

REFERENCES

- Ardiansyah. (2012). *Kajian Potensi E-Commerce Terhadap Industri Buku Digital Indonesia. Proceeding Seminar Nasional Inovasi Dan Rekayasa Teknologi (SNIRT) 2012*. Program Studi Teknik Elektro UNTAG Cirebon. Hal 84 – 87.
- Ardiwinata, A. A. (2006). *Olahraga tradisional: Kumpulan Permainan Rakyat*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Danesi, M. (2008). *Dictionary of Media and Communication*. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- Edy Waspada, (2014). “Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosional”, dalam TESIS, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret).
- Gie, T. L. (2002). *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Hamzuri & Siregar. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta. Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Indraswara, S.M. (2008). Evaluasi Penerapan Rencana Tata Ruang Resort Pariwisata Gilitrawangan-Nusa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Permukiman, Vol.7, No.1*.
- Ja'far. A. (2014). *Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal*. Tugas Akhir. Tidak Diterbitkan. Desain Komunikasi Visual. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer. Surabaya.
- Kotler & Amstrong (2014). *Prinsip-Prinsip Pemasaran, Edisi Kedua belas*, Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Linggar, S. (2010). *Ayo lestarikan Permainan Tradisional*. Jakarta: CV Karya Mandiri Nusantara.
- Lupiyoadi, R. (2013). *Manajemen Pemasaran Jasa Berbasis Kompetensi*. (Edition 3). Jakarta: Salemba Empat.
- Meyers, K. (2009). *Pengertian Pariwisata*. Jakarta: Unesco Office.
- Ministry of Human Rights. (2009). “*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tentang Kepariwisata*”.
- Pinasti, R, D. (2015). *Penciptaan Buku Komik Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja*. Tugas Akhir. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknologi dan Informatika. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Sugiyono. (2007). *Statiska untuk Penelitian*. Jawa Barat: Alfabeta
- Suparno and Yunus, M. (2003). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Unversitas Terbuka.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan dan Buku: Wacana Penulisan dan penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, H, G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Tjiptono, F. (2015). *Strategi Pemasaran*. Edition 4. Andi Offset. Yogyakarta.
- Wijayanto, I. H. (2013). "Pengembangan Potensi Pariwisata dalam Perspektif Reinventing Government (Studi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lamongan)". *Jurnal Administrasi Publik*, Vol. 1, No. 6, hlm: 1168-1173.
- Yulita. R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

APPENDICES