

Perancangan Website Desa Wisata Wukirsari Bantul Sebagai Media Promosi dan Pemesanan

Wahyutama Fitri Hidayat¹, Paulus Tofan Rapiyanta², Fajar Shidiq³

^{1,2,3}Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: ¹wahyutama.wfh@bsi.ac.id, ²paulus.pty@bsi.ac.id, ³fajar.fsq@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
05-01-2020	24-04-2020	20-05-2020

Abstrak - Desa Wukirsari Bantul merupakan salah satu objek wisata yang mempunyai potensi alam dan budaya yang menarik untuk di kembangkan. Namun sampai saat ini untuk melakukan promosi dan pemesanan, pengelola desa wisata hanya mengandalkan media konvensional. Dalam era teknologi sekarang ini cara seperti itu terbilang sederhana karena orang lebih memilih cara instan menemukan informasi melalui *internet*. Perancangan *website* merupakan solusi terbaik untuk mempromosikan sekaligus sebagai media pemesanan secara *online* dengan tujuan mempermudah wisatawan memperoleh informasi, dan memberi kemudahan pengelola dalam kegiatan promosi dan pencatatan pesanan. Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengamatan, metode studi pustaka, dan metode wawancara. Pengembangan *software* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu dengan metode *waterfall* yang meliputi analisa kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program, pengujian, pendukung dan pemeliharaan. Penulis menganalisis kebutuhan dalam pembuatan *database*, membuat *Entity Relationship Diagram*, membuat *Logical Relationship Structure* kemudian membuat struktur navigasi *user*, *member* dan *admin*. Dalam pengujian *website*, penulis melakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* agar sistem berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Kesimpulan yang dapat di ambil bahwa *website* ini memudahkan pengelola dalam kegiatan promosi dan pencatatan pesanan. Terutama dengan *website* ini wisatawan dapat dengan mudah memperoleh informasi dan pemesanan.

Kata Kunci: *website*, desa wisata, wukirsari

Abstract - *Wukirsari Bantul Village is one of the tourism objects that has interesting natural and cultural potential to develop. But until now to carry out promotions and reservations, tourism village managers only depend on conventional media. In this era technology such a method is fairly simple because people prefer the instant way of finding information through the internet. Website design is the best solution to promote as well as an online ordering medium with the aim of making it easier for tourists to obtain information, and providing convenience for managers in promotional activities and recording orders. The research method that used in data collection is the observation method, literature study method, interview method and questionnaire. Software development that used in this design is the waterfall method which includes software requirements analysis, design, program code creation, testing, support and maintenance. The writer analyze the need for database creation, creating an Entity Relationship Diagram, creating a Logical Relationship Structure and then creating a navigation structure for the user and admin. In website testing, the author using Black Box Testing so that the system runs according to the desired environment and distributed questionnaires to 10 people. The conclusions that can be taken from this website is to makes easy for managers to promote and record orders. Especially with this website tourists can easily get information and reservations.*

Keywords : *website, village of the tourism, promotion, ordering, wukirsari.*

PENDAHULUAN

Objek wisata yang ada di Provinsi Yogyakarta merupakan salah satu dari kekayaan alam dan budaya yang patut dibanggakan. Seluruh Kabupaten di Provinsi Yogyakarta memiliki objek wisata, salah satunya Kabupaten Bantul. Objek wisata budaya di Bantul terdiri atas wisata alam, wisata kuliner, dan

wisata budaya. Objek wisata ini terdapat di beberapa desa di Bantul salah satunya di Desa Wukirsari Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul. Desa Wukirsari menggunakan konsep pariwisata dengan memilih konsep Desa Wisata. Desa Wisata adalah sebuah tujuan wisata dengan konsep pedesaan dengan daya Tarik berupa alam, maupun kehidupan sosial dan budaya masyarakat dengan dukungan

sarana prasarana wisata lokal yang dilakukan oleh masyarakatnya (Nugroho, 2018:44). Beberapa destinasi wisata di Desa Wukirsari adalah kampung batik, kampung wayang, dan kampung penangkaran burung. Selain itu Desa Wukirsari juga memiliki wisata alam seperti Air Terjun Sewu Watu dan budaya khas yaitu “Majemukan” yang masih dilaksanakan sampai saat ini. Meskipun terdapat objek wisata dan tradisi yang berpotensi di Desa Wukirsari, tetapi belum terdapat promosi khusus untuk wisata di desa Wukirsari kabupaten Bantul.

