

PERANCANGAN *PLATFORM MARVELOUS PINRANG* UNTUK EKSISTENSI PARIWISATA KABUPATEN PINRANG

Novita^{1*}, Marhawati Najib², Valentino Aris³

¹Bisnis Digital, Bisnis dan Kewirausahaan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia,

²Pendidikan Ekonomi, Ilmu Ekonomi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia,

³ Bisnis Digital, Bisnis dan Kewirausahaan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹upinovita14@gmail.com; ²marhawati@unm.ac.id; ³valentino.aris@unm.ac.id

*Corresponding author

ABSTRACT

The tourism sector plays a crucial role in driving Indonesia's economy. Pinrang Regency, with its diverse natural tourist attractions, holds significant potential for tourism development. This study aims to design and develop the *Marvelous Pinrang* platform to enhance the tourism sector in Pinrang Regency. The platform is designed using the WordPress CMS, featuring destination information, interactive maps, media galleries, and user comments. The platform's usability was evaluated using the System Usability Scale (SUS). The results indicate a high usability score, suggesting that the platform can effectively support tourism activities in Pinrang Regency. The development of this platform is expected to increase public awareness of the tourism potential in Pinrang Regency and attract more visitors to the region. By leveraging digital technology, the *Marvelous Pinrang* platform provides an accessible and user-friendly solution for promoting local destinations. Furthermore, the platform serves as a tool for fostering collaboration between local governments, businesses, and communities to strengthen the tourism ecosystem in Pinrang Regency.

Keywords- Pariwisata, Perancangan Platform, CMS WordPress, System Usability Scale (SUS)

I. PENDAHULUAN

Pariwisata memainkan peran strategis dalam pengembangan ekonomi daerah dan nasional. Hal ini bisa dilihat berdasarkan kontribusi sektor pariwisata terhadap PDB mengalami fluktuasi antara 2018-2022. Pada 2019, kontribusinya turun menjadi 4,7 persen dari 5,2 persen di tahun sebelumnya. Dampak pandemi Covid-19 menyebabkan penurunan lebih lanjut ke 4,0 persen pada 2020. Meski sempat naik menjadi 4,2 persen pada 2021, kontribusi ini kembali turun menjadi 3,6 persen pada 2022 [1]. Di Kabupaten Pinrang, sektor ini memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan domestik dan internasional. Namun, keterbatasan akses informasi mengenai destinasi wisata di daerah ini menghambat perkembangan pariwisata secara maksimal. Media promosi yang digunakan saat ini masih terbatas pada media sosial, seperti Instagram, yang hanya menawarkan informasi minimal dan tidak terintegrasi secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan suatu *platform* digital yang dapat menyediakan informasi pariwisata secara *real-time* dan *up-to-date*.

Penelitian ini terletak pada pentingnya membangun sebuah sistem informasi pariwisata yang dapat diakses secara luas melalui internet. Dengan mengadopsi *platform* berbasis *web*, diharapkan destinasi wisata di Kabupaten Pinrang dapat dipromosikan lebih baik, sehingga meningkatkan kunjungan wisatawan. Rasionalisasi kegiatan ini didorong oleh kebutuhan untuk meningkatkan daya saing destinasi wisata lokal

melalui digitalisasi yang terstruktur dan fungsional.

Beberapa teori mendasari penelitian ini, termasuk teori Ekonomi Digital yang diperkenalkan oleh *Don Tapscott*, yang menekankan pentingnya adopsi teknologi informasi dalam kegiatan ekonomi modern [2]. Selain itu, teori sistem informasi menurut Watson R turut berperan dalam pengembangan *website* sebagai media komunikasi yang efektif dalam menyebarkan informasi pariwisata [3]. Rencana pemecahan masalah untuk mengatasi masalah aksesibilitas informasi pariwisata di Kabupaten Pinrang, penelitian ini akan merancang dan mengembangkan *platform* berbasis *web* bernama "*Marvelous Pinrang*." *Platform* ini dirancang untuk menyajikan informasi wisata secara *real-time* dan *user-friendly* dengan fitur utama, seperti peta interaktif, galeri multimedia, serta sistem ulasan dan komentar dari pengguna. Proses pengembangan *platform* akan menggunakan model 4D, yang mencakup tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Metode ini dipilih karena pendekatan yang berorientasi pada analisis kebutuhan, dimana hal ini memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan [4].

