

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2016). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa Edisi Revisi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Arsul. (2015). E-Tourism Kabupaten Pulau Morotai . *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer* , 72.
- Bawono, I. R., & Setyadi, E. (2019). *Optimalisasi Potensi Desa di Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Bawono, I. R., & Setyadi, E. (2019). *Optimalisasi Potensi Desa di Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Beaird, J., & George, J. (2016). *The Principles of Beautiful Webdesign*. (D. Prabantini, Penyunt.) Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Desa Kemujan Sideka. (2019). Diambil kembali dari <http://kemujan-jepara.sideka.id/profil/sejarah/>
- Fahmi, I. (2015). *Manajemen Strategis, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, D., & Komariah, S. H. (2017). Pengukuran Tingkat Pengenalan Pengguna Games terhadap Muatan Budaya Indonesia pada Mobile Games Berbasis Android. *Rekayasa Sistem dan Indutri*, 4(1), 31-36.
- Jonathan, S. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kusubandio, W. (2019). Program Strategis Bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tahun 2019 - 2024. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Meilyana, E. (2018, Agustus 13). *BINUS Higher Education*. Retrieved Juni 18, 2020, from Global Business Marketing: <https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>
- Pendit, N. S. (1999). *Ilmu Pariwisata, Sebuah Pengantar Perdana Cetakan Keenam Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Pitana, I. G., & Gayatri, P. G. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Prasetyo, H., & Rachmawati, I. (2016, Desember). ANALISIS AISAS (ATTENTION, INTEREST, SEARCH, ACTION, SHARE) PADA PENGGUNA ASUS ZENFONE DI INDONESIA. *e-Proceeding of Management*, III(3), 2766-2767.
- Ramadhan, F., Rio, A., & Sembada, G. G. (2015, Agustus). Perancangan Aplikasi Mobile Wisata Cirebon. *e-Proceeding of Art and Design*, 2(2), 513.
- Rani, L. M. (2015, Desember 22). *merdeka.com KLY KapanLagi Youniverse* . Retrieved Juni 28, 2020, from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/teknologi/ini-persentase-pengguna-android-dan-ios-di-dunia-lebih-besar-siapa.html>

- Rimbakita. (2018). *Rimbakita*. Dipetik Juni 26, 2020, dari Rimbakita.com:
<https://rimbakita.com/tumbuhan-dan-hewan-yang-dilindungi/>
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tayudho, E. S. (2013, October 5). Diambil kembali dari datatempo.co
- Triani, A. R., Adriyanto, A. R., & Faedhurrahman, D. (2018, April). Media Promosi Bisnis Pariwisata Daerah Bandung dengan Virtual Reality. *Bahasa Rupa, 1*(2). doi: 10.31598/jurnalbahasarupa
- Utama, I. G. (2017). *Pemasaran Pariwisata*. (A. A. C, Penyunt.) Yogyakarta: Andi.
- Widiatmoko S, D. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Wirawan, W. F., & Hapsari, P. D. (2016, Oktober). ANALISIS AISAS MODEL TERHADAP PRODUCT PLACEMENT DALAM FILM INDONESIA. *Jurnal Rekam, II*(2), 73-74.

Website :

- <http://idm.kemendes.go.id/index.php/idm> data diakses pada tanggal November, 27 2019 pada pukul 08.45 pm
- <https://disparbud.jepara.go.id/2018/11/daftar-penginapan-karimunjava/> diakses pada tanggal November, 27 2019 pada pukul 09.36 pm
- <https://jateng.tribunnews.com/2018/09/12/keunikan-mangrove-di-pulau-karimunjava-jadi-rujukan-penelitian-ilmiah?page=all> diakses pada tanggal November, 28 2019 pada pukul 01.23 pm
- <https://pgsp.big.go.id/surga-kecil-di-karimunjava/> diakses pada tanggal November, 28 2019 pada pukul 02.45 pm

