

Pemanfaatan Teknologi *E-Tourism* untuk Mendukung Pengembangan Desa Wisata dan Peningkatan Ekonomi Lokal di Kabupaten Seluma

¹Muntahanah, ²Yulia Darmi, ³Deliana Putri, ⁴Pipit Nabila

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Univeristas Muhammadiyah Bengkulu

Jl. Bali, Po Box 118 Telp. (0736) 22756 Fax. (0736) 26161 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email : muntahanah@umb.ac.id¹, yuliadarmi@umb.ac.id², delianaputrimaharani@gmail.com, pipitdzahabyah11@gmail.com

(Received: Nopember 2024, Revised: Februari 2025, Accepied: April 2025)

Abstract— Seluma Regency is geographically located on the West Coast of South Sumatra, with longitude and latitude coordinates at 04°21'40'22" 03°49'55'66" South Latitude and 102°59'40'54" 101°17'27'57" West Southeast. Located in the southern part of Bengkulu Province, this regency has many tourist attractions in rural areas, especially tourist villages that are not often visited by tourists because they are included in the category of less developed regencies in Indonesia (nationally lagging behind). Tourism promotion in this area is carried out in traditional ways such as distributing brochures or pamphlets, which require high costs and are less effective. A more efficient promotional approach is through the internet, known as *e-Tourism*. The use of appropriate technology in the tourism sector can be a key factor in accelerating development, improving the welfare of local communities, creating business opportunities, as well as increasing competitiveness and expanding the reach of the tourist market. According to the survey results, 93.5% of respondents considered this application very useful, because this system can be accessed from anywhere with a browser connected to the internet. The *e-tourism* application for tourist villages makes it easier for visitors to explore locations in Seluma district, this application provides complete information about tourist attractions available in the area on the website

Keyword: Seluma Regency, tourist village, application, *e-tourism*, website

Intisari— Kabupaten Seluma secara geografis berada di Pantai Barat Sumatera bagian Selatan, dengan koordinat bujur dan lintang pada 04°21'40'22" 03°49'55'66" Lintang Selatan dan 102°59'40'54" 101°17'27'57" Barat Tenggara. Terletak di bagian selatan Provinsi Bengkulu, kabupaten ini memiliki banyak tempat wisata yang ada di daerah pedesaan khususnya desa wisata tidak sering dikunjungi oleh wisatawan karena termasuk dalam kategori kabupaten yang kurang berkembang di Indonesia (tertinggal secara nasional). Promosi pariwisata di daerah ini dilakukan dengan cara tradisional seperti penyebaran brosur atau pamflet, yang membutuhkan biaya tinggi dan kurang efektif. Pendekatan promosi yang lebih efisien adalah melalui internet, yang dikenal sebagai *e-Tourism*. Penggunaan teknologi yang tepat pada sektor pariwisata bisa menjadi faktor kunci untuk percepatan perkembangan, meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal, menciptakan peluang usaha, serta meningkatkan daya saing dan memperluas jangkauan pasar wisatawan. Menurut hasil survei, 93,5% Responden menganggap aplikasi ini sangat bermanfaat, karena sistem ini dapat diakses dari mana saja dengan peramban yang terkoneksi ke internet. Aplikasi *e-tourism* untuk desa wisata memudahkan pengunjung dalam mengeksplorasi lokasi-lokasi di kabupaten Seluma, aplikasi ini menyajikan informasi lengkap tentang tempat wisata yang tersedia di daerah tersebut di webiste.

Kata Kunci: Kabupaten Seluma, desa wisata, aplikasi, *e-tourism*, website

I. PENDAHULUAN

Desa wisata merupakan kawasan pedesaan dimana penduduknya memiliki tradisi dan budaya serta kuliner lokal dan sistem pertanian yang masih asli [1]. Selain dikawasan pedesaan desa wisata suatu wilayah yang kearifal lokalnya (budaya dan potensi alam) dikelola masyarakat sebagai daya tarik wisata sesuai dengan kemampuan dan ditujukan untuk kepentingan sosial dan ekonomi masyarakat [2]. Pengembangan desa wisata membantu desa dalam menjadikan potensi alam terjaga bahkan dapat meningkatkan kualitas alam. Selain itu pengembangan desa wisata juga dapat menjadi sebuah aset daerah yang dapat membantu pertumbuhan ekonomi. Apabila dikelola dengan baik, serta integrasi antara atraksi akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku [3]-[4].