Dalam menghadapi permasalahan kurangnya aksesibilitas informasi pariwisata di Kabupaten Pinrang, pengembangan *platform* digital yang terstruktur, seperti "*Marvelous Pinrang*", merupakan langkah strategis yang harus segera diimplementasikan. Tanpa adanya inovasi teknologi ini, potensi besar sektor pariwisata di daerah tersebut tidak akan dapat dimanfaatkan secara optimal, menghambat kontribusinya terhadap pertumbuhan ekonomi daerah. Oleh karena itu, solusi digital yang

dirancang melalui penelitian ini tidak hanya relevan tetapi juga mendesak untuk menjawab kebutuhan pasar dan mendukung keberlanjutan pengembangan pariwisata di Kabupaten Pinrang secara profesional dan efektif.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan mengembangkan dan memvalidasi suatu produk setelah melalui proses pengembangan [5].

Objek penelitian ini adalah pengembangan *platform web* yang dapat menyediakan informasi destinasi wisata Kabupaten Pinrang secara terintegrasi. Fokus utamanya adalah meningkatkan aksesibilitas dan kualitas informasi yang disajikan kepada wisatawan domestik maupun internasional. Dalam lingkup yang lebih sempit, penelitian ini mengkaji tingkat kegunaan (*usability*) dari *platform "Marvelous Pinrang"* dalam memberikan informasi pariwisata secara *real-time* dan *up-to-date*.

Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan dan Semmel pada tahun 1974 yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk, dalam hal ini *platform "Marvelous Pinrang"*, dan menguji kelayakan produk.

Deskripsi Fokus

Fokus utama penelitian ini adalah pada pengembangan *platform digital "Marvelous Pinrang"* yang bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi pariwisata di Kabupaten Pinrang. *Platform* ini dirancang untuk menyediakan informasi yang *real-time* dan *up-to-date* mengenai destinasi wisata, termasuk lokasi, fasilitas, dan aktivitas yang tersedia, sehingga memudahkan wisatawan dalam merencanakan kunjungan. Penelitian juga menitikberatkan pada evaluasi kegunaan (*usability*) *platform* melalui uji pengguna dengan metode *System Usability Scale* (SUS), guna memastikan bahwa sistem yang dikembangkan mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1 Spesifikasi Kebutuhan *Hardware*

Kategori	Spesifikasi
Prosesor	Intel Core i3 11 th Gen
RAM	4GB
Penyimpanan	512GB SSD
Kartu Grafis	UHD Graphics Xe G4

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 2 Spesifikasi Kebutuhan *Software*

Perangkat	Deskripsi	Versi
XAMPP	Perangkat lunak sumber terbuka yang berfungsi sebagai server web lokal yang dapat menjalankan web, database, dan bahasa pemrograman secara offline.	8.0.25
Wordpress	Sistem manajemen konten yang digunakan untuk membuat dan mengelola jenis situs web.	6.5
PHP	Bahasa pemrograman skrip yang sering digunakan untuk mengembangkan aplikasi web dinamis.	-

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data utama untuk memastikan validitas dan kelengkapan data. Teknik-teknik ini dipilih karena kemampuan masing-masing untuk memberikan perspektif yang berbeda, sehingga mendukung analisis yang lebih komprehensif.

Pertama, wawancara dilakukan dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Pinrang untuk memperoleh data terbaru terkait objek wisata. Wawancara ini merupakan teknik yang efektif untuk mendapatkan informasi secara langsung, mendalam, dan cepat. Sugiyono menyatakan bahwa wawancara memungkinkan peneliti mengumpulkan data yang lebih kaya karena adanya interaksi langsung antara pewawancara dan responden, sehingga data yang diperoleh lebih mendetail dan kontekstual [6].

Kedua, observasi langsung dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pinrang pada tanggal 11 Juni 2024. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh data terkait wisata, serta memahami cara pengelolaan dan pengarsipan informasi yang dilakukan di lembaga tersebut. Menurut Sugiyono, observasi adalah teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai kondisi sebenarnya di lapangan, karena informasi diperoleh secara langsung tanpa perantara[6]

Ketiga, studi pustaka dan literatur digunakan sebagai dasar teoretis dalam penelitian ini. Studi ini mencakup penelusuran literatur, buku, jurnal, dan sumber lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Studi pustaka berfungsi untuk memperkuat landasan teoretis serta melengkapi data lapangan yang mungkin belum lengkap. Nazir menjelaskan bahwa studi pustaka penting untuk mengaitkan hasil penelitian dengan teori yang telah ada, sehingga dapat memberikan analisis yang lebih mendalam dan menyeluruh [7]

Keempat, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari para ahli dan relawan terkait pengalaman mereka dalam menggunakan produk hasil penelitian. Kuesioner ini dirancang berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap *platform* yang

dikembangkan [8]. Sugiyono mengemukakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien, terutama untuk mendapatkan respon yang terstruktur dari sejumlah besar responden dalam waktu yang relatif singkat [6]