Promosi adalah mencari tahu kebutuhan dan keinginan konsumen yang belum terpenuhi, mencari tahu dan mengukur serta menghitung ukuran pasar dan potensi laba, menunjukkan segmen pasar yang dilayani, serta merancang dan meningkatkan produk/jasa yang tepat (Zebua, 2016). Media komunikasi pemasaran yang begitu beragam mengakibatkan perubahan besar pada pola penggunaan media komunikasi pemasaran (Raihan, 2014). Berkembangnya bidang teknologi dan komunikasi serta tumbuhnya aspek ekonomi sejumlah negara belum dimanfaatkan oleh pemerintah Desa Wukirsari. Adanya perkembangan teknologi informasi sangat berdampak terhadap produk wisata sehingga dapat ditampilkan dalam suatu situs *internet* sehingga dapat dilihat dalam lingkup yang lebih luas (Sutanto, 2016)

Dengan berkembangnya *website* yang semakin pesat ditandai dengan sejak munculnya teknologi informasi menggunakan *internet* dirasa sangat membantu dalam memperoleh suatu informasi. Selain itu *website* dirasa bisa digunakan untuk menyatukan desa wisata yang ada di Desa Wukirsari dalam satu wadah yang dapat memudahkan masyarakat atau wisatawan dalam mengakses informasi dan melakukan pemesanan.

Oleh karena itu penulis merancang dan membuat suatu *website* sebagai media promosi dan pemesanan secara online untuk objek wisata di Desa Wukirsari Kecamatan Imogiri Bantul. Diharap dengan adanya *website* ini, objek wisata di Desa Wukirsari dapat dipromosikan kepada masyarakat luas terutama wisatawan dari luar daerah untuk datang. Selain itu masyarakat maupun wisatawan juga dapat dengan mudah mengakses informasi serta melakukan pemesanan objek wisata di Desa Wukirsari Kecamatan Imogiri Bantul tanpa harus datang langsung.

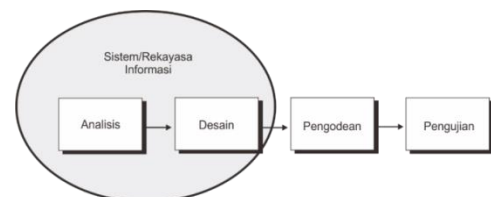
METODE PENELITIAN

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* (air terjun) dan pengumpulan data secara pengamatan, studi pustaka, dan wawancara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dengan menggunakan model *waterfall* yang dikemukakan oleh (Sukamto, 2014) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu :

- a. Analisa Kebutuhan
Pada tahapan ini penulis menganalisa kebutuhan pengguna digunakan sebagai konsep sistem antarmuka yang berhubungan langsung dengan lingkup sekitar, sehingga menghasilkan berupa spesifikasi sistem.
- b. Desain
Tahapan dimana penulis fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk arsitektur perangkat lunak, struktur data, prosedur pengkodean, dan representasi antarmuka.
- c. Pembuatan Kode Program.
Tahapan ini penulis melakukan proses translasi dari tahap desain sehingga menghasilkan sebuah program komputer.
- d. Pengujian
Tahap ini penulis memastikan bahwa semua bagian perangkat lunak baik secara logik dan fungsional sudah berfungsi sebagaimana mestinya menggunakan *black-box testing*. Tahap pengujian dimaksudkan untuk memastikan keluaran seperti yang diinginkan dan meminimalisir kesalahan (*error*).
- e. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)
Pada tahapan ini dimungkinkan untuk mengulangi proses pengembangan perangkat lunak, untuk perubahan perangkat lunak bisa dimungkinkan namun tidak untuk membuat perangkat lunak baru



