

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahayu, D. W. S., & Hamidah, A. D. S. (2023). Strategi Pemasaran Produk Wisata.
- [2] Syaputra, S. A., Azis, H., & Wisudawanto, R. (2024). Integrated Marketing Communication dalam Mempromosikan Wisata Waduk Gajah Mungkur di Era Digital. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 212-238.
- [3] Sari, O. H., Rukmana, A. Y., Munizu, M., Novel, N. J. A., Salam, M. F., Hakim, R. M. A., ... & Purbasari, R. (2023). *DIGITAL MARKETING: Optimalisasi Strategi Pemasaran Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [4] Gradianto, R. A. (2022, Sep 15). *Contoh Teks Deskripsi Tentang Tempat Wisata, Mudah Dipahami*. Retrieved From Bola.Com: <https://www.bola.com/ragam/read/5069964/contoh-teks-deskripsi-tentang-tempat-wisata-mudah-dipahami>
- [5] Silviani, I., & Darus, P. (2021). *Strategi Komunikasi Pemasaran Menggunakan Teknik Integrated Marketing Communication (IMC)*. Scopindo media pustaka.
- [6] Saptadi, I. N. T. S., Kom, S., MT, M., Latiep, I. F., SE, M., Lestari, N. P., ... & Saksono, H. (2024). *Manajemen promosi produk*. Cendikia Mulia Mandiri.
- [7] Mundasir, T. (2017, Okt 11). *Pengertian Video Dan Audio*. Retrieved From Wordpress.Com: <https://teukumundasir.wordpress.com/2017/10/11/pengertian-video-dan-audio/>
- [8] Agency, B. (2021, Des 3). *Video: Arti, Jenis, Fungsi, Cara Membuat, Dan Contoh*. Retrieved From Brandztory.Com: <https://blog.brandztory.com/video-adalah-arti-jenis-fungsi-cara-membuat-dan-contoh/>
- [9] Sabur, I. F. (2025). KARYA ILMIAH BAB. *Teknik Penulisan Karya Ilmiah*, 106
- [10] Nasution, B. (2022). *Pengantar teknologi digital*. Guepedia..
- [11] Indonesia, C. (2022, Sep 21). *Mengenal Apa Itu Internet, Sejarah Perkembangan & Manfaatnya*. Retrieved From Cnbcindonesia.Com: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220921131159-37-373856/mengenal-apa-itu-internet-sejarah-perkembangan-manfaatnya>
- [12] Tiwa, E. T., Tasik, F. C., & Purwanto, A. (2022). Pemanfaatan internet dalam pengembangan usaha kuliner desa Tumpaan Kecamatan Tumpaan. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(2).
- [13] Anggara, I. G. A. S., Yusa, I. M. M., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, N. P. D., Andhika, I. P. P., Yasa, G. P. P. A., ... & Judijanto, L. (2025). *Dasar-Dasar Animasi: Prinsip, Proses, dan Praktik Kreatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- [14] Setiawan, B., Gustalika, M. A., & Raharja, P. A. (2024). Rancang bangun media pembelajaran tumbuhan berbasis augmented reality dengan metode MDLC. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 91-101. *Informatika dan Teknologi Informasi*, 2(2), 215-219.
- [15] Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). Multimedia development life cycle (MDLC). *Teknologi Dan Informasi, Multimedia*, 7.