

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Gambaran Umum Kondisi Daerah Kota Semarang.” [Online]. Tersedia di: <http://docplayer.info/171784-Gambaran-umum-kondisi-daerah-kota-semarang.html>. [Diakses: 07-Juli-2015].
- [2] Indonesia.travel/id/destination/454/semarang- menjelajahi- keajaiban- alam- budaya- dan sejarah. [Diakses tanggal 03-April- 2015].
- [3] “Wisata” [Online]. Tersedia di:<http://visitsemarang.com/category/term/wisata>. [Diakses tanggal 07-Juli-2015].
- [4] “Lawang Sewu Direhab Malah Sepi Kok Bisa.” [Online]. Tersedia di: <http://m.republika.co.id/berita/regional/jawa-tengah-diy/12/03/02/m096e8-lawang-sewu-direhab-malah-sepi-kok-bisa>. [Diakses tanggal 08-Juni-2015].
- [5] “Pariwisata Kota Lama Dirasa Kurang Nyaman.” [Online]. Tersedia di: <http://ekbis.sindonews.com/read/877036/34/pariwisata-kota-lama-dirasa-kurang-nyaman-1403696197>. [Diakses tanggal 29-Juni-2016].
- [6] “Banyaknya Pengunjung di Tempat Rekreasi di Kabupaten Semarang Selama Tahun 2014 .” [Online]. Tersedia di : <https://semarangkab.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/151>. [Diakses tanggal 29-Juni-2016].
- [7] “Liburan Wisatawan Ke Dieng Membludak.” [Online]. Tersedia di : <http://www.jatengprov.go.id/id/newsroom/liburan-wisatawan-ke-dieng-membludak>. [Diakses tanggal 29-Juni-2016].
- [8] “Pariwisata Semarang Kurang Promosi.” [Online]. Tersedia di: <http://www.antarajateng.com/detail/pariwisata-semarang-kurang-promosi.html>. [Diakses tanggal 30-Agustus-2015].
- [9] M. T. Panji Novantara, C. J. Abbas, and M. Kom, “RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA KOTA CIREBON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH (Studi Kasus: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Cirebon),” *Jejaring J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 1, no. 01, 2016.
- [10] A. Ubaidillah and A. Z. Hidayatullah, “Media Promosi Destinasi Pariwisata Melalui Game Petualangan Edukasi Lets’s Explore INDONESIA Tourist Destination,” in *Prosiding Seminar Nasional ReTII*, 2015.
- [11] “Perkembangan Teknologi *Game* Pada Mobile” [Online]. Tersedia di :<https://fitriafrilinda.wordpress.com/2012/03/06/perkembangan-teknologi-game-pada-mobile/>. [Diakses tanggal 10-April-2015].
- [12] “Perkembangan Teknologi *Game*” [Online]. Tersedia di :<http://gerson89.blogdetik.com/2010/02/20/perkembangan-teknologi-game/>. [Diakses tanggal 10-April-2015].

- [13] A. J. Burkart and S. Medlik, "Tourism: past, present and future.," *Tour. past, Present Futur.*, no. Ed. 2, 1981.
- [14] P. P. R. INDONESIA, P. D. A. N. P. KEPARIWISATAAN, and P. R. INDONESIA, "Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan," 2004.
- [15] S. Gamal, "Dasar-dasar Pariwisata," *Yogyakarta Andi*, 1997.
- [16] C. Fandeli, *Dasar-dasar Manajemen Kepariwisataaan Alam*. Yogyakarta : Penerbit Liberty, 1995.
- [17] S. P. Nyoman, "Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana." PT. Pradnya Paramita. Jakarta, 1990.
- [18] H. Kusudianto, "Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata," *Jakarta Univ. Indones.*, 1996.
- [19] C. A. Gunn and T. Var, *Tourism planning: Basics, concepts, cases*. Washington DC: Taylor & Francis, 1994.
- [20] R. G. Soekadijo, *Anatomi pariwisata: memahami pariwisata sebagai" systemic linkage*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1997.
- [21] J. Von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of games and economic behavior (60th Anniversary Commemorative Edition)*. Princeton university press, 2007.
- [22] Nilwan, Agustinus. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 1998.
- [23] R. Caillois, "Les jeux et les hommes [Games and men]," *Paris Gall.*, 1957.
- [24] S. Henry, *Cerdas dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- [25] Febriani, Vania Wahyu, and Nathasia Austin Wijaya. 2014. "High School Technopreneurship Program to Increase the Educational Games for Students." (May): 30–31.
- [26] Nilwan, Agustinus. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 1998.
- [27] R. Widiyanto, *129 Teknik Profesional Photoshop CS3*. Elex Media Komputindo, 2010.
- [28] "Corel Draw adalah Editor Grafik Vector" [Online]. Tersedia di :<http://gegliapwouet.blogspot.co.id/2010/11/corel-draw-adalah-editor-grafik-vector.html?m=1>. [Diakses 10-April-2015].
- [29] D. Bigelow, *Construct Game Development Beginners Guide*. Packt Publishing Ltd, 2012.
- [30] B. A. VENANDA, "Peta Wisata Interaktif Provinsi Jawa Tengah," *Skripsi, Fak. Ilmu Komput.*, 2015.