

DAFTAR PUSTAKA

- Alodia, Callista. 2013. “Sarana Bermain edukasi dengan Penerapan Prinsip pengenalan Waktu bagi Anak-anak Usia Pra Sekolah”. *Jurnal tingkat sarjana, Seni rupa dan Desain*. Institut Teknologi Bandung. Volume 2, No1. <http://jurnal-S1.fsrđ.itb.ac.id>. 14 Juli 2016.
- Eko, Robertus Aditya. 2015. “Pengelolaan Event Gokart oleh bagian Marketing di PT Produk Rekreasi Kids Fun”. *Tugas Akhir*. ASMI Santa Maria Yogyakarta.
- Foster, L Dennis. 1997. *Sales & Marketing*. Disadur oleh Oka A Yoeti. Jakarta: Pertja
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Kotler, Philip & Kevin Lane Keller, 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2012. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Edisi 13. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip. 2005. *Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Riyanti, Eny. 2013. “Peran Departement Pemasaran Sebagai Ujung Tombak Keberlangsungan Usaha PT Produk Rekreasi Kids Fun”. *Tugas Akhir*. D3 Kepariwisata Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Soemantri, G.R. 2005. “Metode Kuantitatif dan kualitatif dalam perbandingan. memahami metode kualitatif. Sosial Humaniora”. Vol. 9, No. 2, Hal. 58.

Swastha, Dharma Baasu dan Hani Handoko. 2000. *Manajemen Pemasaran*

Analisis Perilaku Konsumen. Yogyakarta: BPFE.

Swastha, Dharma Baasu dan Hani Handoko. 1987. *Manajemen Pemasaran*

analisis Perilaku Konsumen. Yogyakarta: Liberty.

Swastha, Dharma Baasu. 1991. *Azas-Azas Marketing*. Yogyakarta: Liberty

Yunus, Mahmud. 1990. *Pokok-pokok Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta:

Hidakarya Agung.

Media Online

<http://kbbi.co.id/arti-kata/wisata> (diakses pada tanggal 14 Juli 2016)