

DAFTAR PUSTAKA

- Yoeti, O.A. 2008. *Perencanaan & Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Afrian, H., Dinata, K., Suryadi, L. E., & Mahfuz, M. 2021. Penerapan Aktivitas Permainan Guna Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa RA Al-Hikmah Desa Dane Rase Kecamatan Keruak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 89-93.
- Al-Kautsari, M. M. 2017. Model Transisi Peningkatan Partisipasi Masyarakat Desa: Strategi Pengembangan Usaha Industri Kreatif Kerajinan Batik di Desa Kreet Kabupaten Bantul. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan*, 1(1), 23.
- Amany, D., & Desire, A. 2020. Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1), 48-55.
- Anggariani, P., & Paramartha, I. G. N. D. 2021. Digital Tourism Transformation (Virtual Traveling) sebagai Solusi Dampak Covid-19 pada Sektor Pariwisata di Desa Kampial, Bali. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 71-77.
- Arsetyasmoro, D. 2022. Pengembangan Desain Asesoris Interior Dengan Metode Atomics di Sentra Batik Kayu Kreet Bantul, Yogyakarta. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 59-72.
- Damastika, A. A. 2013. *Sistem Informasi Penjualan Paket Wisata Berbasis E-Toutism Kabupaten Pacitan* (Doctoral dissertation, STMIK Sinar Nusantara Surakarta).
- Desa Wisata Kreet.Paket Wisata. <https://www.kreet.com/> (diakses 25 Mei 2023).
- Desiati, R. 2013. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengelolaan Program Desa Wisata. *Diklus*, 17(1).
- Djeharung, K.K.I.W.S. *TA: Kawasan Kampung Budaya Wae Rebo Dalam Konteks Meningkatkan Daya Tarik Pariwisata*. 2021. PhD Thesis. Institut Teknologi Nasional Bandung.
- Google Maps. <https://www.google.com/maps>. (diakses 24 Juni 2023).

- Hardiani, W. A. A., Putri, J. A., Octafian, R., Satato, Y., & Krisnatalia, H. (2021). Penguatan Desa Wisata Sikasur Di Era New Normal. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40-51.
- Intan, P. 2021. Cerita Desa Wisata Kreet yang Ditinggal Turis Pemburu Batik Kayu. <https://travel.detik.com/travel-news/d-5825252/cerita-desawisata-kreet-yang-ditinggal-turis-pemburu-batik-kayu>. (diakses 20 November 2022).
- Jusuf, H. 2016. Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Kemenparekraf. 2020. Statistik Kunjungan Wisatawan Mancanegara 2020. <https://www.kemenparekraf.go.id/statistik-wisatawan-mancanegara/Statistik-Kunjungan-Wisatawan-Mancanegara-2020> (Diakses 09 April 2023).
- Kemenparekraf. 2021. Kemenparekraf Nomor : KM/107/KD.03/2021 tentang panduan pengembangan desa kreatif.
- Desa Wisata Kreet. <https://www.kreet.com/p/paket-wisata.html>. (diakses 08 April 2023).
- Lumanauw, N. 2020. Perencanaan Paket Wisata Pada Biro Perjalanan Wisata Inbound (Studi Kasus Di PT. Golden Kris Tours, Bali). *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(1), 19-30.
- Muliati. Kategori Desa Wisata di Indonesia. <https://www.formatadministrasidesa.com/2021/06/kategori-desawisata.html> (diakses 09 April 2023).
- Nurhayati, W. 1993. Concept, Perspective and Challenges” dalam Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya. Yogyakarta.
- Nurhidayah, N., & Musadad, M. 2017. Karakteristik Pengunjung Pada Objek Wisata Danau Cipogas Kabupaten Rokan Hulu (Doctoral dissertation, Riau University).
- Pane, B., & Najoran, X. B. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Pattaray, A. 2021. Wisata Petualangan Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Daya Tarik Desa Wisata di Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2247-2254.

- Priono, Y. 2017. Pengelolaan Tinggalan Budaya Melalui Pendekatan “Visitor Management”. *Jurnal Perspektif Arsitektur* | Volume, 12(2).
- Raharjana, D. T., & Putra, H. S. A. 2020. Penguatan SDM dalam e-Marketing untuk Promosi Desa Wisata di Kabupaten Malang. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(2), 140-151.
- Rahmawati, R., & Purwohandoyo, J. 2019. Perkembangan Desa Wisata Kreet dan Dampaknya Terhadap Kondisi Ekonomi Masyarakat Dusun Kreet, Desa Sendangsari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul. *Jurnal Geografi*, 11(1), 62-67.
- Statistiska, Badan Pusat. 2022. *Badan Pusat Statistiska nomor : 88/12/Th. XXV, 1 Desember 2022 tentang Perkembangan Pariwisata dan Transportasi Nasional Oktober 2022.*
- Sugito, S., & Allsabab, M. 2019. Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata. *Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata*, 2(1), 1-6.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.
- Ubaidillah, A., & Hidayatullah, A. Z. 2014. Media Promosi Destinasi Pariwisata Melalui Game Petualangan Edukasi Lets’s Explore Indonesia Tourist Destination. *ReTII*.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. 2020. Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22-30.