Kabupaten Seluma secara geografis terletak di Pantai Barat Pulau Sumatera bagian Selatan, terletak garis bujur dan lintangnya berada pada koordinat 04°21'40'22" 03°49'55'66" Lintang Selatan dan 102°59'40'54" 101°17'27'57" Barat Tenggara. Kabupaten ini terletak di sebelah selatan Provinsi Bengkulu memiliki objek wisata yang tidak banyak diketahui dan tidak dikunjungi, adapun wisatanya yaitu wisata air terjun kroya, air terjun curug endap, air terjun batu bekinyau, air terjun air melancar, cagar budaya padang periang, suban lubuk resam, sungai lubuh gadis, susur goa resam, bendungan seluma, pantai muara kungkai, pantai pasar talo, pantai muara maras, pantai ketapang baru, taman buru nasional semindang bukit kabu, air terjun napal jungur, ari terjun 52, bukit andalas, cemoro sewu, pantai ancol dan masih banyak

objek wisata lainnya. Kabupaten ini termasuk wilayah daerah tertinggal karena, masyarakat dan wilayahnya yang tidak berkembang hal tersebut ditetapkan pada peraturan pemerintah Nomor 131 tahun 2015, perpres tersebut menetapkan 122 kabupaten sebagai daerah tertinggal salah satunya yaitu Kabupaten Seluma [5].

Pengembangan potensi wisata dikabupaten seluma terdapat banyak kendala yaitu minimnya anggaran, kurangnya kesadaran masyarakat, lahan diobjek wisata masih milik masyarakat setempat [6], serta belum adanya teknologi sebagai media promosi [7]. Selama ini promosi pariwisata dilakukan dengan menggunakan metode konvensional seperti penyebaran brosur/pamflet, dan sebagainya membutuhkan biaya yang besar dan tidak efektif dilakukan saat ini, sehingga perlu metode promosi yang lebih efektif yaitu melalui promosi internet atau lebih dikenal dengan *e-Tourism* [8]. Teknologi tepat guna disektor pariwisata dapat menjadi kunci dalam percepatan pertumbuhan, dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat, menciptakan peluang bisnis, serta teknologi ini mampu meningkatkan daya saing, serta memperluas jangkauan pasar wisatawan [9]-[10].

Teknologi informasi dalam bentuk *e-Tourism* bagi desa wisata Kabupaten Seluma memiliki potensi besar yang dapat meningkatkan visibilitasnya sebagai destinasi pariwisata. Melalui pemanfaatan teknologi informasi yang mencakup keindahan alam, warisan budaya, kuliner lokal, dan berbagai kegiatan wisata yang ditawarkan. Desa wisata tersebut dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Selain itu, *e-Tourism* juga dapat memperluas jangkauan pasar, meningkatkan interaksi dengan calon pengunjung melalui media sosial, dan memberikan pengalaman yang lebih baik dan informatif kepada wisatawan.

E-Tourism merupakan suatu kegiatan yang mengadopsi teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan wisatawan, *e-Tourism* merupakan digitalisasi pariwisata yang menggabungkan 3 bidang ilmu yaitu ilmu bisnis, teknologi informasi dan pariwisata[11]-[12]. *E-Tourism* terbukti memberi kemudahan pengguna dalam memperoleh informasi pariwisata dan media promosi yang lebih mudah digunakan dan dipahami serta

mampu meningkatkan antusias masyarakat untuk berwisata [13]. Melalui web dan sosial media yang merupakan instrumen yang sangat bermanfaat serta menghasilkan keunggulan kompetitif Menurut muntahanah dkk, selain memanfaatkan teknologi informasi sebagai pengembangan pariwisata juga memerlukan strategi pengembangan yang tepat[14].

