

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, “Expert Survey: Sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tumbuh pada 2024,” *Https://Kemenparekraf.Go.Id/*, p. 1, 2023, Accessed: Jul. 28, 2025. [Online]. Available: <https://kemenpar.go.id/hasil-pencarian/expert-survey-sektor-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-tumbuh-pada-2024>
- [2] Kementerian Keuangan, “Kian Melesat di 2023, Pariwisata Indonesia Bersiap Menuju Level Prapandemi - Media Keuangan,” Media Keuangan. Accessed: Jul. 28, 2025. [Online]. Available: <https://mediakeuangan.kemenkeu.go.id/article/show/kian-melesat-di-2023-pariwisata-indonesia-bersiap-menuju-level-prapandemi>
- [3] D. Komunikasi, D. A. N. Informatika, and K. Banyumas, *Data Dan Informasi Kabupaten Banyumas 2024*, vol. 8. 2024.
- [4] M. A. Rohman, “Pengelolaan Objek Wisata di Banyumas Disorot Kurang Optimal, Ini Jawaban Pemerintah Kabupaten,” Serayunews. Accessed: Jul. 28, 2025. [Online]. Available: <https://serayunews.com/pengelolaan-objek-wisata-di-banyumas-disorot-kurang-optimal-ini-jawaban-pemerintah-kabupaten>
- [5] E. Harinatalistini, “Strategi Pemasaran Pemkab Banyumas saat Pandemi pada Sektor Pariwisata Halaman 3 - Kompasiana.com,” *kompasiana*. Accessed: Aug. 01, 2025. [Online]. Available: https://www.kompasiana.com/ekoharinatalistini/62ad9543bb44861a941611d2/strategi-pemasaran-pemkab-banyumas-disaat-pandemi-pada-sektor-pariwisata?page=3&page_images=1
- [6] D. Ronaldo Mailoa and L. S. Arie, “Rancang Bangun Game Sebagai Media Perkenalan Wisata Alam Di Maluku Tengah,” *J. Unsrat*, 2021, [Online]. Available:

- <http://repo.unsrat.ac.id/3519/%0Ahttp://repo.unsrat.ac.id/3519/1/%5BJurnal Rancang Bangun Game Sebagai Media Perkenalan Wisata Alam di Maluku Tengah%5D - Denis Mailoa.pdf>
- [7] Bintang, and A. Amin, “Pengembangan Model Gamifikasi Pada Bidang Pariwisata Menggunakan Augmented Reality,” 2024, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/51633%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/51633/20523186.pdf?sequence=1>
 - [8] A. Puspita Sari and T. Widodo, “Rancang Bangun Pengenalan Pariwisata Lampung Dengan Game Edukasi Berbasis Android,” *J. Edukasi*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021.
 - [9] N. P. C. S. Harum, N. A. Santosa, and D. G. Purwita, “Perancangan Game Petualangan Sebagai Media Promosi Destinasi Pariwisata Kabupaten Badung,” *Selaras Rupa*, vol. 2, no. 2, p. 10, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/288>
 - [10] T. Hadian and E. Junianto, “Promosi Wisata Alam Melalui Pengembangan Game Menggunakan Construct 3 di Kampoenng Ciherang,” *E-Prosiding Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 344–353, 2023.
 - [11] R. Asy’ari, Rusdin Tahir, Cecep Ucu Rakhman, and Ayu Khrisna Yulawati, “Penerapan Gamifikasi Dalam Smart Tourism : Studi Literatur,” *Edutourism J. Tour. Res.*, vol. 3, no. 01, pp. 13–21, 2021, doi: 10.53050/ejtr.v3i01.160.
 - [12] H. Agusta and A. Y. Rahmadhani, “Pengenalan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Pada Objek Wisata Daerah Kota Bandar Lampung,” *J. Ilmu Data*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2021, [Online]. Available: <http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/15%0Ahttp://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/download/15/13>
 - [13] F. Faisal and F. Zulfikar, “Implementasi Role Playing Game (Rpg) Sebagai Pengenalan Wisata Kabupaten Maros Berbasis Android,” *J. Instek (Informatika ...)*, vol. 8, no. April, pp. 152–161, 2023, [Online]. Available: <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/instek/article/view/37296>

- [14] I. B. G. Sarasvananda, P. W. Aditama, I. B. A. I. Iswara, and I. G. M. N. Desnanjaya, "Digitalisasi Prasasti dan Pelinggih Desa Baturan Gianyar Berbasis Augmented Reality Based Marker," *Sintech (Science Inf. Technol. J.*, vol. 6, no. 3, pp. 182–189, 2023, doi: 10.31598/sintechjournal.v6i3.1448.
- [15] R. A. Nugroho and A. D. Kalifia, "Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi Plaosan Berbasis Augmented Reality," *J. Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 351–359, 2023, [Online]. Available: <https://ioinformatic.org/index.php/JUKI/issue/view/19>
- [16] N. K. Riani, "Pariwisata Adalah Pisau Bermata 2," *J. Inov. Penelit.*, vol. 2, no. 5, 2021.
- [17] A. P. Yakup and T. Haryanto, "Pengaruh Pariwisata terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia," *Bina Ekon.*, vol. 23, no. 2, pp. 39–47, May 2019, doi: 10.26593/BE.V23I2.3266.39-47.
- [18] K. Martowinangun, D. J. Sri Lestari, and K. Karyadi, "Pengaruh Strategi Promosi Terhadap Peningkatan Penjualan Di Cv. Jaya Perkasa Motor Rancaekek Kabupaten Bandung," *J. Co Manag.*, vol. 2, no. 1, pp. 139–152, 2019, doi: 10.32670/comanagement.v2i1.162.
- [19] M. B. Sitorus, "Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan," *Stud. Lit.*, pp. 1–10, 2016.
- [20] S. Henry, *Cerdas Dengan Game*. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- [21] S. Dargan, S. Bansal, M. Kumar, A. Mittal, and K. Kumar, "Augmented Reality: A Comprehensive Review," *eProceedings Art Des.*, vol. 30, no. 2, pp. 1057–1080, 2023, doi: 10.1007/s11831-022-09831-7.
- [22] F. Arena, M. Collotta, G. Pau, and F. Termine, "An Overview of Augmented Reality," *Computers*, vol. 11, no. 2, 2022, doi: 10.3390/computers11020028.
- [23] R. A. Farhan, A. Rahmansyah, and I. D. Rahadiano, "Perancangan Game Design Document Untuk Pengenalan Sejarah Senjata Tradisional Kerajaan

