

## Daftar Pustaka

### Sumber Buku

- Agustina, Shinta. 2011. *Manajemen Pemasaran (Edisi I)*. Malang: UB Press
- Ambrose, G., & Hariis, P. (2003). *The Fundamentals of Graphic Design*. Lausannae, Swiss: AVA Publishing.
- Ambrose, G., & Hariis, P. (2005). *Basic Design 02: Layout*, Swiss: AVA Publishing.
- Asiani, F (2020) *Persuasive Copywriting: Sebuah Seni Menjual Melalui Tulisan*. Anak Hebat Indonesia (Anak Hebat Indonesia)
- Harsanto, P.W., (2019). *Fotografi Desain*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ilhamsyah. *Pengantar Strategi Kreatif Advertising Era Digital (1st ed.)*. Penerbit ANDI. (2020)
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan*. Lembaran Negara RI Tahun 2009 Nomor 11, Tambahan Lembaran RI Nomor 4966. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Kanaidi. (2011). *Dasar-Dasar Periklanan*. Bandung : Devisi Buku Manajemen Bisnis dan Pemasaran.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2016). *Kajian Dampak Ekonomi Pariwisata Indonesia 2015*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Khosuma, J.A & Angelo, C., (2023). *Branding Society 5.0*, PT Elex Media Komputindo
- Lane, W. R., & Russel, J. T. (2001). *Advertising: A Framework*. New Jersey: Pearson Education.
- Lombok Timur. *Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintahan*. Dinas Pariwisata, Lombok Timur (2022)
- Musman, A.2022 *Copywriting*, DIY Jogjakarta: Anak Hebat Indonesia.
- S, Lia Anggraini & Nathalia, Kirana. 2020. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Soewardikoen, D. W., (2021) *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi*, DIY Jogjakarta: PT Kanisius .

Sugiyono, (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*  
Bandung: Alfabeta.

### **Sumber Jurnal**

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Chotimah, O., & Merliyana, S.J., (2021). Metode Penelitian Kuliitatif Studi Pustaka. *Jurnal Edumaspul*. Vol.6 No.1

Hardiansyah, D., Nursholih, S & Maghfirah, R. (2019). Perancangan Media Promosi Untuk Meningkatkan Pengunjung Museum Nasional Indonesia. *E-Procending of Art & Design*, Vlo.6 No.2

Sari, Inaswinda., Budi, S.M., & Pamela, A.W., (2023). Perancangan Strategi Promosi Aplikasi Nyetakin Untuk Meningkatkan Pengguna Baru. *E-Procending of Art & Design*. Vol.10 No.2

Wahyuni G. R. M., Ariprahara, G., Aulia, R., (2022). Perancangan Strategi promosi UMKM Tas “Labuse”. *E-Proceeding of Art & Design*. Vol.8 No.5.

Witabora, Joneta. (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta: School of Design. Binus University.

Zaitun dkk. (2022). Tenun sebagai Penggerak Wisata di Pringgasela; Motif dan Filosofi. *Jurnal Manajemen*, 12 (Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi), 1593–1600. [www.onlinedoctranslator.com](http://www.onlinedoctranslator.com)

### **Sumber Internet**

Itsnaini, F. M. (2022). Data Google Trends 2021, Minat Pariwisata di Indonesia Masih Tinggi. Dipetik 11 Juni 2023  
<https://travel.kompas.com/read/2022/02/25/161600927/data-google-trends-2021-minat-pariwisata-di-indonesia-masih-tinggi?page=all>

Kemendikbud (2018). Tenun Pringgasela. Dipetik 11 Juni 2023  
<https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=752>

Ramadhian, N. (2021). Desa Wisata Jadi Program Unggulan Kemenparekraf. Dipetik 11 Juni 2023  
<https://travel.kompas.com/read/2021/03/27/080800927/desa-wisata-jadi-program-unggulan-kemenparekraf?page=all>