

DAFTAR PUSTAKA

- Adisani, & Sutrisno, D. (2022). *Gresik Bakal Punya Wisata Multi Etnis Satu-satunya di Indonesia*. Jatim.Poskota.Co.Id.
<https://jatim.poskota.co.id/2022/07/13/gresik-bakal-punya-wisata-multi-etnis-satu-satunya-di-indonesia>
- Adji, K. (2020). *Sunan Gresik: Kiprah Raden Santri sang Raja Pandita Wunut di Nusantara*. Yayasan Mataseger.
- Ambarsari, L. S., Puspitasari, W., & Syahrina, A. (2021). Perancangan Modul Landing Page Dan Pembayaran Pada Website Pahamee Tentang Kesehatan Mental Menggunakan Metode Extreme Programming. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 9639–9645.
- Aprilia, N. (2021). Kehidupan Sosial-Ekonomi Komunitas Arab Di Kelurahan Puloancikan Kabupaten Gresik Tahun 1830-1930. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/42500>
- Azzamzami, M. N. (2018). *PESAN HEADLINE DALAM SURAT KABAR (Analisis Pesan dalam Headline Surat Kabar Nasional Kompas, Jawa Pos, dan Republika Edisi 14 Mei 2018)*. Universitas Muhammadiyah Diponegoro.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik. (2021). *Jumlah Penduduk Kabupaten Gresik Hasil Sensus Penduduk 2020 (SP 2020) sebesar 1.311.215 orang*. Gresikkab.Bps.Go.Id.
<https://gresikkab.bps.go.id/pressrelease/2021/01/27/88/jumlah-penduduk-kabupaten-gresik-hasil-sensus-penduduk-2020--sp-2020--sebesar-1-311-215-orang-.html>
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur. (2014). *Makam Maulana Malik Ibrahim*. Kebudayaan.Kemdikbud.Go.Id.
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbjatim/makam-maulana-malik-ibrahim/>
- Batubara, F. A. (2012). *Perancangan Website Pada Pt. Ratu Enim Palembang*. 15–

27.

Binus University. (2015). *Usability Vs User Experience*. Socs.Binus.Ac.Id.
<https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/>

CBS Jatim. (2019). *Kampung Pecinan (Kelenteng Kim Hin Kiong), Gresik*.
Cagarbudayajatim.Com.
<https://cagarbudayajatim.com/index.php/2019/05/09/kampung-pecinan-kelenteng-kim-hin-kiong-gresik/>

Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102.
<https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>

David, J., Savitri, N., & Haryandi, K. (2021). *Penerapan Motif Ukir Tradisional Ruma Batak Toba Dalam Perancangan Gorga Typeface*. 1–81.

Deotama, O. T. A. (2016). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM SITUS GUNUNG GAMPING EOSEN SEBAGAI REVITALISASI KAWASAN CAGAR ALAM DAN TAMAN WISATA ALAM GUNUNG GAMPING, AMBARKETAWANG, SLEMAN* [Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. <http://e-journal.uajy.ac.id/10820/>

Dinas Pariwisata Ekonomi Kreatif Kebudayaan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik. (2020). *DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK*.
Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
<https://disparekrafbudpora.gresikkab.go.id/>

Dinas Pariwisata Kabupaten Bone. (2019). *Jenis-Jenis Tempat Wisata Berdasarkan Motif Wisatawan, Lokasi Tujuan, dan Perjalanan*. Dispar.Bone.Go.Id.
<https://dispar.bone.go.id/2019/02/jenis-jenis-tempat-wisata-berdasarkan-motif-wisatawan-lokasi-tujuan-dan-perjalanan/>

Dzulkarnaen, G. A. (2022). *SIMULASI VIRTUAL TOUR RUMAH GAJAH MUNGKUR BERBASIS VIRTUAL REALITY SEBAGAI PENGENALAN TEMPAT PARIWISATA SEJARAH DAN BUDAYA DI KOTA GRESIK*.
Universitas Internasional Semen Indonesia.

- Firsty, O., & Suryasih, I. A. (2019). Strategi Pengembangan Candi Muaro Jambi Sebagai Wisata Religi. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 7(1), 36. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2019.v07.i01.p06>
- Frischila, A. C. (2020). *Pengembangan Objek Wisata Pantai Dalegan*. 1–7.
- Gresik Heritage. (2019). *Sekilas Riwayat Kyai Toemenggoeng Poesponegoro*. Gresikheritage.Web.Id. <https://www.gresikheritage.web.id/2019/09/riwayat-kyai-tumenggung-pusponegoro.html>
- Haikal, F. Al. (2022). *PERANCANGAN IDENTIFICATIONAL SIGN “SAYA UISI” DENGAN KONSEP INDUSTRIAL HERITAGE DI KAMPUS B UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA*. Universitas Internasional Semen Indonesia.
- Hanif, L. (2021). *Apa itu Sitemap? Pengertian dan Cara Membuat Google Sitemap*. Rumahweb.Com.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Hidayat, F. A. R. I., Sejarah, J. P., Ilmu, F., Gresik, P., Dagang, B., & Lokal, P. (2016). *PERGESERAN PELABUHAN GRESIK DARI BANDAR DAGANG KE PELABUHAN LOKAL TAHUN 1484-1830 sehingga wilayah Nusantara dikuasai oleh pemerintah Belanda , pada tahun 1924 pemerintah Belanda termasuk dalam pelabuhan umum akibat beberapa faktor , sehingga pelabuhan Gr. 4(3)*.
- Inge, N. (2022). *Nyai Ageng Pinatih, Syahbandar Gresik yang Jadi Ibu Angkat Sunan Giri*. Jatim.Liputan6.Com. <https://jatim.liputan6.com/read/4925671/nyai-ageng-pinatih-syahbandar-gresik-yang-jadi-ibu-angkat-sunan-giri>
- Lubis, M. S. I. (2018). Media Online Eksistensi Dari Media cetak Di Kota Medan. *Jurnal Network Media*, 1(1).
- Malik. (2021). *6 Prinsip Dasar Desain User Interface*. Medium.Com. <https://medium.com/niagahoster-product/6-prinsip-dasar-desain-user->