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan potensi wisata melalui teknologi informasi *e-Tourism* dikabupaten seluma yang valid, praktis dan efektif. Pentingnya pengembangan teknologi informasi pariwisata dapat dijadikan sebagai media promosi wisata, baik secara lokal maupun mancanegara.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Strategi pengembangan desa wisata menggunakan kearifan lokal dapat mengacu dari potensi fisik maupun non-fisik yang terdapat dari masing-masing desa yang dikembangkan yang berkaitan dengan kekhasan yang menjadi modal dasar bagi pengembangan desa wisata Kearifan lokal merupakan ciri khas suatu daerah memiliki nilai budaya yang tumbuh secara lokal dari satu generasi ke generasi berikutnya [15]. Kekhasan dan keunikan desa yang mempunyai kearifan lokal menjadi pertimbangan bahwa penelitian ini penting untuk mendeskripsikan unsur-unsur kearifan lokal, Menurut Jayanti dan Muntahanah, kearifan lokal telah dimasukkan ke dalam pendidikan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, menghargai warisan budaya masyarakat setempat melalui integrasi materi lokal dalam kurikulum, metode pembelajaran berbasis budaya, dan melibatkan komunitas dalam proses Pendidikan [16].

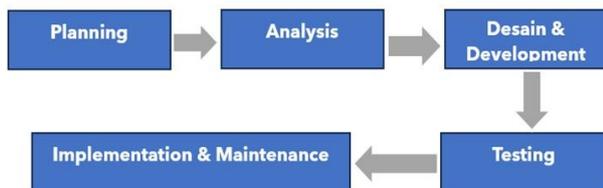
Penetapan sektor pariwisata sebagai sektor unggulan menjadi hal yang penting karena pariwisata mampu menyerap tenaga kerja, meningkatkan devisa negara, pendapatan daerah, mengurangi angka kemiskinan, dan menekan jumlah arus urbanisasi [17].

Kawasan pedesaan yang memiliki karakteristik khusus dengan beberapa faktor pendukung seperti makanan khas berpotensi menjadi desa wisata, selain wisata alam dan wisata budaya wisata yang dapat dijadikan

devisa negara dan pendapatan daerah aitus wisata sejarah, wisata belanja, wisata keagamaan [18].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan sistem menggunakan model *Website Developmen Life Cycle (WDLC)* yaitu *Planning, Analysis, Design & Development, Testing, implementation & Maintenance* [19]. Adapaun Prosedur Penelitian yang merujuk pada model pengembangan WDLC dideskripsikan pada gambar 1.



Gambar 1. *Website Developmen Life Cycle (WDLC)*

1. *Planning*

Tahap pertama dalam kegiatan ini adalah perencanaan. Peneliti akan mengidentifikasi kebutuhan dari pembuatan sistem informasi agar pengguna dapat menerima informasi yang akurat, selain itu dapat digunakan untuk mengetahui setiap proses yang sudah dikerjakan dan mana yang belum dikerjakan serta peneliti membuat resiko yang mungkin terjadi ketika dalam membuat sistem. Setelah mengidentifikasi peneliti menggunakan teknologi *php mysql, framework laravel* dan *sublime text3* untuk pengembangan system [20].

2. *Analysis*

Pada tahap *analysis* Peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pengguna melalui *data gathering*, kemudian menganalisis Potensi wisata, Infrastruktur teknologi, analisis model serta aspek berkelanjutan dengan cara wawancara kepada dinas Pariwisata kabupaten seluma, dan wisatawan dengan melihat potensi pengembangan sistem informasi yang akan dibangun, selain itu juga wawancara kepada masyarakat atau pelaku usaha dilokasi tersebut, Selain secara langsung peneliti juga melakukan pengumpulan literatur yang berkaitan dengan sistem, setelah teridentifikasi dilakukan analisis fungsi sehingga dapat dikembangkan fitur-fitur yang diperlukan [21].

