

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. R. (2024). Pengembangan Sajian Kuliner Tionghoa Khas Kota Bogor dalam Konsep Fine Dining. *Poltekpar NHI Bandung*.
- Adikarya, D. U., & Tanjung, A. S. (2024). Efektivitas Penerapan Smart Mobility di Kota Bogor Berdasarkan Persepsi Masyarakat. *Jurnal Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan*, 4(2), 136. <https://doi.org/10.35472/jppk.v4i2.1724>
- Akmal, R., Lathifaturahmah, Fauzan, A., Hamdia, N., & Hernawan, Y. T. (2023). *Pendekatan Dinamika Sistem Kualitatif untuk Memahami Citra Wisata di Bogor*.
- Asy'ari, R., Tahir, R., Rakhman, C. U., & Yuliawati, A. K. (2021). *Penerapan Gamifikasi Dalam Smart Tourism : Studi Literatur*.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2023). *Rata-rata Pengeluaran per Kapita Sebulan Menurut Kelompok Komoditas dan Daerah Tempat Tinggal di Provinsi DKI Jakarta (rupiah), 2023 - Tabel Statistik - Badan Pusat Statistik Provinsi Dki Jakarta*. <https://jakarta.bps.go.id/id/statistics-table/3/VTJaSFFtWklXVnBYZVdSREwyczJlbn93UWpVM1FUMDkjMw==/rata-rata-pengeluaran-per-kapita-sebulan-menurut-kelompok-komoditas-dan-daerah-tempat-tinggal-di-provinsi-dki-jakarta--rupiah---2023.html?year=2023>
- Bibsy Zainnahar, M., & Dwicahyo, W. (2021). *Memaknai Emosi Sebuah Kota Melalui Fotografi Jalanan* (Vol. 3, Nomor 2).
- Collaud, R., Reppa, I., Défayes, L., McDougall, S., Henchoz, N., & Sonderegger, A. (2022). Design standards for icons: The independent role of aesthetics, visual complexity and concreteness in icon design and icon understanding. *Displays*, 74, 102290. <https://doi.org/10.1016/J.DISPLA.2022.102290>
- Darmawan, K. K., & Rahmawati, P. I. (2022). *Pengembangan Potensi Wisata Alam Desa Cau Belayu*. 5(1).
- Effendy, E., Siregar, E., Fitri, P., & Damanik, A. (2023). *Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem)* (Vol. 5).
- Erpisal, W., & Fimawahib, L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kepenuhan Hulu Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Fauziah, S. (2019). Pengembangan Potensi Wisata Kuliner dan Belanja Provinsi Jawa Tengah. *Universitas Negeri Semarang*.

- Fitriani, W. O. N., Halim, & Syukur, L. O. A. (2023). *Perencanaan dan Perancangan Pusat Hiburan di Raha*. 8.
- Ghozali, W. W. A., & Rahayu, T. (2023). *Pengembangan Kampung Wisata Oase dalam Perspektif Pemberdayaan Masyarakat (Studi pada Kampung Ondomohen Kota Surabaya)*.
- Hayatri, M. A. S., & Prasetyo, H. (2021). *Penelusuran Informasi Wisata Edukasi Menggunakan Media Sosial Instagram Melalui Hashtag #WisataEdukasiJogja*.
- Hutahaean, P. W. (2021). *Penerapan Konsep Gamification Pada E-Learning*. Ahlimedia Press.
- Indriani Dauda, L., J Masinambow, V. A., Th Maramis, M. B., Ekonomi Pembangunan, J., & Ekonomi dan Bisnis, F. (2024). Pengaruh Sektor Pariwisata Terhadap Pertumbuhan Ekonomi dan Penyerapan Tenaga Kerja di Kota Bitung. Dalam *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi* (Vol. 24, Nomor 1).
- Jannah, M., Rozaina Kamsani, S., & Mohd Ariffin, N. (2021). *Perkembangan Usia Dewasa: Tugas dan Hambatan pada Korban Konflik Pasca Damai*.
- Jeliazkov, D. (2021). *Master UI Design Elements - The hidden secrets*.
- Krisnawati, I. (2022). *Eksplorasi Wisata Budaya Berbasis Kearifan Lokal di Desa Wisata Wates Jaya, Kabupaten Bogor, Jawa Barat*.
- Lai, G. D. J., Pratiwi, N. N., & Septianti, A. (2021). *Analisis Potensi Pengembangan Kampung Wisata Kreatif Desa Sekida Kecamatan Jagoi Babang*.
- Laporan Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah Kota Bogor (LPPD). (2023). *Informasi Laporan Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah Kota Bogor Tahun 2023*.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). *Designing User Interfaces*.
- Markevicius, D. (2022, November). *Designing the Perfect Button - UX Magazine*. <https://uxmag.com/articles/designing-the-perfect-button>
- Melany, & Sudarmiatin. (2023). The Role of Souvenir in Tourism Indonesia: a Thematic Review. *Jurnal Manajemen Bisnis, Akuntansi dan Keuangan*, 2(1). <https://doi.org/10.55927/jambak.v2i1.4056>
- Nasution, O. B., & Rohman, I. Z. (2022). Peran Akun Media Sosial Berbasis Konten Pariwisata Pada Pengambilan Keputusan Wisatawan untuk Mengunjungi Destinasi Wisata Pada Era Digital. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 774. <https://doi.org/10.24843/JUMPA.2022.V08.I02.P20>