interface-8f77a9d4fa7

Mariami, I., Parlindungan, J., & Sari, K. E. (2021). Faktor Faktor Pembentuk Place Identity di Kampung Kemasan Gresik Sebagai Warisan sejarah. *Planning for Urban Region and Environment*, 10(1), 33–40. http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2009&dt=1228&sec=Dalam_Negeri&pg=dn_17.htm

Mayasari, D., & Shobirin, R. (2021). *Pengertian dan Perbedaan Media Cetak dan Elektronik serta Contoh-Contohnya*. Timesindonesia.Co.Id. <https://timesindonesia.co.id/news-commerce/386808/pengertian-dan-perbedaan-media-cetak-dan-elektronik-serta-contohcontohnya>

Meilani, A. (2019). *Mengenal Kampung Kemasan, Wisata Bersejarah di Gresik*. Surabaya.Liputan6.Com. <https://surabaya.liputan6.com/read/4051540/mengenal-kampung-kemasan-wisata-bersejarah-di-gresik>

Moran, K. (2019). *Usability Testing 101*. Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>

Musthofa, A. H., & Sulyanto. (2020). *Bauran Wisata (Tourism Mix) Objek Wisata Alam dan Objek Wisata Buatan Bauran Wisata (Tourism Mix) : Objek Wisata Alam dan Objek Wisata Buatan Oleh : Sulyanto Ade Hisyam Musthofa Penerbit (Issue 1)*.

Pemerintah Kabupaten Gresik. (2022a). *SEJARAH KABUPATEN GRESIK*. Gresikkab.Go.Id. <https://gresikkab.go.id/info/sejarah>

Pemerintah Kabupaten Gresik. (2022b). *Virtual Tour Kota Bandar Grisee*. Kotabandar.Gresikkab.Go.Id.

Pemerintah Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan*.

Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11 TAHUN 2010 TENTANG CAGAR BUDAYA*. <https://www.bphn.go.id/data/documents/10uu011.pdf>

- Pratama, R. (2022). *10 Jenis-Jenis Website Berdasarkan Fungsinya*. Store.Sirclo.Com. <https://store.sirclo.com/blog/jenis-jenis-website/>
- Pryana, I. (2022). *Ada 12 Jenis Layout Dalam Desain Grafis Simak Disini!* Solusiprinting.Com. <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>
- Purwanto, A. (2021). *Kabupaten Gresik: Kota Santri dan Geliat Industri*. Kompaspedia.Kompas.Id. https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/daerah/kabupaten-gresik-kota-santri-dan-geliat-industri?track_source=kompaspedia-paywall&track_medium=login-paywall&track_content=https%3A%2F%2Fkompaspedia.kompas.id%2Fbaca%2Fprofil%2Fdaerah%2Fkabupaten-gresik-kot
- Raditya, B. (2017). Alih Fungsi Bangunan Tua untuk Mendukung Pariwisata Sejarah (Studi Kasus: Kota Lama Semarang). *Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 18(2), 48–54.
- Rani, S. F., Vanessa, V., Rhapsodio, S. Y., & ... (2021). Aplikasi Virtual Tour 360° Sebagai Media Pengenalan Desa Wisata Edukasi Kopi Cupunagara, Subang. *Altasia Jurnal Pariwisata* ..., 3(2), 77–82. <http://journal.uib.ac.id/index.php/altasia/article/view/4991>
- redcomm.co.id. (2023). *PERBEDAAN LANDING PAGE DAN HOMEPAGE DISERTAI CONTOH YANG MENARIK*. Redcomm.Co.Id. <https://redcomm.co.id/knowledges/perbedaan-landing-page-dan-homepage-disertai-contoh-yang-menarik>
- Renita, A. B. (2022). *ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA (USER EXPERIENCE) PADA APLIKASI TIKTOK DAN SNACK VIDEO*. Universitas Internasional Semen Indonesia.
- Risky, A. (2022). *Mengenal UX Deliverables, User Persona, User Flow, Wireframe, dan Prototype*. Buildwithangga.Com. <https://buildwithangga.com/tips/mengenal-ux-deliverables-user-persona-user-flow-wireframe-dan-prototype>

Setyanto, M. A. (2021). *Perancangan Media Promosi Berbasis Desain Layout dan Foto Produk pada PT. Niteksindo Multitech Perkasa.*
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5755/%0Ahttps://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5755/1/18420100020> - 2021 -
UNIVERSITASDINAMIKA.pdf