Sumber: Sukamto & Shalahuddin (2014)

Gambar 1. Ilustrasi Model Waterfall

2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

- a. Metode Pengamatan (*Observasi*)
Metode pengumpulan data ini dengan cara mengamati dan mengumpulkan data-data secara langsung di lingkungan wisata kampung batik Giriloyo, wisata kampung wayang Pucung, dan Istana Penangkaran Burung yang berada di desa Wukirsari.
- b. Metode Studi Pustaka (Literatur)
Metode ini penulis mengumpulkan data di perpustakaan Grahatama Pustaka

Yogyakarta, dan perpustakaan BSI Yogyakarta dari buku-buku referensi, majalah pariwisata yang berkaitan dengan masalah yang akan di bahas.

c. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber Bapak Agus Basuki Tapip, S.Ag. selaku kepala bidang pelayanan, Bapak Nur Ahmadi selaku ketua Paguyuban Pengrajin Batik Giriloyo, Bapak Ponidi Dhidot selaku Pengrajin Wayang Kulit di Dusun Pucung, Dan Bapak Agung selaku pengelola Istana Penangkaran Burung Desa Wukirsari. Metode ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penjelasan secara langsung mengenai proses dan informasi mengenai desa wisata yang ada di Wukirsari..

PENELITIAN TERKAIT

Penelitian mengenai perancangan *website* desa wisata telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian terkait diantaranya:

1. Penelitian oleh (Riyanto & Kurniawati, 2018) dimana tujuan penelitian ini *website* dapat dijadikan sebagai media promosi desa kresek. Dengan latar belakang tersebut maka penelitian ini menghasilkan sebuah *website* desa yang mudah dalam pengelolaan, informatif dan menarik.
2. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Yuliani & Prasojo, 2017) dengan menerapkan metode *User Centered Design (UCD)* dimana pembuatan *website* didasarkan kepada kebutuhan pengguna dengan tujuan pengguna dapat merencanakan kunjungan wisata dan tanpa ragu untuk memilih objek wisata yang diinginkan. Luaran dari penelitian ini adalah sistem yang dapat menampilkan objek wisata dalam peta dan memberikan informasi objek yang dipilih.
3. Penelitian (Nisa & Supriyanta, 2015) dengan dilatar belakangi masih rendahnya perkembangan desa wisata Karangrejo yang disebabkan kurangnya promosi dan penyampaian informasi. Berlatar belakang hal tersebut serta pemanfaatan jaringan *internet* di daerah tersebut maka penelitian ini melakukan rancang bangun *website* yang digunakan sebagai media promosi dan penyampaian informasi kepada masyarakat.
4. Penelitian (Putri. dkk, 2018) Secara keseluruhan menyimpulkan strategi promosi melalui media periklanan desa wisata Kubu Gadang Kota Padang Panjang dapat dilakukan melalui media

online ataupun *offline* dengan mempertimbangkan faktor internal periklanan yang meliputi kekuatan dan kelemahan, serta faktor eksternal periklanan yang meliputi peluang dan ancaman.

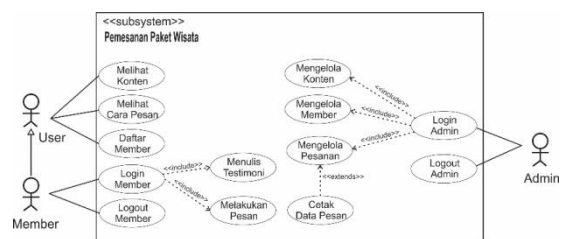
5. Penelitian (Sitanggang & Supriono, 2018) meyimpulkan sebelum kegiatan promosi diperlukan adanya analisis serta identifikasi khalayak tujuan. Dengan menggunakan media promosi *website* dan brosur jika dilihat dari efektifitasnya masih belum berjalan maksimal, Namun evaluasi berdampak kepada meningkatnya jumlah pengunjung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, dijabarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dengan angka, tabel, grafik, dan bentuk lain yang dapat dipahami dengan mudah.

