

DAFTAR PUSTAKA

1. BUKU

- Aaro, L.E. (1997). Adolescent lifestyle. Cambridge Handbook of Psychology, Health and Medicine (65-67). Cambridge University Press, Cambridge.
- Abraham H. Maslow. 1994. Motivasi dan Kepribadian (Teori Motivasi dengan Pendekatan hierarki Kebutuhan Manusia). PT PBP, Jakarta
- Bailon, S.G. & Maglaya, A. (1978). Perawatan Kesehatan Keluarga: Suatu Pendekatan Proses (Terjemahan). Jakarta: Pusdiknakes
- Bartono dan Ruffino. (2005). Food Product Management di Hotel dan Restoran. Yogyakarta: Andi.
- Calhoun, James F. (1995) Psychology of adjustment and human relationship, terj. RS.Satmoko. Semarang: IKIP Press
- E, Maryani, (1991), Pengantar Geografi Pariwisata, Bandung: Jurusan Pendidikan Geografi FPIPS IKIP.
- Heriawan, Rusman. (2004). “Peranan dan Dampak Pariwisata Pada Perekonomian Indonesia : Suatu Pendekatan Model I-O dan SAM”. Disertasi. Doktorat Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Kohl. (2003). Pedoman Penilaian Daya Tarik Wisata
- Kotler, Philip (2000). Prinsip – Prinsip Pemasaran Manajemen, Jakarta :Prenhalindo.
- Mead, George H. 1934. Mind, Self, and Society. Chicago:The University of Chicago Press.

- Melissa, Melsi; Titik Sugiarti, dan Kurniati. 2015. "Analisis Buku Siswa Matematika Kelas VIII Semester 1 Berdasarkan Kriteria Bell." *Unej Journal of Mathematics Education*
- Monks, F.J., Knoers, A. M. P., Haditono, S.R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Neugarten, Bernice L. 1968. *Middle Age And Aging A Reader in Social Psychology*. Chichago: The University Press.
- Newcomb, Theodore M. dkk. 1981. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Diponegoro
- Palgunadi, Bram. (2007). *DESAIN PRODUK 2*. Penerbit ITB : Bandung.
- Palgunadi, Bram. (2007). *DESAIN PRODUK 3*. Penerbit ITB : Bandung.
- Papalia, D. E., Old, S. W., Feldman, & R. D. (2001). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika
- Prasetijo Ristiyanti & J.O.I Ihalauw John, (2005). *Perilaku Konsumen*. Penerbit Andi : Yogyakarta.
- Ratnaningsih. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS, Skripsi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: UNY
- Schiffman and Lazar Kanuk, 2000, *Costumer behaviour*, Internasional Edition, Prentice Hall
- Shaw, E. M., (1979). *Dynamics of Small Group Behavior*. Tata McGraw-Hill Publishing Company Ltd. New Delhi
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: P.T.Raja Grafindo.

Suwantoro, Gamal. (2004). Dasar-dasar Pariwisata. Penerbit Andi Yogyakarta

World Tourism Organization (WTO), 1999, International Tourism A Global Perspective, Madrid, Spain.

Zainal, Nining Haslinda, (2008), Analisis Kesesuaian Tugas Pokok dan Fungsi dengan Kompetensi Pegawai pada Sekretariat Pemerintah Kota Makasar, Skripsi.

2. JURNAL

Atamjani, A.S.M. (2016). “Filigree Jewelry Product Differentiation” (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta”. *Bandung Creative Movement (BCM)*. Journal 4.2.

Atamjani, A.S.M., Hartono, E.J., & Sadiva, P.D. (2016). “Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya”. *Bandung Creative Movement (BCM)*, Journal 3.1.

Buyung Syarif, E. (2017). Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung*, 2, 1-34.

Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM)*. Journal 4(2).

Herlambang, Y., Sriwarno, A.B., & DRSAS, M.I. Penerapan Micromotion Study dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(2), 26-34.

Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

- Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2, 61-71.
- Muchlis, & Putri, S.A. (2017). Utilizing of Nylon Material as Personal Luggage Protector for Biker. *Proceeding of The 4th BCM*.
- Muhakik Atamtajani, A.S. (2013). Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin). *Jurnal Seni Rupa & Desain*, 5.
- Muttaqien, T.A. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- Nurhidayat, M. & Herlambang, Y. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. *Bandung Creative Movement (BCM)*. 4,2.
- Pambudi, T.A. (2013). Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. *Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya*. Institut Teknologi Bandung.
- Pambudi, T.A., Yunidar. D. & Muhakik Atamtajani, A.S. (2015). Indonesia Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development In Indonesia. *Proceding Bandung Creative Movement*.
- Sadika, F. (2017). Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). *BCM 2017 Proceeding*.
- Sujatmiko, Eko. 2014. Kamus IPS. Surakarta: Aksara Sinergi Media Cetakan 1.

- Sufyan, A. (2018). "The Design of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design of Kelom Geulis as Hallmark of Tasikmalaya)". *Balong International Journal of Design*. 1,1.
- Sufyan, A., & Suciati, A. (2017). Perancangan Sarana Pendukung Lesehan Aktivitas Rumah Tangga. *Idealog : Ide dan Dialog Desain Indonesia*. 2.2, 178-192.
- Yani, A.B.R., Buyung Syarif, E., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceeding of Art & Design*. 4,3.
- Yudiarti, D., Lantu, D.C. (2017). Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student : A Case Study of First Year Syudent in Bussines School. *Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.
- Yunidar, D., Majid, A.Z.A., & Adiluhung, H. (2018). Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.

3. WEBSITE

Bitar 14 melalui: <http://www.seputarilmu.com/2015/12/9-pengertian-kepribadian-menurut-para.html>

White River Marine Group, LLC melalui :

<https://www.suntrackerboats.com/>

Pheechoell melalui :

<https://rofiqohsalsabila.blogspot.com/search?q=teknik>

<http://dominique122.blogspot.com/2015/04/pengertian-permainan-games-menurut-para.html>

Ranker Community melalui : <https://www.ranker.com/crowdranked-list/the-best-board-games-of-all-time>.

<https://amadeus.com/en/insights/research-report/future-traveler-tribes-2030>