3. *Desain & Development*

Pada tahap desain dan development hasil dari analisis merupakan acuan, dalam merancang dan mengembangkan sistem, peneliti akan menentukan *blueprint* yang akan dibuat, dan mempersiapkan diagram dari objek logis dan fisik agar dapat dikembangkan tahap perancangan, selanjutnya identifikasi model pada data, proses serta penyajian. Selanjutnya model tersebut di dokumentasikan dalam bentuk desain sistem hasil dari dokumentasi akan digunakan sebagai acuan dalam membuat program dan dasar pengujian program[22].

4. *Testing*

Pada tahap *testing* Peneliti melakukan pengujian untuk menunjukkan apakah hasil dari perancangan sudah sesuai dengan kebutuhan sistem. Pengujian dilakukan oleh pengembang dengan menggunakan metode Webqual serta menguji 3 Indikator yaitu, Usability Quality, Information Quality dan Service Interaction Quality, serta Angket sehingga akurasi sistem yang diharapkan, serta pengecekan dan pengeksekusian aplikasi, pencocokan hasil aplikasi yang akan digunakan dan akan diperbaiki jika terjadi kesalahan [23].

5. *Implementation & Maintenance*

Tahap *implementation* merupakan kegiatan mengaplikasikan produk yang dikembangkan apakah sudah dapat dioperasikan dalam perangkat komputer sehingga dapat digunakan langsung oleh pengguna, Produk yang sudah valid menurut ahli, dilakukan uji coba ke sejumlah responden. Kemudian *maintenance* dilakukan pemeliharaan agar informasi website dapat selalu diperbaharui, sehingga sistem informasi dapat digunakan dengan maksimal dan berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat menggunakan informasi sesuai kebutuhan[24]

Analisis data diperoleh dari tahap persiapan (analisis kebutuhan) akan dideskripsikan sebagai dasar pengembangan produk. Selanjutnya data diperoleh dari tahap proses pengembangan dianalisis secara kuantitatif melalui metode webqual dan di uji dengan tiga pengujian dari indikator dari segi *Usability Quality*,

Information Quality dan Service Interaction Quality, serta secara kualitatif dengan mendeskripsikan nilai akumulasi Angket sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Angket yang digunakan merupakan angket dengan skala Likert dengan penilaian skor sangat setuju (4), setuju (3), belum setuju (2), dan tidak setuju (1). Interpretasi skor perhitungan menggunakan skala liker dengan rumus berikut :

Tabel 1. Skala Pengukuran

Skor Observasi : Tx Pn (1) T = Jumlah responden, Pn = Jumlah bobot skala	Frekuensi: Skor maksimal x jumlah responden (4)
Σ skor Observasi: (T x Pn SS) + (T x Pn S) + (T x Pn TS) + (T x Pn STS) (2)	Menghitung Nilai Persentase Index % (5) Persentase = $\frac{\sum \text{skor observasi}}{\text{Frekuensi}} \times 100\%$
Skor Maksimal: Skala tertinggi (5) x jumlah pertanyaan (3)	Rumus Interval : I = 100 / Jumlah bobot skala (6)

Berikut Uji validitas dengan melakukan korelasi berdasarkan data yang didapatkan, Uji validitas menggunakan batasan koefisien relasi momen produk (r tabel) dengan taraf signifikan 5%. Dengan jumlah responden(n) = 70 maka didapat r tabel sebesar 0.235, artinya kuesioner dianggap valid apabila nilai hitung korelasi (r hitung) lebih besar dari nilai batasan r tabel (r hitung > r tabel).