Teknik analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data diterapkan untuk mengukur kelayakan dan kegunaan sistem informasi yang dikembangkan. Metode yang digunakan meliputi:

Analisis Functionality Suitability: Menggunakan skala Guttman untuk menguji kesesuaian fungsional karakteristik sistem informasi. Skala Guttman memberikan jawaban yang tegas, seperti "ya" atau "tidak," untuk menentukan apakah fungsi tertentu pada sistem telah bekerja sebagaimana mestinya. Hasil pengujian dari validator ahli diukur berdasarkan persentase kelayakan, dengan kriteria bahwa jika persentase $\geq 50\%$, sistem dianggap dapat diterima, sementara persentase $\leq 50\%$ dianggap ditolak. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur pada sistem berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pengujian ini juga dilakukan oleh Yunus dalam penelitiannya [9]

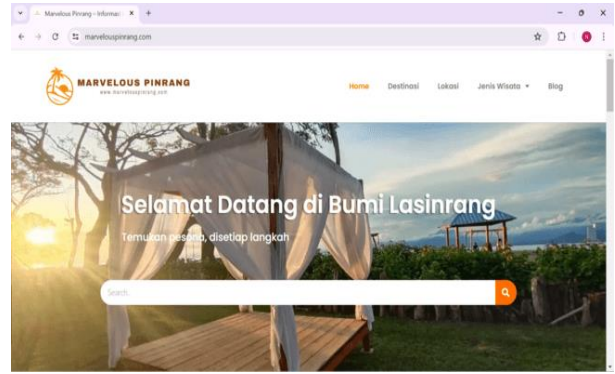
Analisis Usability (Pengujian Kegunaan): Teknik ini dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode SUS mengukur tingkat kegunaan sistem berdasarkan penilaian responden terhadap 10 pernyataan dengan skala likert dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Hasil dari pengisian kuesioner oleh responden kemudian diolah untuk menghitung skor SUS, yang memberikan gambaran tentang seberapa baik sistem memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, 30 responden berpartisipasi, dan skor rata-rata dihitung untuk menentukan tingkat kegunaan keseluruhan dari sistem informasi yang dibangun.

Metode Pengolahan Data: Data kualitatif diolah dengan metode deskriptif kualitatif yang diekspresikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase. Untuk analisis kuantitatif, hasil dari skala Guttman dan skor SUS dikonversi menjadi data kualitatif yang mencerminkan tingkat kelayakan dan kegunaan sistem. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus tertentu untuk mengukur apakah sistem telah memenuhi standar yang diperlukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

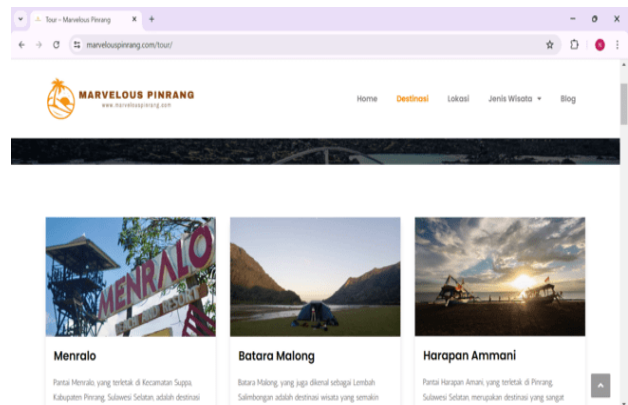
Hasil

Pada bagian hasil penelitian ini, fokus utama adalah menguraikan desain *website* "Marvelous Pinrang" yang dikembangkan untuk menyediakan informasi pariwisata Kabupaten Pinrang secara *real-time* dan *up-to-date*. Desain *website* dirancang dengan pendekatan yang responsif, fungsional, dan menarik, untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi wisata.



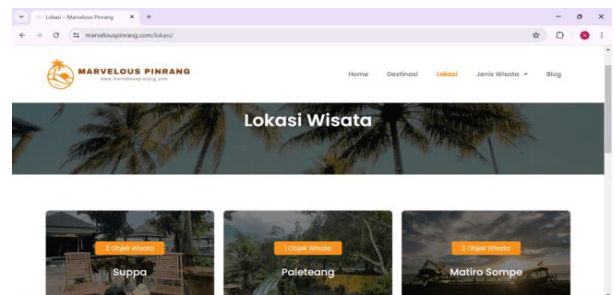
Gambar 1. Halaman Utama
(Sumber: peneliti, 2024)

Desain Halaman Utama (*Homepage*): Halaman utama *website* dirancang untuk memberikan tampilan yang bersih dan intuitif, dengan navigasi yang mudah diakses oleh pengguna. Tampilan ini mencakup menu utama yang terdiri dari beberapa kategori, seperti "Destinasi Wisata", "Jenis Wisata", "Lokasi", dan "Blog". Gambar latar yang menarik serta informasi singkat mengenai tujuan dan manfaat dari *platform* ini disajikan untuk menarik perhatian pengguna sejak pertama kali mengunjungi situs.



