

Daftar Pustaka

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*. PT Elex Media Komputindo.
- Akbar, R. N. (2017). *PERANCANGAN DAN ANALISA USER INTERFACE WEBSITE ABELIMA MENGGUNAKAN COMPUTER SYSTEM USABILITY QUESTIONNAIRE (CSUQ)*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENINGKATAN CITRA PADA SMK DEWI SARTIKA TANGERANG. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88.
<https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>
- Arcana, K. T. P., & Arcana, I. W. (2017). PENGEMBANGAN PRODUK WISATA ALTERNATIF BERBASIS EDUKASI DI GEOPARK BATUR, KINTAMANI. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 2(3), 262–286.
- Ardiansyah, A., Suleman, Kuryanti, S. J., & Tama Marlantika, R. (2020). SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN KULINER (SIPAKU) BERBASIS WEB GIS DI TEGAL. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya*, 02(01).
<http://maps.google.com>.
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi Penulis* (A. Wirapraja, Ed.; 1 ed.). IKADO Press. <http://repository.ikado.ac.id/id/eprint/37>
- Cao, J., Kamil, Krzysztof, & Ellis, M. (2015). *Color Theory in Web UI Design: A Practical Approach to the Principles*. UXPin Inc.
https://s3.amazonaws.com/uxpin/uxpin_color_theory_in_web_ui_design.pdf?mkt_tok=eYJpIjoiTVdSak56SmhORGM1TW1VeClInQiOiJqV1hTMkIxK0hhSEN5cjlOSlJkWks0UVBDWjNzbzk0RHVMK3hPQWEwdmI1YUFNZVdCN1VRaVpGeXc4cEh2clhkOXNxSzhtVnJ2c1NRZDRLZllrODFoK2ZwM1wvWGZiYVIKZHQxbkpEcVJ6MFN3TTFvZkFkOVNQUIVZN29LWEZFYTIifQ%3D%3D
- Ciputra, W. (2022). *Geopark Gunung Batur: Lokasi, Kaldera, hingga Tempat Wisata di Dalamnya*. Kompas.com.
<https://denpasar.kompas.com/read/2022/02/15/152000878/geopark-gunung-batur--lokasi-kaldera-hingga-tempat-wisata-di-dalamnya?page=all>
- Darmaja, I. M., Suwena, I. K., & Sendra, I. M. (2016). Model Kemasan Paket Wisata Batur Global Geopark Menuju Pariwisata Berkelanjutan Di Kintamani. *Jurnal IPTA*, 4(1).

- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE). *Jurnal TEKNOINFO*, 11(2), 10.
- Dewi, L. P. V. C., & Nugroho, S. (2014). Positioning Geopark Gunung Batur Sebagai Daya Tarik Ekowisata Di Kintamani, Kabupaten Bangli. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 2(1).
- Erawan, L. (2014). *Diagram Fishbone*.
- Fairus, F. (2020). *ANALISIS PENGENDALIAN INTERNAL ATAS SISTEM DAN PROSEDUR PENGGAJIAN DALAM USAHA Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja Pada PT PANCARAN SAMUDERA TRANSPORT, JAKARTA* [Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta]. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/2173>
- Fleck, R. (2021). *10 iconography rules to follow in UI design*. dribbble.com. 10 iconography rules to follow in UI design
- Gani, A. G. (2015). Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 2(2).
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1).
- Ginaya, G., Ruki, M., & Astuti, N. W. W. (2019). Zero Dollar Tourist: Analisis Kritis Diskursus Segmen Pasar Wisatawan Tiongkok dalam Pariwisata Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 09(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/JKB.2019.v09.i01.p07>
- Himawan, H., & Florestyanto, M. Y. (2020). *Buku Ajar Interface User Experience* (1 ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta. <http://eprints.upnyk.ac.id/id/eprint/26163>
- Julianto, A. (2020). *Perancangan Ulang Desain Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus : Petshopgrosir)*. Universitas Komputer Indonesia.
- Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral. (2012). *UNESCO Tetapkan Kaldera Gunung Batur Sebagai Kawasan Geopark*. Arsip Berita Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral. <https://www.esdm.go.id/id/media-center/arsip-berita/unesco-tetapkan-kaldera-gunung-batur-sebagai-kawasan-geopark>
- Keputusan Bupati Bangli Nomor 556.05/11/2022 Tentang Pengelola Batur UNESCO Global Geopark, Keputusan Bupati Bangli (2022).