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Reliability Stastics		
Cronbach's Alpha	Based on Standardized Items	N of Items
0.746	0.902	20

Setelah reliabiliti dilakukan dengan menguji konsistensi interval dari skala teknik Cronbach's Alpha. Instrumen penelitian diindikasikan memiliki tingkat reliabilitas memadai jika koefisien Cronbach's Alpha lebih besar atau sama dengan 0.70. Hasil pengujian ketiga *Usability Quality, Information Quality dan Service Interaction Quality* sebagai berikut :

Tabel 3. Presentase dimensi Webqual

Dimensi Webqual	Persentase Dimensi Webqual	Kategori	Rata-rata Persentase Dimensi Webqual
Usability Quality	61,71%	Baik	69,11 %
Information Quality	74,61%	Baik	
Service Interaction Quality	71,03%	Baik	(Baik)

Hasil pengolahan data dengan menggunakan skala likert yang dilakukan pada dimensi webqual usability quality dengan jumlah pernyataan 8 butir, menghasilkan persentase 61,71% dapat dikategorikan pada interpretasi interval dengan kategori baik. Hasil analisis yang sudah diuji maka dapat diketahui bahwasannya index 61,71% sangat dipengaruhi oleh responden yang menyatakan kategori (sangat setuju), dimana skor skala 4 menjadi nilai responden maksimal dari indikator USQ (*Usability Quality*) dengan perolehan skor observasi sebesar 664. Menggunakan pernyataan 7 butir, menghasilkan persentase 71,61%, Hasil analisis yang sudah diuji maka dapat diketahui bahwasannya index 71,61% dipengaruhi oleh responden yang menyatakan kategori (sangat setuju), dimana dengan skor skala 4 menjadi nilai responden maksimal dari indikator INQ (*Information Quality*) skor observasi sebesar 1060. Menggunakan pernyataan 5 butir, menghasilkan persentase 71,03%, Hasil analisis yang sudah diuji dapat diketahui index 71,03% dipengaruhi oleh responden yang menyatakan kategori (sangat setuju), dimana skor skala 4 menjadi nilai responden maksimal dari indikator SRQ (*Service Interaction Quality*) dengan skor observasi sebesar 644.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam tampilan aplikasi ini mengimplementasikan beberapa interface diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Halaman Home

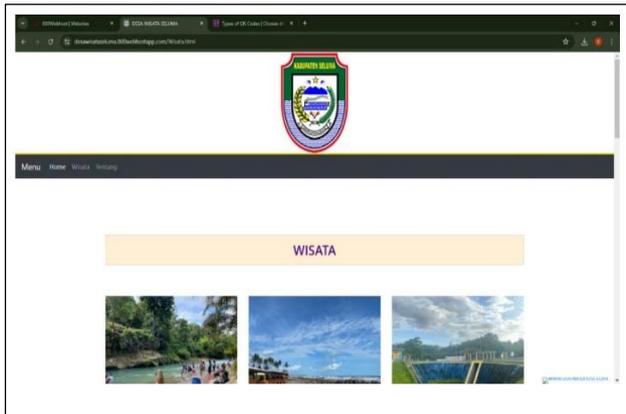
Halaman Utama adalah tampilan yang ditunjukkan pertama kali ketika situs ini dibuka. Di halaman Utama, terdapat penyambutan untuk para pengunjung yang datang ke situs ini. Ini dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini. Halaman Wisata.



Gambar 2. Menlu Home

2. Halaman Menu Wisata

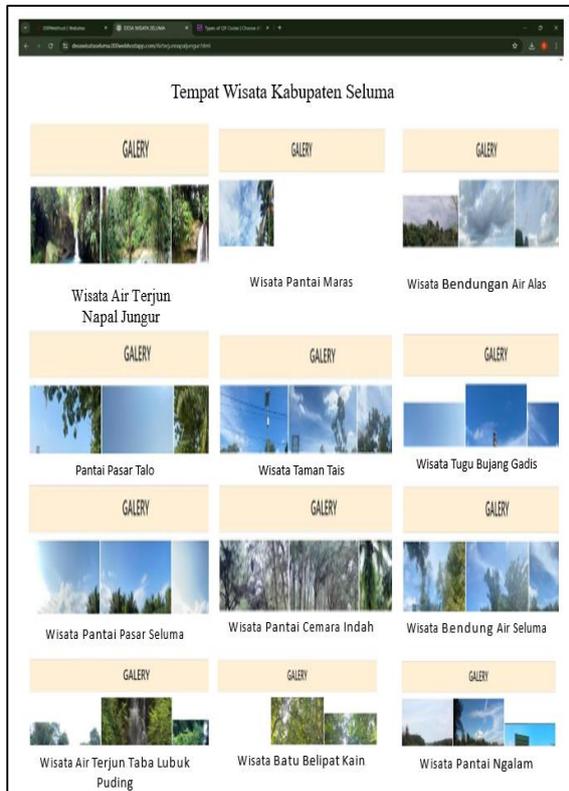
Halaman ini mengenai pariwisata menyuguhkan berbagai lokasi wisata yang ada di kabupaten Seluma. Dalam halaman ini, Anda akan menemukan informasi rinci tentang setiap lokasi wisata, serta dilengkapi dengan LBS (Layanan Berbasis Lokasi). Untuk penjelasan lebih lanjut, silakan lihat gambar 3 di bawah ini..



