

DAFTAR PUSTAKA

- Reformasi, M. P. R., & Tuloli, M. S. (2021). GAME VISUAL NOVEL EDUKASI KONSEP PERTEMANAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE. *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, 1(2), 58-69.
- Ananda, A. Y., & Haryanto, E. V. (2020). Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 844-856.
- Noprita Elisabeth, S., & Hermita, R. (2020). Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara'Asal Mula Danau Toba'Menggunakan Renpy Visual Novel Engine Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore'The Origin of Lake Toba'using Renpy Visual Novel.
- Saputra, A. O. H., & Arafiah, R. (2020). Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'py. *J-KOMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Aplikasi*, 1(1).
- C Santoso, M. (2020). *Perancangan Visual Novel untuk Revisit Intention Taman Mini Indonesia Indah* (Universitas Multimedia Nusantara).
- Dwiputra, T., & Pratama, A. M. R. (2021). Pengembangan Minat Baca Melalui Novel Visual Berbasis Android. *AUTOMATA*, 2(2).
- Kresna Raka P, 2019. " Game Visual Novel 5 Day's War Menggunakan Metode Finite State Machine". Skripsi. Semarang. Universitas Semarang.
- Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1-12.

- Anam, M. M. U. (2017). Strategi ikonik wisata untuk memperkenalkan Kota Malang sebagai salah satu destinasi wisata religi. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 2(2), 11.
- Abdullah, C. U., & Wulung, S. R. P. (2021). MULTILINGUALISME DI DUA DAYA TARIK WISATA IKONIK DI KAWASAN BANDUNG UTARA. *Jurnal Pariwisata*, 8(1), 1-9.
- Pangestu, M. A. (2019). Pantai Parangtritis Sebagai Destinasi Ikonik Di Yogyakarta.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). *Menparekraf Dukung Tanah Datar Sumbar Kembangkan Destinasi Wisata Ikonik*. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). *Arsitektur ikonik rumah adat nusantara*. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). *5 Atraksi wisata ikonik indonesia yang memukau wisatawan*. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). *Desa Wisata Saung Ciburial Jadi Ikon Pariwisata di Garut*. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- Haryanto, M., Triharyanto, Y. A., & Aji, A. (2020). KAJIAN STRATEGIS GALANGAN KAPAL KAYU SEBAGAI EDUWISATA IKONIK KHAS KABUPATEN BATANG. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang*, 4(2), 1-6.
- Maulina, F. (2019). Identifikasi Partisipasi Masyarakat Dalam Pengelolaan Pariwisata Ikonik di Kecamatan Lembang (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).