

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, R. (2021). *Pemanfaatan teknologi augmented reality untuk koleksi kain tapis (Studi kasus: UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung)*. Teknokrat Repository. Retrieved from <http://repository.teknokrat.ac.id/3182/1/skripsi16311286.pdf>
- Aldino, A. A., Darwis, D., Prastowo, A. T., & Sujana, C. (2021). Implementation of K-means algorithm for clustering corn planting feasibility area in South Lampung Regency. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 012038. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012038>
- Amelia, V., & Prasetyo, D. (2023). *Manfaat literasi digital Generasi Z sebagai preferensi tujuan wisata dan promosi pariwisata*. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 9(2), 377–386. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1282>
- Beaird, J., George, J., & Walker, A. (2020). *The principles of beautiful web design* (4th ed.). SitePoint.
- Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, R. (2020). Aplikasi sistem informasi geografis pencarian puskesmas di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15(1), 159–170
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan, sikap dan perilaku pencegahan demam berdarah. Dalam *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020* (h. 73–79).
- Herlina, & Rhamadan, R. (2025). *Merajut pesona Sumur Kumbang di dunia maya: Perancangan website pariwisata sebagai strategi promosi digital*. Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS), 6(2), 262–270. <https://doi.org/10.24967/jams.v6i02.4527>
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode pengumpulan data penelitian musik berbasis observasi auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-delivery makanan berbasis mobile (Studi kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems*. John Wiley & Sons, Inc.
- Luchs, M. G. (2015). A brief introduction to design thinking. In *Design thinking: New product development essentials from the PDMA* (pp. 1–12). Wiley.
- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2021). *Designing user interfaces*. (e-book).
- Meiridho, R., Dwi, F., & Arini, S. S. (2018). Peluang besar industri pariwisata di Lampung. Dalam *Seminar Nasional Teknologi dan Bisnis 2018*, 181. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1308>

- Mueller-Roterberg, C. (2018). *Handbook of design thinking*. Independently published.
- Mega, I. A., & Saputra, M. (2025). *Analisis strategi pemasaran objek wisata UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung* (Skripsi, Institut Informatika & Bisnis Darmajaya).
- Munawaroh, M., Suhendi, A., Putri, P., Safitri, B., Nadiyah, A., & Mulyadi, S. (2022). PKM pengenalan pentingnya peran digital dalam mengenalkan wisata budaya dan wisata religi Kasunyatan Banten. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 21–31.
<https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jiem/article/view/3860/3452>
- Marisa, Y. (2021). Pengelolaan *website* Dinas Pariwisata Provinsi Lampung sebagai media promosi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. *Jurnal Industri Pariwisata*, 3(2).
- Nuralan, S., Ummah, M. K. B., & Haslinda. (2022). Analisis gaya belajar siswa berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *Madako Elementary School*, 1(1), 13–24. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/mes/article/view/4>
- Prasetyo, B. T., & Hidayat, A. R. (2022). Digitalisasi dalam pengembangan wisata berbasis budaya di Indonesia. *Jurnal Pengembangan Pariwisata*, 5(2), 154–166.
- Puspasari, S., & Zikri, A. (2024). Sosialisasi aplikasi pengelolaan surat dokumentasi cagar budaya Taman Purbakala Kerjaan Sriwijaya. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(1), 22–27.
- Putra, E. Y., Haerani, C., Sidomulyo, R., Rondonuwu, V., Golung, C., & Stenly, A. (2024). *Digitalisasi museum berbasis web dengan AR dan QR code (studi kasus pada Museum Sulawesi Utara)*. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer TRIAC, 11(1). <https://doi.org/10.21107/triac.v11i1.24577>
- Rasyid, F. (2022). Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif: Teori, metode, dan praktek. IAIN Kediri Press. <https://repository.iainkediri.ac.id/859/>
- Realdy, V. (n.d.). *Data profil konsumen Indonesia 2022 terbaru dan lengkap*. Dipstrategy – Digital Agency Jakarta. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>
- Satyaninggrat, L. M. W., Rahmah, K., & Hamijaya, P. D. N. (2023). User flow design research for a culinary application prototype to improve customer satisfaction in Balikpapan. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 5(2), 724–735.
<https://doi.org/10.47709/cnahpc.v5i2.2836>
- Yudhanto, Y., Pryhatyanto, W. M., & Sulandari, W. (2022). Designing and making UI/UX designs on the official *website* with the design thinking method. In *2022 1st International Conference on Smart Technology, Applied Informatics, and Engineering (APICS)* (pp. 165–170). IEEE.
- Yuniati, Y., Darajat, A. U., Ubaidah, & Baiqodar. (2024). Pemanfaatan QR-Code untuk akses informasi digital koleksi Museum Ruwa Jurai Lampung. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(3), 409.
<https://doi.org/10.36982/jam.v8i3.4657>