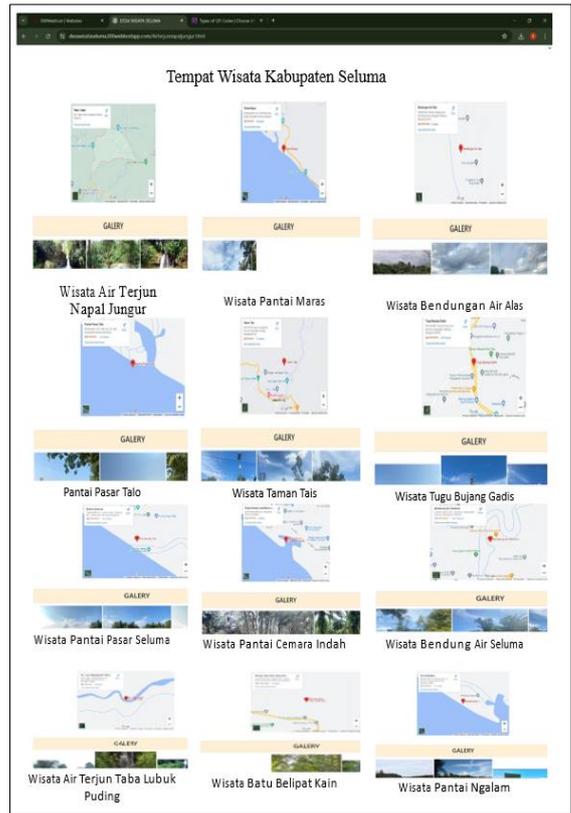
Gambar 3 Halaman Wisata

3. Halaman Menu Wisata Desa Kabupaten Seluma

Pada halaman ini, terdapat rincian mengenai desa wisata dan LBS (Layanan Berbasis Lokasi). Saat tempat wisata di klik, akan muncul lokasi dari tempat wisata yang akan dikunjungi.



Gambar 4. Tempat Wisata



Gambar 5. Halaman Menu Tempat Desa wisata Kabupaten Seluma

B. Pembahasan

Pengumpulan informasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para peserta. Kuesioner tersebut dibuat untuk memperoleh data dari responden menggunakan skala Likert. Skala Likert ini digunakan untuk menilai pandangan responden terhadap sejumlah pertanyaan yang diajukan. Dalam studi ini, metode skala Likert dengan lima opsi telah dipilih secara acak oleh 50 responden, dan analisis hasil akan dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4. Skala Likert

N O	TINGKAT KEPUASAAN	SKALA
1	Sangat Setuju	6
2	Setuju	5
3	Netral	2
4	Kurang Setuju	1
5	Tidak Setuju	1