- Sumedang Larang,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 8, no. 2, pp. 139–146, 2021.
- [24] A. Nasyiah, “Game Multi-Platform Untuk Adab Dan Akhlak Anak Muslim Menggunakan Metode Game Development Live Cycle (Gdlc),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 254–265, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i3.2032.
- [25] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, and Riki Apriadi, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta,” *INSOLOGI J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 6, pp. 796–807, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i6.1129.
- [26] M. G. Wellson and W. T. Atmojo, “Implementasi Metode GDLC pada Game Taxi Rush Menggunakan Unity Engine,” *J. Teknoinfo*, vol. 18, no. 1, pp. 201–214, 2024.
- [27] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, “Penerapan Model Pengembangan Game gdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile,” *Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.
- [28] R. F. Aris, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Dengan Metode Game Development Life Cycle (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Derik),” *IT Telkom Purwokerto*, Jan. 2022.
- [29] H. Sugiarto, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Aplikasi Game Tebak Nama Pahlawan Nasional Berbasis Android,” *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [30] S. A. Fauzan, S. R. Pradana, M. Hikal, M. B. Ashfiya, Y. I. Kurniawan, and B. Wijayanto, “Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick’s Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma’s Dungeon,” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–126, 2022, doi: 10.54082/jiki.26.

- [31] T. Wibowo, S. Dwi Cahyani, I. Hendardi, and F. A. Rasyidhy, "Gamed and Gdlc: the Creation of Video Games for Moral Education," *IJIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–12, 2024.
- [32] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [33] L. Setiyani, "Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan," *Pros. Semin. Nas. Inov. Adopsi Teknol. 2021*, no. September, pp. 246–260, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/Automata/article/view/19517>
- [34] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and M. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. Tera[an dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022, [Online]. Available: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- [35] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, and Riki Apriadi, "Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta," *JUMINTAL J. Manaj. Inform. dan Bisnis Digit.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–43, 2023, doi: 10.55123/jumintal.v2i1.2371.
- [36] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, "Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.
- [37] M. T. Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., *Mengukur Usability Perangkat Lunak*, no. 1596. 2021.
- [38] D. Alvendri, Y. Huda, and R. Darni, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android," *J. Educ.*, vol. 5, no. 4, pp. 11062–11076, 2023, doi:

10.31004/joe.v5i4.2031.

- [39] N. Khairani, J. N. Fadila, and F. Nugroho, “Perancangan Game 2 Dimensi Petualangan Anak Menyelamatkan Orangtua Sebagai Media Edukatif Bagi Anak Dengan Metode Waterfall,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 19–23, 2021, doi: 10.36294/jurti.v5i1.1779.
- [40] A. Mishra and M. Mathuria, “A Review on QR Code,” *Int. J. Comput. Appl.*, vol. 164, no. 9, pp. 17–19, 2017, doi: 10.5120/ijca2017913739.
- [41] A. T. Joni Karman, Hardi Mulyono, *Sistem informasi geografis berbasis Android: studi kasus aplikasi SIG pariwisata*. Deepublish, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=OGfo0AEACAAJ>
- [42] J. Simon, “Augmented Reality Application Development using Unity and Vuforia,” *Interdiscip. Descr. Complex Syst.*, vol. 21, no. 1, pp. 69–77, 2023, doi: 10.7906/indec21.1.6.
- [43] B. Antoro, “Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik,” *J. Multidisiplin Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 2, pp. 53–63, 2024, doi: 10.70585/jmsh.v1i2.38.
- [44] T. D. Dang, “Revolutionizing CNC training with augmented reality: design, testing, and evaluation of a smartphone application,” *Int. J. Appl. Sci. Eng.*, vol. 21, no. 5, pp. 1–14, 2024, doi: 10.6703/IJASE.202412_21(5).001.
- [45] A. P. Gehred, “Canva,” *J. Med. Libr. Assoc.*, vol. 108, no. 2, pp. 338–340, 2020, doi: 10.5195/jmla.2020.923.
- [46] S. Mania, “Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran,” *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 11, no. 2, pp. 220–233, 2008, doi: 10.24252/lp.2008v11n2a7.
- [47] P. A. Rifkhan, *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel Dan Kuesioner*. Penerbit Adab, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=UN2vEAAAQBAJ>