Gambar 2 Halaman Destinasi Wisata
(Sumber: peneliti, 2024)

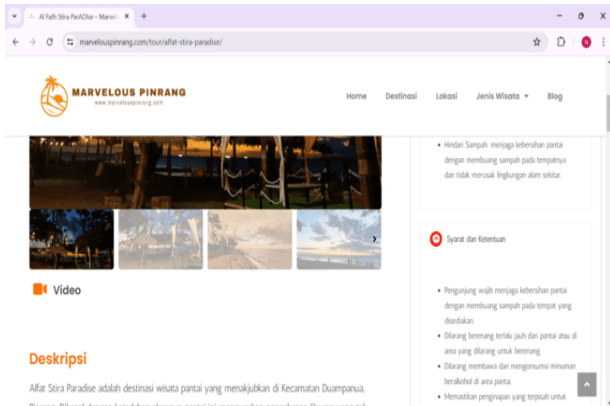
Desain Halaman Destinasi Wisata: Pada halaman ini, setiap destinasi wisata yang ada di Kabupaten Pinrang ditampilkan dengan gambar-gambar yang berkualitas tinggi, disertai deskripsi singkat tentang masing-masing destinasi, fasilitas yang tersedia, dan jarak tempuh dari kota kabupaten. Halaman ini dirancang untuk memberikan informasi yang lengkap dan mendetail bagi wisatawan yang tertarik mengunjungi destinasi tersebut.



Gambar 3 Halaman Lokasi

(Sumber: peneliti, 2024)

Desain Halaman Lokasi: Halaman ini menyediakan informasi peta interaktif yang menunjukkan lokasi-lokasi wisata di Kabupaten Pinrang. Dengan menggunakan teknologi GIS, pengguna dapat dengan mudah menemukan *route* menuju destinasi yang dipilih.



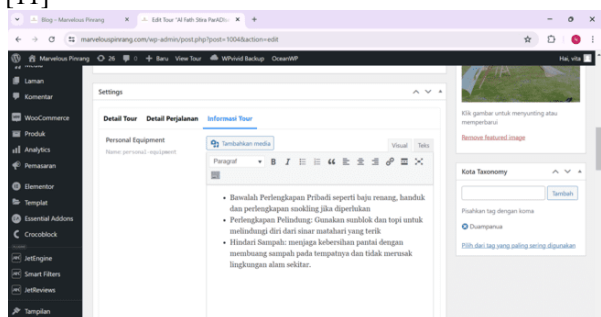
Gambar 4 Halaman Blog (Sumber: peneliti, 2024)

Desain Halaman *Blog*: Halaman *blog* ini digunakan untuk menyajikan artikel-artikel terkait pariwisata, tips perjalanan, dan informasi terkini lainnya. Halaman ini dirancang dengan tata letak yang rapi dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang relevan.

Pembahasan

Pengembangan *website* "Marvelous Pinrang" dievaluasi berdasarkan desain, cara kerja, dan hasil pengujian *usability*. *Website* ini dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas dan promosi pariwisata Kabupaten Pinrang melalui *platform* digital yang fungsional dan mudah digunakan.

Desain *website* "Marvelous Pinrang" menekankan pada *user experience* yang optimal, dengan tampilan yang bersih dan navigasi yang intuitif. Berdasarkan penelitian sebelumnya, desain yang *user-friendly* adalah kunci dalam meningkatkan engagement pengguna [10]. Hal ini terlihat pada desain halaman utama Gambar 1 yang menampilkan menu navigasi dengan kategori yang jelas seperti "Destinasi Wisata", "Jenis Wisata", dan "Blog". Desain ini memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan efisien, sejalan dengan prinsip desain web yang baik yang menekankan kemudahan penggunaan dan aksesibilitas [11]



Gambar 5 Halaman Menambah Objek Wisata (Sumber: peneliti, 2024)

