

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiawan, Y., & Subagyo, V. (2009). Kajian Penerimaan Elearning Siswa RSBI Dengan Technolgy Acceptance Model (TAM) Untuk Meningkatkan.
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT). *Smatika Jurnal*, 67-73.
- Andriansyah, M., Oswari, T., & Prijanto, B. (2009). Crowdsourcing: Konsep Sumber Daya Kerumunan dalam Abad Partisipasi Komunitas Internet. *Jurnal Politeknik Telkom Bandung*.
- Antara, I. H., Darmawiguna, I. M., & Pradnyana, I. A. (2019). Antara Pengembangan Aplikasi Mobile Crowdsourcing Informasi Layanan Umum (Studi Kasus di Kabupaten Buleleng). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 154-1.
- Arthana, I. R., Setemen, K., Purnamawan, K., & Andiani. (2016). Penggalan dan Penyebaran Potensi Wisata melalui Aplikasi Mobile dengan Konsep Crowdsourcing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(1), 111-126.
- BPS. (2020, Desember 18). Retrieved from Jumlah perjalanan wisatawan nusantara: <https://www.bps.go.id/indicator/16/1189/1/jumlah-perjalanan-wisatawan-nusantara.html>
- Carter, D., & Agtisari, I. (2003). *Desain dan Aplikasi SIG*. Jakarta: PT Elex Komputindo.
- Hanafi, M. (2011). SIG dan AHP untuk Sistem Pendukung Keputusan Perencanaan Wilayah Industri dan Pemukiman Kota Medan. . *Skripsi Program Studi Ilmu Komputer. Medan, Indonesia: Universitas Sumatera Utara*.
- Hanief, S., & Pramana, D. (2018). *Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- Hardani, S. (2019). Pengembangan Sistem Informasi KPR Syariah dengan Metode Scrum. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 4(2), 223-230.
- Hermawan, J. (2004). *Analisa Desain dan Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML dan Visual Basic .NET*. Jogjakarta: Andi.
- Hidayah, N. (2019). *Pemasaran Destinasi Wisata*.
- Howe, j. (2008). Crowdsourcing: How the power of the crowd is driving the future of business. *Random House*.
- Kamoun, Alhadidi, D., & Maamar, Z. (2015). Weaving risk identification into crowdsourcing lifecycle. *Procedia Computer Science*, 41-48.
- Kohler, T., Stribl, A., & Stieger, D. (2016). Innovation for volunteer travel: Using crowdsourcing to create change in open tourism. *Springer*, 435-445.

- Mathieson, A., & Wall, G. (1982). *Tourism, economic, physical and social impacts*. Longman.
- Permana, P. A. (2015). Scrum method implementation in a software development project managemen. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*.
- Prahasta, E. (2001). *Konsep-konsep Dasar Sistem Informasi Geografis*. Bandung: Informatika.
- Prahasta, E. (2005). *Sistem Informasi Geografis: Tutorial Arcview*. Informatika.
- Priyatna, B., Hananto, A. L., & Nova, M. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development.
- Riwayatiningsih, & Purnaweni, H. (2017). Pemanfaatan Sistem Informasi Geografi dalam Pengembangan Pariwisata. *Biology Education Conference*, (pp. 154-161).
- Rubin, K. S. (2012). *Essential Scrum: A practical guide to the most popular Agile process*. Addison-Wesley.
- Sari, O. N. (2010). *Potensi dan pengembangan museum wayang indonesia sebagai objek wisata budaya di kabupaten Wonogiri*.
- Schwaber , K., & Sutherland, J. (2017). *Scrum Guide*.
- Seltzer, Ethan, & Mahmoudi, D. (2012). Planning in public: Citizen involvement, open innovation, and crowdsourcing.
- Sibero, A. F. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- SI-Masda. (2020, Desember 29). Retrieved from Data objek wisata Kabupaten Bandung: <http://simasda.bandungkab.go.id>
- Sugiama, A. G. (2011). *Ecotourism: Pengembangan Pariwisata berbasis konservasi alam*. Bandung: Guardaya Intimarta.
- Utami, H. (2017). Pengembangan Potensi Ekowisata Desa Malasari, Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor. *Journal of Tourism Destination and Attraction*, 5(1), 1-10.
- Warpani, Probonagoro, S., & Proboratri, I. (2007). *Pariwisata dalam tata ruang wilayah*. ITB.