

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR ISTILAH	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori.....	16
2.2.1 Desa Wisata.....	16
2.2.2 Paket Wisata.....	19
2.2.3 Manajemen Pengunjung.....	21
2.2.4 Gamifikasi	23

BAB III : PROSEDUR PROYEK AKHIR.....	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.1.1 Tempat Penelitian.....	25
3.1.2 Waktu Penelitian	26
3.2 Metode Pengumpulan Data	26
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.2.2 Alat Pengumpulan Data	29
3.3 Hilirisasi	30
BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Identifikasi Desa Wisata Kreet.....	33
4.1.1 Atraksi Wisata Desa Wisata Kreet.....	33
4.1.2 Identifikasi Pengelola Desa Wisata Kreet.....	38
4.1.3 Identifikasi Lokasi untuk Permainan	40
4.2 Pembaharuan Atraksi Desa Wisata Kreet.....	50
4.3 Implementasi Permainan dan Tantangan.....	52
4.3.1 Alur dan Peraturan Permainan	52
4.3.2 Pengolahan Atraksi Wisata menjadi Permainan dan Tantangan.....	55
4.3.3 Konsep <i>Situs Web</i> sebagai Petunjuk Tour Permainan.....	65
4.3.4 Harga Paket Permainan dan Tantangan	77
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	87