1. Analisa

Analisa kebutuhan digunakan untuk menentukan perangkat lunak yang dihasilkan, dimana analisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Untuk mempermudah dalam mengidentifikasi, maka analisa kebutuhan dibagi menjadi tiga akses yaitu admin, pengguna, dan pesanan. *User* dapat melihat konten, dapat mendaftar sebagai *member*. *Member* dapat login ke member. *Admin* dapat login ke halaman *administrator*, dapat mengelola konten, mengelola halaman pemesanan, *member* dapat mengubah data *member*.



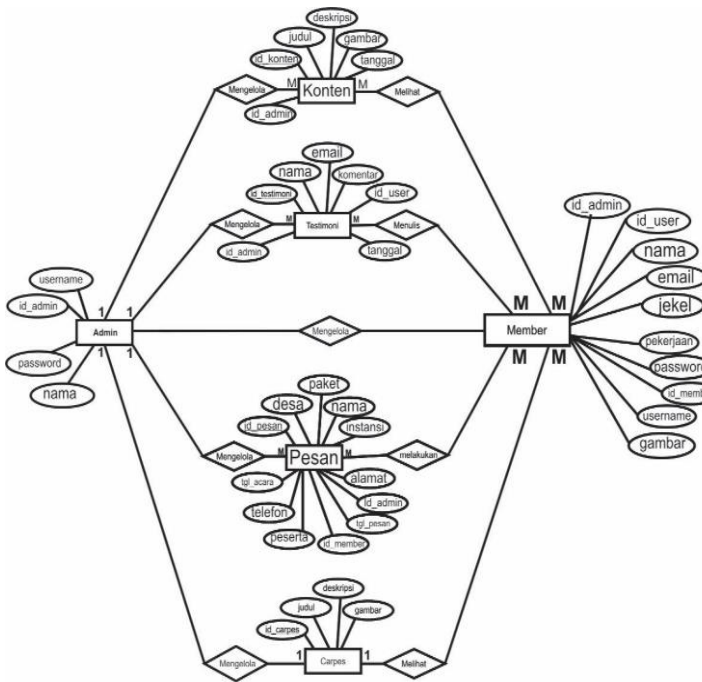
Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 2. Use Case Diagram

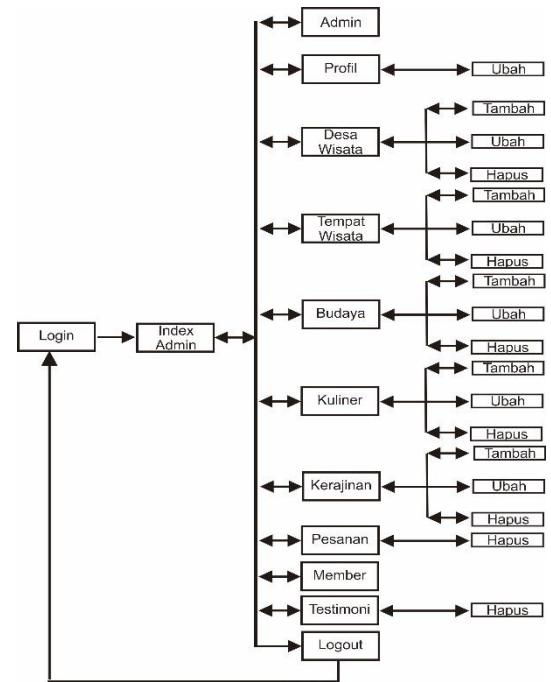
2. Desain

a. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) dibuat untuk menggambarkan rencana pembuatan basis data, adapun rancangan yang di buat adalah sebagai berikut:



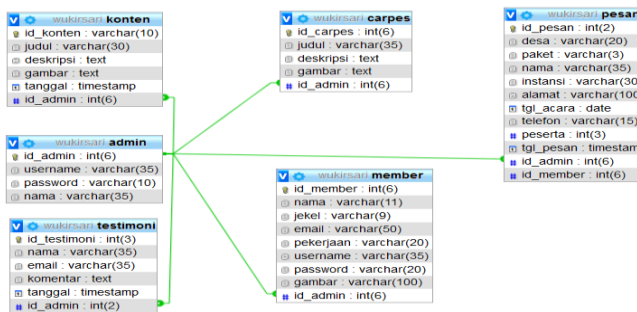
Sumber: Olahan Penulis (2018)
Gambar 3. Entity Relationship Diagram



Sumber: Olahan Penulis (2018)
Gambar 5. Struktur Navigasi halaman Admin

b. Rancangan Database

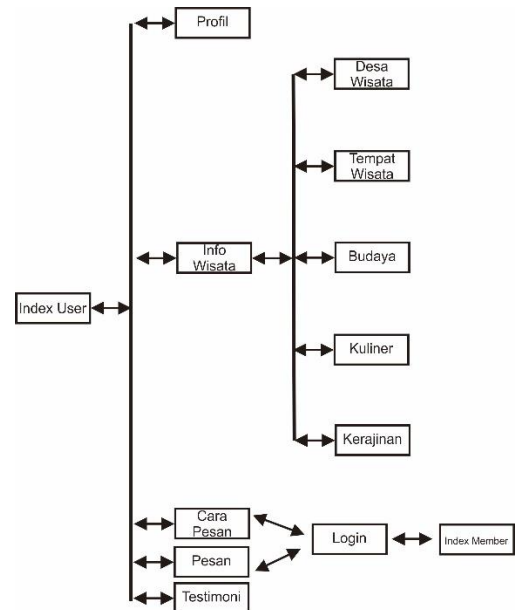
Rancangan hubungan antara satu data yang lain dan dikelola menggunakan perangkat komputer sehingga mempermudah penyediaan informasi dan pengelolaan bagi yang memerlukan.



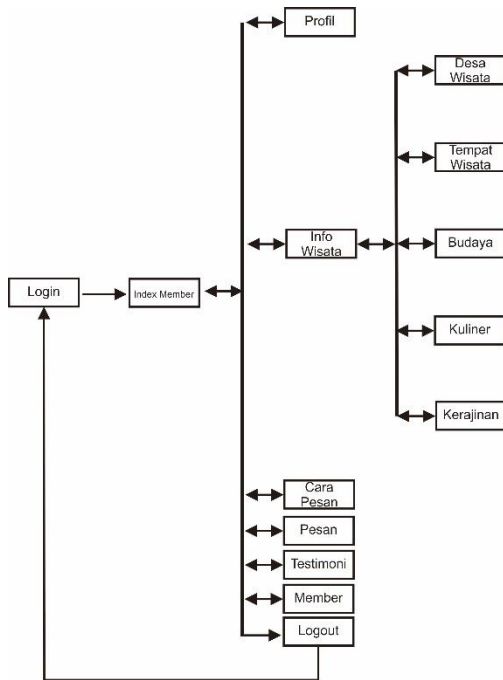
Sumber: Olahan Penulis (2018)
Gambar 4. Logical Relationship Structure

c. Struktur Navigasi

Pada tahapan ini digambarkan struktur alur program yang berisi menu pilihan dan sub menu dari website sehingga dapat membantu pembuatan website sebagai berikut :



Sumber: Olahan Penulis (2018)
Gambar 6. Struktur Navigasi Halaman User



Sumber:

Gambar 7. Struktur Navigasi Halaman *Member*

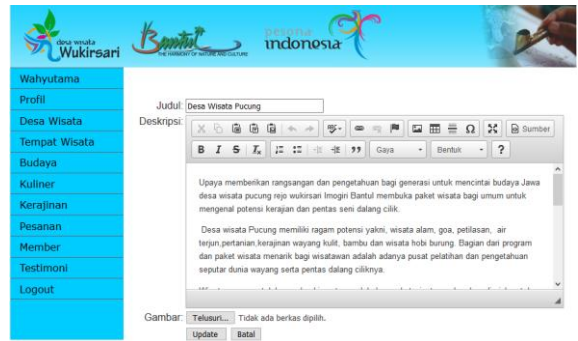
3. Pembuatan Kode Program dan Implementasi

Pada tahap ini merupakan proses translasi dari tahap desain sehingga menghasilkan program komputer sehingga dapat diimplementasikan dalam bentuk *website*. Dalam pembuatan *website* ini penulis menggunakan XAMPP sebagai pengelola database dan beberapa bahasa pemrograman, antara lain HTML (*Hypertext Markup Language*), PHP (*Hypertext Preprocessor*), CSS (*Cascading Style Sheet*), Javascript, dan JQuery. Berikut hasil tampilan *website* desa wisata Wukirsari.



Sumber:

Gambar 8. Tampilan Halaman *Admin*



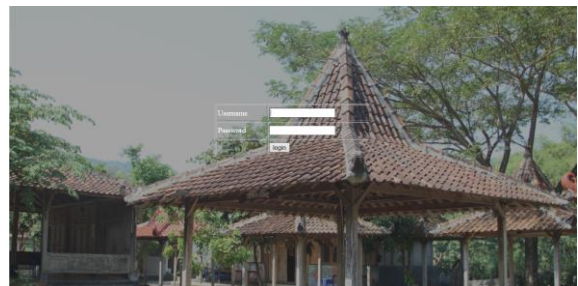
Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 9. Tampilan Edit Konten

Desa	Paket	Nama	Instansi	Alamat	No Telp	Peserta	Tanggal Acara	Tanggal Pesan	Aktif
Desa Pucung	001	Wukirsari Etno Budaya	BSI	Konang Dk. Pucung RT 07, Transduyo, Desa Klapan, Tawakelbanyu, Serone	+6282220827381	3	2018-08-26	2018-09-07 10:31:48	Elaps
IPB	002	Wukirsari Etno Budaya	BSI	Konang Dk. Pucung RT 07, Transduyo, Desa Klapan, Tawakelbanyu, Serone	+6282220827381	3	2018-08-25	2018-09-07 10:32:00	Elaps

Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 10. Tampilan Halaman Data Pemesan

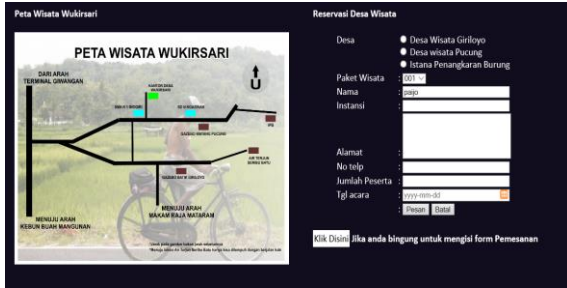


Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 11. Tampilan Halaman Login *Admin*

Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 12. Tampilan Daftar *Member*



Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 13. Tampilan Halaman *Member*



Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 14. Tampilan *Form Pesan*

4. Pengujian

Pada tahap ini merupakan proses menguji *website* yang berkaitan dengan interaksi *user* menggunakan *Blac-kbox Testing*. Dalam pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi masukan dan keluaran yang digunakan pengguna untuk berinteraksi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan. Pengujian dapat dilakukan dengan mengujikan cara benar dan cara salah. Berikut hasil pengujian *website* menggunakan metode *Black-Box Testing*:

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hal yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengkosongkan isian judul, deskripsi, dan gambar lalu klik tambah	Judul: (kosong) Deskripsi: (kosong) Gambar: (kosong)	akses <i>upload</i> dan menampilkan perintah "Rolom yang kosong harus diisi"	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengosongkan salah satu dari isian judul, deskripsi, atau gambar lalu klik tambah	Judul: Desa Wisata Guruloyo (isi) Deskripsi: Desa wisata Guruloyo...dst(isi) Gambar: (kosong) Atau Judul: (kosong) Deskripsi: Desa wisata Guruloyo...dst (isi) Gambar: (kosong) Atau Judul: Desa Wisata Guruloyo (isi) Deskripsi: (kosong) Gambar: guruloyo.jpg (isi)	Sistem menolak akses dan menampilkan perintah "Rolom yang kosong harus diisi"	Sesuai harapan	Valid
3	Mengisi semua isian judul, deskripsi, dan gambar lalu klik tambah	Judul: Desa Wisata Guruloyo (isi) Deskripsi: Desa wisata Guruloyo...dst (isi) Gambar: guruloyo.jpg (isi)	Sistem akan menerima akses <i>upload</i> dan menampilkan "Data Berhasil Ditambahkan"	Sesuai Harapan	Valid

Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 15. Pengujian Halaman *Admin Tambah Konten*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hal yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengkosongkan isian judul, deskripsi, dan gambar lalu klik tambah	Judul: (kosong) Deskripsi: (kosong) Gambar: (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>upload</i> dan menampilkan perintah "Deskripsi harus diisi" pada <i>field</i> yang kosong	Sesuai harapan	Valid
2	Mengosongkan salah satu dari isian judul, deskripsi, atau gambar lalu klik tambah	Judul: Desa Wisata Guruloyo (isi) Deskripsi: Desa wisata Guruloyo...dst (isi) Gambar: (kosong) Atau Judul: Desa Wisata Guruloyo (isi) Deskripsi: (kosong) Gambar: guruloyo.jpg (isi) Atau Judul: (kosong) Deskripsi: Desa wisata Guruloyo...dst (isi) Gambar: guruloyo.jpg (isi)	Sistem akan menolak akses <i>upload</i> dan menampilkan perintah "Deskripsi harus diisi" pada <i>field</i> yang kosong	Sesuai harapan	valid
3	Mengisi semua isian judul, deskripsi, dan gambar lalu klik tambah	Judul: Desa Wisata Guruloyo (isi) Deskripsi: Desa wisata Guruloyo...dst (isi) Gambar: guruloyo.jpg (isi)	Sistem akan menerima akses <i>upload</i> dan menampilkan "Data Berhasil Ditambahkan"	Sesuai harapan	Valid

Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 16. Pengujian Halaman *Admin Edit Konten*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hal yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan salah satu isian nama, email, jenis kelamin, pekerjaan, username dan password, atau semuanya	Nama: (kosong) Jenis Kelamin: Pria (isi) Email: robertnoar99@gmail.com (isi) Pekerjaan: Mahasiswa (isi) Username: Robert Password: Robert123	Sistem akan menampilkan pesan "kolom yang kosong harus diisi" pada field yang kosong."	Sesuai harapan	Valid
2	Mengisi semua isian nama, email, jenis kelamin, pekerjaan, username, dan password tidak memilih Foto Profil	Nama: Robert (isi) Jenis Kelamin: Pria (isi) Email: robertnoar99@gmail.com (isi) Pekerjaan: Mahasiswa (isi) Username: Robert Foto Profil: (kosong)	Sistem akan menampilkan pesan "Foto Profil belum dipilih"	Sesuai harapan	Valid
3	Mengisi semua isian nama, email, jenis kelamin, pekerjaan, username, dan password dan memilih Foto Profil	Nama: Robert (isi) Jenis Kelamin: Pria (isi) Email: robertnoar99@gmail.com (isi) Pekerjaan: Mahasiswa (isi) Username: Robert Foto Profil: Robert.jpg	Sistem Akan mengkonfirmasi "Data tersimpan"	Sesuai harapan	Valid

