang-paling-siap-untuk-berwisata-kembali-tahun-ini/#:~:text=Responden%20usia%2018-24%20tahun%20pilihnya%20jenis%20wisata%20kuliner%2C,(adventure)%2C%20baru%20kemudian%20pilihannya%20wisata%20kuliner%20dan%20budaya.)
- Setiawan, E. (n.d.-b). *Arti Kata Wisatawan*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. <https://kbbi.web.id/wisatawan>
- Widyantoro, A. (2023). *Jenis-Jenis Button yang Wajib Diketahui UI Desainer*. Medium. <https://medium.com/tlabcircle/jenis-jenis-button-yang-wajib-diketahui-ui-desainer-b46989f25d39>
- Wijaya, A. S. (2019, Juni 21). *Human Centered Design Perbedaan Dengan User Centered Design*. Binus University School of Information System. <https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/>

Wila. (n.d.). *Perbedaan Antara Wisata, Pariwisata, Wisatawan, dan Kepariwisataan*. Wisatasekolah. <https://wisatasekolah.com/perbedaan-antara-wisata-pariwisata-wisatawan-dan-kepariwisataan/>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA