

DAFTAR PUSTAKA

- Aliansyah, H., & Hermawan, W. (2021). Peran Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten/Kota Di Jawa Barat. *Bina Ekonomi*, 23(1), 39–55.
<https://doi.org/10.26593/be.v23i1.4654.39-55>
- Clave, S. A. (2007). THE GLOBAL THEME PARK INDUSTRY. In *The great impulse challenge*. Retrieved from
https://www.academia.edu/43149974/Kotler_Principles_of_Marketing_15th_Global_Edition_c2014
- DeFranco, A., & Lattin, T. (2007). *Hospitality Financial Management*. John Wiley & Sons.
- Dessler, G. (2017). Human Resources Management 15th Ed. *Fortune*, 290.
- Dinata, A., Salasiah, S., & Asteriani, F. (2016). *Preferensi Tempat Bersantai Dan Rekreasi*. 48–60.
- Extranda, E., Darmawan, E., & Suyono, B. (2014). *TAMAN BERTEMA INDOOR TRANS STUDIO SEMARANG*.
- Enz, C. A. (2010). *Hospitality Strategic Management* (2nd Ed.). John Wiley & Sons.
- Fitriyani, S., Murni, T., & Warsono, S. (2019). Pemilihan Lokasi Usaha Dan Pengaruhnya Terhadap Keberhasilan Usaha Jasa Berskala Mikro Dan Kecil. *Managemnt Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 13(1), 47–58.
<https://doi.org/10.33369/insight.13.1.47-58>
- Fitroh, S. K. A., Hamid, D., & Hakim, L. (2017). Keputusan Berkunjung (Survei pada Pengunjung Wisata Alam Kawah Ijen). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*/Vol., 42(2), 18–25.
- Hanindharputri, M. A., & Putra, I. K. A. M. (2019). Peran Influencer dalam Strategi Meningkatkan Promosi dari Suatu Brand (The Role of Influencer in Strategies to Increase Promotion of a Brand) Made Arini Hanindharputri dan I Komang Angga Maha Putra. *Sandyakala : Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, Dan Desain.*, 1(29), 335–343. Retrieved from <http://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/73>
- Hairul. (2020). *MANAJEMEN RISIKO* (p. 71). p. 71.

- Kelly. (2022). *Salary Guide 2022 Indonesia*. 30–34.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020). Laporan Kinerja Kementerian Pariwisata Tahun 2019. *Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif*, xi+106.
- Kotler, P., & Keller, K. (2015). Marketing Management. *Journal of Marketing*, 37(1), 109. <https://doi.org/10.2307/1250781>
- Kristiana, Y., & Liana, L. (2019). Analisis Minat Wisatawan Lokal Terhadap Taman Rekreasi Di Tangerang Selatan. *Jurnal Pariwisata*, 6(2), 128–135. <https://doi.org/10.31311/par.v6i2.5544>
- Kurniawan, H. (2009). *Taman Rekreasi Air Di Pontianak, Kalimantan Barat*. 12–33. Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/2395>
- Lama, A. V., & Martín, M. G. (2021). Decoding escape rooms from a tourism perspective: A global scale analysis. *Moravian Geographical Reports*, 29(1), 2–14. <https://doi.org/10.2478/mgr-2021-0001>
- Lukas, S. A. (2008). Theme Park. In *A Journal of emergency medical services : JEMS*.
- Maharani, A., & Mahalika, F. (2020). New Normal Tourism Sebagai Pendukung Ketahanan Ekonomi Nasional Pada Masa Pandemi (New Normal Tourism As a Support of National Economic Resistance in the Pandemic Period). *Jurnal Kajian LEMHANNAS RI*, 8, 14. Retrieved from <http://jurnal.lemhannas.go.id/index.php/jkl/article/view/87>
- Mandeij, D. (2017). Kajian Partisipasi Masyarakat Dalam Mengembangkan Wirausaha Baru Untuk Mengelola Pariwisata Bahari Di Sulawesi Utara. *Kajian Partisipasi Masyarakat Dalam Mengembangkan Wirausaha Baru Untuk Mengelola Pariwisata Bahari Di Sulawesi Utara*, 17(3), 188–200.
- Maslim, F. M. (2017). *ESCAPE ROOM UNTUK MENUNJANG INTERAKSI*.
- Milman, A., Okumus, F., & Dickson, D. (2010). The global theme park industry. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, Vol. 2, pp. 220–237. <https://doi.org/10.1108/17554211011052177>
- Morrison, A. . (2010). *Hospitality and Travel Marketing 4th ed.*

- Muksin, I. K. (2016). *Daya Tarik Wisata (Mata Kuliah: Pemanduan Wisata Alam dan Ekowisata)*.
- Nicholson, S. (2015). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. *White Paper*, 1–35. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nugroho, S. A., & Hidayat, I. N. (2021). Efektivitas Dan Keamanan Vaksin Covid-19 : Studi Refrensi. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 9(2), 61–107. <https://doi.org/10.33650/jkp.v9i2.2767>
- Ratnaningtyas, H., Asmaniati, F., Desafitri, L., & Bilqis, R. (2021). Berwisata ke Kota Jakarta dengan Kemacetannya. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 4(2), 58–66.
- Riyani, S., & Wasisto, J. (2021). Menggali Potensi Penayangan Film Adaptasi dari Buku sebagai Media Promosi di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas RI). *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 5(3), 365–376. <https://doi.org/10.14710/anuva.5.3.365-376>
- Russell, R. S., & Taylor, B. W. (2019). *Operations and Supply Chain Management* (10th Ed.). John Wiley & Sons.
- Sciences, H. (2016). Pariwisata, industri wisata. *Menurut UU RI No 9 Tahun 1990 Tentang Kepariwisata*, 4(1), 1–23.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). Research Methods for Business. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(1), 1–23.
- Setiawan, I. (2015). Identifikasi Potensi Wisata Beserta 4a (Attraction, Amenity, Accessibility, Ancilliary) Di Dusun Sumber Wangi, Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali Nama. *Identifikasi Potensi Wisata Beserta 4a (Attraction, Amenity, Accessibility, Ancilliary) Di Dusun Sumber Wangi, Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali*, 1–21. Retrieved from <https://repositori.unud.ac.id/protected/storage/upload/penelitianSimdos/f3e2c92782684ae4ee371072d490ae74.pdf>
- Setiyani, A. (2012). *Pengisian Waktu Luang*. 10–44.

- Silmi, H. (2012). *Analisis Virtual Reality pada Game VR Escape Room : The Last Breakout*. 1–6.
- Sukmawati, D. (2002). Pengembangan Fasilitas Wisata di Taman Wisata Pantai Pasir Putih Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan Lampung Propinsi Lampung. *Pengembangan Fasilitas Wisata Di Taman Wisata Pantai Pasir Putih Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan Lampung Propinsi Lampung*, 10–19.
- Sulistyo, A. (2020). Jakarta Dari Masa Ke Masa: Kajian Identitas Kota “Indonesia” Melalui Tinggalan Cagar Budaya. *Berkala Arkeologi Sangkhakala*, 23(1), 1–17. <https://doi.org/10.24832/bas.v23i1.387>
- Tewal, B., Adolfini, Pandowo, M. C. H., & Tawas, H. N. (2017). Pelaku Organisasi. *Pelaku Organisasi*, 4(1), 88–100.
- Utama, Aditia Edy. (2017). *Pengembangan Game Pembelajaran Escape Room Pada Topik Tabel Periodik*. 1–14.
- Widyaningsih, H., & Hernawan. (2018). *Model Outdoor Games Activities Untuk Pemuda Karang Taruna Tenaga Penggerak Olahraga Rekreasi. Faktultas Ilmu Olahraga. Universitas Negeri Jakarta*. 28–33.
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”. *Escape Rooms*, (November 2015), 55–60. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Yusuf, M. (2017). *Dampak Penambahan Shift Kerja Dari 8 Jam / Hari Menjadi 12 Jam / Hari Terhadap Produktivitas Kerja*. 1–5.