

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Jesmond., Chudley, James. (2012), *Smashing UX Design: Foundations For Designing Online User Experiences*, United Kingdom: John Wiley & Sons, Ltd.
- Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2013), *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Bandung: Nuansa Cendika.
- Azis, Sholecul (2012), *Mengupas lengkap all about Android*, Jakarta: Kuncikom.
- Binato, Iwan, (2010), *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: Andi
- Djiwandana, Patrisius Istiarto, (2015), *Meneliti itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Bahasa*, Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Djiwandono, Patrisius I.(2015), *Meneliti Itu Tidak Sulit*, Yogyakarta: Deepublish
- Eryandi, (2007), *Intisari Pengetahuan Sosial Lengkap:SMP*, Jakarta Selatan : PT. Kawan Pustaka.
- Iqbal Hasan, (2002), *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Highton, Scott, (2010), *Virtual Realit photography:Creating Panoramic and object images*, San Carlos, CA: www.vrphotography.com,
- Hovland, Carl I. (1948), *Social Communication*, Philadelphia, PA, American Philosophical Society
- Husein, Umar, (2002), *Metode Riset Bisnis:Panduan mahasiswa untuk melaksanakan riset*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Iwan Binato, (2010), *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta : CV. Andy Offset.

- Irwansyah, Edy & Monica, Jurike V., (2014), Pengantar Teknologi Informasi, Yogyakarta: Deepublish,.
- Kodhyat, H. (1983). Pengertian Pariwisata dan Kepariwisataaan. Yogyakarta.
- Kujala, Sari., et al (2011). "UX Curve: A method for evaluating long-term pengguna experience". *Interacting With Computers* 23 (5): 473–483. Digital Object identifier-DOI:10.1016/j.intcom.2011.06.005
- Noor, Djauhari (2014), Pengantar Geologi, Yogyakarta, deepublish.
- Pigneur, Yves., Osterwalder, Alexander. (2010), *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*, Amsterdam, The Netherlands: Modderman Drukkerwerk
- Pratas, António, (2014), *Creating Flat Design Website*, UK: Packt Publishing Ltd..
- Semiawan, Conny R. (2010), *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Grasindo.
- Supardi, Nunus, (2000), *Pedoman Teknis Fotografi Benda Cagar Budaya*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Spillane, James J., (1982) *Ekonomi Pariwisata-Sejarah dan Prospeknya*, Yogyakarta: Kanisius.
- Syahputra, Dendy, (2015), *Simple Trick Fotografi Digital Pocket Camera & DSLR*, Jawa Tengah: Kuncikom.
- Suyanto M., Amikom, STMIK, (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Yogyakarta: Andi.
- Sugiyama, Kotaro., Andree, Tim. (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing From The World's*, McGraw-Hill
- Tinarbuko, Sumbo, (2009), *Simiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Tjin, Enche, (2012), *Fotografi Itu Mudah*, Jakarta: Bukuné.

Utama, I Gusti Bagus Rai, (2016), Pengantar Industri Pariwisata,
Yogyakarta: Deepublish.

Vaughan, Tay. (2004), *Multimedia: Making it Work*. McGraw-Hill

Vinsensius Sitepu, (2004), Panduan Mengenal Desain Grafis,
escaeva.com

Sumber lain :

Abdurahman, Oman 2016, Geologi Dan Budaya. www.Ciletuh.com Diakses pada
[10 April 2016, 16:10]

<http://travel.detik.com/read/2014/02/26/152056/2509137/1382/ini-dia-7-masalah-utama-pariwisata-di-indonesia> (14 Juni 2016, 14:11)

<http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/12/menpar-arief-yahya-paparkan-capaian-kinerja-kemenpar-tahun-2015> (14 Juni 2016, 14:11)

<http://blog.jakpat.net/mobile-web-vs-mobile-apps-survey-report/> (24 Juli 2016, 15:00)

<http://mediaroom.agoda.com/agoda-com-study-reveals-travelers-prefer-online-sources-for-travel-information/>