- Kistanto, N. H. (2017). TENTANG KONSEP KEBUDAYAAN. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).
- Krisnawatiningsih, T. D. (2019). *RANTAI PASOK TEMBAKAU UNTUK KESEJAHTERAAN PETANI DI KABUPATEN TEMANGGUNG (PENDEKATAN ANALISIS FISHBONE)*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1).
<https://doi.org/10.35138/organu>
- m3.material.io. (2022). *Buttons, Common buttons prompt most actions in a UI*.
m3.material.io. <https://m3.material.io/components/buttons/guidelines>
- material.io. (2020). *Understanding layout - Material Design*. m2.material.io.
<https://m2.material.io/design/layout/understanding-layout.html#principles>
- Nugraha, F. S., Purwanto, F. H., Mayadi, Huda, M., Munir, M. M., & Tri Puji, R. (2017). Perancangan Antarmuka Sistem Pakar Penyakit Padi Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 7(2), 143.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*.
- Pacholczyk, D. (2016). *Web UI Design Best Practices*.
<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-design-best-practices/>
- Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 12 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020-2024, Biro Umum dan Hukum Kemenparekraf (2020). www.jdih.kemenparekraf.go.id
- Peraturan Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/ Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Nasional Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Rencana Aksi Nasional Pengembangan Taman Bumi (Geopark) Indonesia Tahun 2021-2025, Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (2020).
- PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 9 TAHUN 2019 TENTANG PENGEMBANGAN TAMAN BUMI (GEOPARK), Peraturan Presiden Republik Indonesia (2019).
- Permana, H. (2022). *Design System Di Apokat Software House*. Universitas Komputer Indonesia.

- Prajarini, D. (2018). Perancangan Prototype Web Profile Desa Wisata Dan Kerajinan Gamplong Sleman Dengan Metode Desain User Experience. *AKSA Jurnal Komunikasi Visual*, 2(1), 249–259. <http://jurnalaksa.stsrdivisi.ac.id>
- Ramdan, M., & Nurmalinda, E. (2023). *PERANCANGAN BUKU SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA AKSARA SUNDA KAGANGA UNTUK ANAK USIA 10 – 12 TAHUN MUHAMMAD RAMDAN :196010050*. Universitas Pasundan.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Demandia*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Riani, N. K. (2021). Pariwisata Adalah Pisau Bermata 2. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i5.923>
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313–3321. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rozaq, A. (2020). *Konsep Perancangan Sistem Informasi Bisnis Digital* (R. Fauzan, Ed.; 1 ed.). Poliban Press.
- Santoso, G. D. T. (2023). *Gunung Batur*.
- Setiawati, P. (2018). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan Yang Direkomendasi Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). *JIK: Jurnal Ilmu Komputer*, 3(2).
- Setyawan, M. Y. H., & Pratiwi, D. A. (2019). *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Kreatif Industri Nusantara.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. *Visualita*, 10(2).
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian : Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Ed.; 1 ed.). PT Kanisius.
- Sulistiani, I. (2018). *Buku Desain Web*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN PALOPO.
- Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi.” *Jurnal Literasiologi*, 1(2).

- Susilo, M., Kurniati, R., & Kasmawi. (2018). RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 2(2), 2540–7597.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41–51.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. G. N. (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Pustaka Larasan.
- Tim SPBE Diskominfos Provinsi Bali. (2021). *Sebaran Kunjungan Wisatawan Pada Kawasan Obyek dan Daya Tarik Wisata di Bali*. Satu Data Indonesia Provinsi Bali.
<https://balisatudata.baliprov.go.id/search-data>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10. Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan, UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10.TAHUN 2009 TENTANG KEPARIWISATAAN (2009).
- Yuniarty, A., & Evan, L. (2014). *Taman bumi dunia padukan konsep Geologi, Biologi dan Budaya Batur Geopark*. Official Net News Indonesia Morning Show.
<https://www.disparbud.banglikab.go.id/video/geopark-batur>
- Zainudin, A. (2021). *Buku Ajar Tipografi* (A. P. Hadi, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.