Tabel 5. Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	TS	KN	N	S	SS
1	Aplikasi e-tourism desa wisata ini berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan anda	0	0	1	12	27

	tentang wisata yang ada di kabupaten Seluma					
2	Aplikasi ini mudah untuk dipahami, diakses dan dioperasikan	0	0	0	13	27
3	Aplikasi ini menampilkan informasi dan gambar wisata yang ada di kabupaten Seluma	0	0	2	9	28
4	Aplikasi ini bermanfaat untuk para pengunjung yang ada di kabupaten Seluma	0	0	3	9	27
5	Aplikasi ini memuaskan dalam menyampaikan informasi seputar desa wisata di kabupaten Seluma	0	0	2	7	32
	jumlah	0	0	8	52	141
	skor	0	0	22	203	701
	Total skor			935		

$$\text{persentase} = \frac{935}{100} \times 100 = 93,5\%$$

Tabel 6. Kriteria Interpretasi Skor

No	Interval Penilaian	Kategori
1	80% - 100%	Sangat layak
2	60% - 79,99%	layak
3	40% - 59,99%	Cukup layak
4	20% - 39,99%	Tidak layak
5	10% - 19,99%	Sangat tidak layak

Kriteria penilaian interpretasi skor dialektal, situs web wisata di kabupaten Seluma mencatat skor 93,5% menunjukkan kriteria sangat membantu dalam promosi wisata Kabupaten Seluma.

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil Pengujian : 1) Responden 93,5% menyatakan aplikasi ini sangat berguna 2) Agar dapat menggunakan aplikasi ini, diperlukan hosting web agar sistem dapat diakses dari mana saja menggunakan peramban yang terhubung ke internet, 3) Aplikasi E-Tourism untuk desa wisata memungkinkan pengunjung untuk dengan mudah menjelajahi destinasi di kabupaten Seluma, karena aplikasi ini menyediakan informasi lengkap mengenai objek wisata yang ada di daerah tersebut.

Saran dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.A. Putu Bayu Surya Dharma Gede and Gede Yoga Kharisma Pradana2, "Implikasi Penataan Desa Wisata Penglipuran terhadap Kelestarian Budaya Bali," *J. Pariwisata Indones.*, vol. 18, no. 1, pp. 1–14, 2022, doi: 10.53691/jpi.v18i1.269.
- [2] I. Ananda and T. Dirgahayu, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Desa Wisata di Indonesia: A Systematic Literature Review," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 4, pp. 2991–2302, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id/jatiasi@mdp.ac.id/rei>
- [3] H. Hermawan, "Dampak Pengembangan Desa Wisata Nglanggeran Terhadap Ekonomi Masyarakat Lokal," *J. Pariwisata*, vol. 3, no. 2, pp. 105–117, 2016.
- [4] T. A. Auliandri, "Analisa Aktivitas Manajemen Strategi pada Industri Pariwisata Berbasis Digital," *INOBIJ. J. Inov. Bisnis dan Manaj. Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–17, 2017, doi: 10.31842/jurnal-inobis.v1i1.13.
- [5] F. Sambinelli and C. S. Arias, "a Ugmented R Eality B Rowsers : a Proposal," vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2015.
- [6] S. Gulo and O. Halawa, "Manajemen Penerapan Strategi Promosi Destinasi Wisata Di Wilayah Kota Gunungsitoli," *J. Akuntansi, Manaj. dan ...*, vol. 1, no. 2, pp. 15–19, 2023, [Online]. Available: <https://jamane.marospub.com/index.php/journal/article/view/63%0Ahttps://jamane.marospub.com/index.php/journal/article/download/63/97>
- [7] R. F. Osin and N. K. Purwaningsih, "Peran Generasi Milenial dalam Pengembangan Desa Wisata Berbasis Kearifan Lokal," *J. Ilm. Manaj. dan Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 63–74, 2020, [Online]. Available: <https://journal.undiknas.ac.id/index.php/manajemen/article/view/2690>
- [8] P. Irfan and A. Apriani, "Analisa Strategi Pengembangan E-Tourism Sebagai Promosi Pariwisata Di Pulau Lombok," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 9, no. 3, pp. 325–330, 2017, doi: 10.33096/ilkom.v9i3.164.325-330.
- [9] R. Komalasari, P. Pramesti, and B. Harto, "Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata," *Altasia J. Pariwisata Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 163–170, 2020, doi: 10.37253/altasia.v2i2.559.
- [10] A. F. Ummawati and A. Mulyani, "Aplikasi Pengenalan Pariwisata Pulau Bawean Berbasis Android," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 46–53, 2020, doi: 10.30656/prosisko.v7i1.1914.
- [11] N. W. R. Mariani, P. R. D. Putra, P. C. L. Devanda, and I. P. Sunarto, "Digitalisasi Pariwisata Berbasis Website di Desa Wisata Penglipuran Bali," *J. Mantik*, vol. 6, no. 2, pp. 2236–2244, 2022.
- [12] D. Putu Henny Puspawati and R. Ristanto, "Strategi Promosi Digital Untuk Pengembangan Pariwisata Kota Magelang," *J. Jendela Inov. Drh.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–20, 2018, doi: 10.56354/jendelainovasi.v1i2.14.
- [13] A. Ismail and A. Frinaldi, "Efektivitas Website Inhilnanmolek Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Oleh Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga dan Kebudayaan Kabupaten Indragiri Hilir," *JISIP*