- Nugraha, R. N., & Irlani, V. N. (2023). *Pengembangan Daya Tarik Wisata AlamKebun Raya Bogor*.
- Pemerintah Daerah Kota Bogor. (n.d.). *Visi Misi Pemerintah Daerah Kota Bogor*.
- Pradipta, M. P. Y. (2022). Analisis Potensi Pengembangan Wisata Alam Air Terjun Sewawar & Air Terjun Sedinding di Kabupaten Karanganyar. Dalam *Sabbhata Yatra Jurnal Pariwisata dan Budaya* (Vol. 3).
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Puspita, S. M., & Apriyanti, N. (2023). The UI/UX Design with Design Thinking Method for The University Complaint Website. Dalam *Information Technology International Journal* (Vol. 1, Nomor 1).
- Raghavan, R. (2023, Agustus 25). *The Importance of User-Centered Design in Mobile App Development | by Rohith Raghavan | Medium*. <https://medium.com/@rohithraghavan99/the-importance-of-user-centered-design-in-mobile-app-development-af37f10544dd>
- Ramdhan, M., & Hermawan, E. (2022). Permasalahan Sampah di Kota Bogor Sebagai Wilayah Penyangga DKI Jakarta. *Jurnal Riset Jakarta*, 15(2). <https://doi.org/10.37439/jurnaldrd.v15i2.59>
- Rasyid, M. A., & Mildawani, I. (2023). *Kajian Genius Loci Pecinan Suryakencana Sebagai Potensi Wisata Budaya di Kota Bogor* (Vol. 2, Nomor 1).
- Saladin Azis, T. (2023). Kontribusi Wisata Religi dalam Pengembangan Ekonomi Masyarakat di Lingkungan Astana Gunung Jati Kabupaten Cirebon. *KOMITMEN: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 4(2).
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Srihadi, C. V, & Rivaldo, A. (2020). Kajian Ekowisata Dan Kearifan Lokal Di Kawasan SituGede Bogor. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Kesatuan*.
- Subandi, Syahidi, A. A., Redhani, A. Z., & Sayuti, A. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna menggunakan Metode UX Honeycomb pada Aplikasi Pengenalan Wadai Banjar berbasis Augmented Reality. *Smatika Jurnal*, 12(02), 278–286. <https://doi.org/10.32664/smatika.v12i02.742>
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design* (3 ed.). O'Reilly.
- Utami, A. R., & Widiati, E. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Promosi untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisata Kuliner Bogor. *Business*

Management Journal.v19i2, 4714(2).
<https://doi.org/10.30813/bmj.v19i2.4714>

Utami, D. W., & Pinasti, V. I. S. (2021). *Stay Vacation (Staycation) sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Yogyakarta.*

Uthama, M. R., Saefulrahman, I., & Akbar, I. (2021). Efektivitas Media Informasi dalam Penyelenggaraan Pemerintahan di Kota Bandung (Studi Tentang Pemanfaatan Media Sosial Humas Kota Bandung Dalam Penyebarluasan Informasi Program Kerja Pemerintah Bidang Kesehatan Tahun 2020). *Jurnal Administrasi Pemerintahan (Janitra)*, 1(2), 156–173.
<http://jurnal.unpad.ac.id/janitra/article/view/38249>

Van Eeuwijk, P., & Angehrn, Z. (2017). How to ... Conduct a Focus Group Discussion (FGD) Methodological Manual. *Swiss TPH.*

Zhang, Y., Zhao, Q., Jin, J., -, al, Collins, K. A., Kielkopf, J. F., Stassun, K. G., Liang, Y., Wang, W., Qu, J., Azura Kamarulzaman, N., Fabil, N., Mohd Zaki, Z., & Ismail, R. (2020). Comparative Study of Icon Design for Mobile Application. *Journal of Physics: Conference Series.*
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1551/1/012007>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2021). *Gamification by Design* (1 ed.).