Sumber: Olahan penulis (2018)

Gambar 17. Pengujian Halaman User Daftar Member

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hal yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan salah satu isian instansi, alamat, No telepon, jumlah peserta, tidak memilih desa dan tanggal acara	Desa: (kosong) Paket Wisata: (kosong) Instansi: (boleh kosong) Alamat: (kosong) No telepon: (kosong) Jumlah Peserta: (kosong) Tanggal acara: (kosong)	Sistem akan menampilkan pesan "kolom yang kosong harus diisi" pada field yang kosong."	Sesuai harapan	Valid
2	Mengisi semua isian, paket wisata, nama, instansi, alamat, no telepon dan memilih desa tanggal acara lalu klik pesan	Desa: Desa Giriloyo (isi) Instansi: Gemaukrow (boleh kosong) Alamat: Bantul (isi) No telepon: 082136769737 (isi) Jumlah Peserta: 20 (isi) Tanggal acara: 2018-08-24 (isi)	Sistem Akan mengkonfirmasi "Pesanan tersimpan"	Sesuai harapan	Valid

Sumber: Olahan Penulis (2018)

Gambar 18. Pengujian Halaman Member Pesan Paket

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *website* desa wisata Wukirsari dapat digunakan sebagai salah satu media promosi dan penyebaran informasi kepada wisatawan yang digunakan oleh pengelola. Selain itu memberikan kemudahan pengelola dalam melakukan rekapitulasi data pesanan serta mengurangi kesalahan pendataan pesanan paket wisata dibuktikan dengan uji coba *website* tidak adanya data yang berbeda dengan data yang diinputkan melalui akun *member*. Namun wisata Desa Wukirsari masih ada beberapa yang ditambahkan, beberapa saran dari pengelola yaitu, untuk catatan pemesanan ditambahkan menu pencarian berdasarkan desa wisata supaya mempermudah pengelola dalam memilah dan saat

member selesai memesan tambahkan bukti pemesanan.

REFERENSI

- Nisa, K., & Supriyanta. (2015). desa wisata Karangrejo sebagai media informasi dan promosi. Penelitian yang dilakukan untuk merancang. *Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 1 Maret 2015*, 3(1), 35–40.
- Nugroho, D. S. (2018). *Community Based Tourism Tantangan Dusun Nglepen dalam Pengembangan Desa Wisata*. 5(1), 42–55.
- Putri, N. E., Silfeni, S., & Ferdian, F. (2018). Strategi Promosi Melalui Media Periklanan Desa Wisata Kubu Gadang Kota Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Dan Keluarga*, 9(2), 113. <https://doi.org/10.24036/jpk/vol9-iss2/119>
- Raihan. (2014). *Perancangan Media Promosi Kacang Atom Gdr. 19, 2*.
- Riyanto, S., & Kurniawati, I. D. (2018). Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kulinier. *JUSIKOM PRIMA (Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima)*, 26(2), 4549–4556.
- Sitanggang, C. R. S. L., & Supriono. (2018). Analisis Kegiatan Promosi Pariwisata Di Cafe Sawah Desa Wisata Pujonkidul. *Administrasi Bisnis (JAB)*, 57(2), 21–30.
- Sukamto, R. A. (2014). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*.
- Sutanto, D. H. (2016). Pentingnya Promosi Guna Meningkatkan Minat Wisatawan Wisata Sejarah Di Kota Lama Semarang. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 1(1). <https://doi.org/10.26905/jpp.v1i1.372>
- Yuliani, O., & Prasajo, J. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 7(2), 149. <https://doi.org/10.28989/angkasa.v7i2.158>
- Zebua, M. (2016). *Pemasaran Pariwisata: Menuju festival Sail Daerah*. Depublish.