- (*Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan*), vol. 6, no. 2, pp. 3783–3793, 2022, doi: 10.58258/jisip.v6i2.2975.
- [14] A. A. Pratidina Santoso, “Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Desa Wisata Di Kelurahan Kandri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah,” *J-3P (Jurnal Pembang. Pemberdaya. Pemerintahan)*, vol. 7, no. November, pp. 33–48, 2022, doi: 10.33701/j-3p.v7i2.2930.
- [15] A. Darmansyah, P. Djuwita, and A. Susanti, “Tradisi Ritual Sekujang: Kearifan Lokal Masyarakat Suku Serawai Kabupaten Seluma Ditinjau Dari Perspektif Guru Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar,” *J. Ilmu Pendidik. dan Budaya*, vol. 2, no. 2, pp. 31–39, 2022.
- [16] M. Murodah, O. Charolina, and M. Marisidi, “Implikasi Pengembangan Potensi Desa Wisata Terhadap Peningkatan Ekonomi Masyarakat Desa Lagan Bungin Kecamatan Semidang Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah Di Era Pandemi Covid-19,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 2, p. 398, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i2.943.
- [17] S. I. Khasanah, J. Istiyanto, S. N. Muhammad, W. B. A. Shevalinzi, and A. Nurdin, “Pelatihan Dan Pendampingan Fotografi Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Dokumentasi Di Desa Wisata Ngerangan,” *JUKESHUM J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 9–17, 2022, doi: 10.51771/jukeshum.v2i1.223.
- [18] A. A. Rahma, “Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia,” *J. Nas. Pariwisata*, vol. 12, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.22146/jnp.52178.
- [19] S. Yudianto and W. Sulisty, “Pengembangan Web Portal Dengan Metode Web Development Life Cycle (Wdcl) Pada Dinas Kominfo Kabupaten Bengkulu,” *IT-Explore J. Penerapan Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 145–154, 2022, doi: 10.24246/itexplore.v1i2.2022.pp145-154.
- [20] A. Suheri, S. Widaningsih, and H. Refiyana, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Studi Kasus Sindangbarang Cianjur Selatan,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 17, no. 4, pp. 175–184, 2023, doi: 10.35969/interkom.v17i4.278.
- [21] U. Udayana and P. Korespondensi, “Usability Analysis of the Application of Ambon Island Destination,” vol. 7, no. 5, pp. 1061–1068, 2020, doi: 10.25126/jtiik.202072775.
- [22] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, “Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 3, pp. 26–40, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.
- [23] N. A. K. Febriyani and R. B. Hadiprakoso, “Rancang Bangun Aplikasi Naskah Dinas Elektronik Berbasis Web Menggunakan WDLC,” *Ultim. InfoSys J. Ilmu Sist. Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 43–51, 2021, doi: 10.31937/si.v12i1.1747.
- [24] R. Hisham and Heru Wijayanto Aripadon, “Perancangan Dan Pengembangan Web Marketplace Kebutuhan Rumah Tangga Menggunakan Model Wdcl Dengan Metode Scrum,” *J. Ilm. Betrik*, vol. 13, no. 1, pp. 75–86, 2022, doi: 10.36050/betrik.v13i1.424.