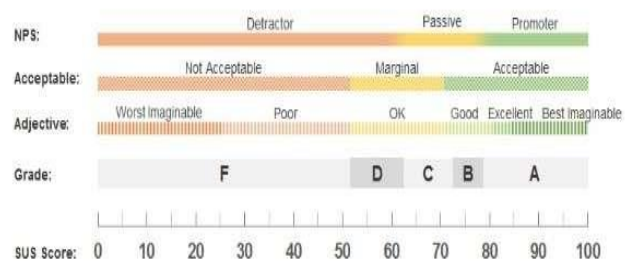
Berdasarkan gambar 5 *Website* ini menggunakan *Content Management System* (CMS) WordPress, yang memungkinkan pengelolaan konten secara dinamis dan efisien. CMS ini dipilih karena fleksibilitasnya dalam mengatur konten dan kemampuannya untuk mendukung berbagai *plugin* yang dapat memperkaya fungsionalitas *website* [12]. Penerapan teknologi GIS pada halaman lokasi Gambar 3 memungkinkan pengguna untuk mengakses peta interaktif, yang mempermudah mereka dalam menemukan *route* ke destinasi wisata. Teknologi ini sesuai dengan rekomendasi oleh Dickinson yang dikutip oleh Pranita yang menekankan pentingnya integrasi teknologi peta digital dalam industri pariwisata untuk meningkatkan kenyamanan pengguna [13] Melalui perancangan dan pengembangan ini, data hasil penelitian dari responden yang diperoleh melalui kuesioner kemudian diolah untuk menghitung skor *System Usability Scale* (SUS). Proses pengolahan meliputi normalisasi skor, dan penjumlahan skor per pertanyaan. Hasil perhitungan akhir disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3 Skor *System Usability Scale* (SUS)

Nama	Total	Skor (SUM x 2,5)	Grd
R1	32	80	A
R2	33	82,5	A
R3	32	80	A
R4	30	75	A
R5	35	87,5	A
...
R30	34	85	A

(sumber: olah data, 2024)

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor rata-rata sebesar 80 untuk nilai *System Usability Scale* (SUS) pada *website* "Marvelous Pinrang." Skor ini menunjukkan bahwa tingkat kegunaan *website* berada dalam kategori "A" menurut standar interpretasi SUS. Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa puas dengan pengalaman yang diberikan oleh *website*, baik dari segi navigasi, kemudahan akses, maupun tampilan yang intuitif.



Gambar 6 Skor Penilaian SUS

Berdasarkan interpretasi pada gambar 6, skor SUS sebesar 80 untuk *website* "Marvelous Pinrang" berada dalam kategori A- (78.9 – 80.7) dengan persentil antara 85 hingga 89, yang berada di atas rata-rata. Dalam pendekatan sifat (*Adjective*), skor ini mendekati kategori A ("*Excellent*"), yang menunjukkan bahwa pengguna sangat puas dengan pengalaman menggunakan situs *web* ini. Skor ini juga masuk dalam kategori "*acceptable*," mengindikasikan penerimaan yang positif terhadap fungsionalitas situs. Berdasarkan interpretasi *Net Promoter Score* (NPS), hasil ini menunjukkan bahwa pengguna berada dalam kategori "*promoters*," yang berarti mereka cenderung merekomendasikan situs ini kepada orang lain karena memenuhi ekspektasi dan memberikan pengalaman yang baik.

Implementasi *website* "Marvelous Pinrang" sebagai *platform* digital *tourism* sesuai dengan tren global menuju digitalisasi sektor pariwisata, seperti yang dikemukakan oleh Suryono dalam [14]. *Website* ini berfungsi sebagai media promosi yang efektif, mengurangi ketergantungan pada metode promosi konvensional, dan memungkinkan penyebaran informasi yang lebih cepat dan luas. Penemuan ini juga didukung oleh Setiawan (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital, seperti *website*, dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan secara signifikan melalui penyebaran informasi yang lebih mudah dan efisien [15]

Secara keseluruhan, pengembangan *website* ini membuktikan bahwa pendekatan digital dapat menjadi solusi efektif dalam mempromosikan potensi wisata di daerah yang kurang dikenal. Penggunaan teknologi modern dan pengujian yang ketat memastikan bahwa *website* ini memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi dengan baik sebagai alat promosi digital.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *website* "Marvelous Pinrang" telah berhasil dikembangkan sebagai *platform* informasi pariwisata yang efektif dan *user-friendly* untuk Kabupaten Pinrang, dengan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 80 yang berada dalam kategori "*Excellent*" dan tingkat penerimaan pengguna yang tinggi. Evaluasi fungsionalitas menggunakan skala Guttman menunjukkan bahwa lebih dari 85% fitur berfungsi sesuai harapan, yang menegaskan bahwa situs web ini mampu memenuhi tujuan utamanya dalam menyediakan informasi wisata yang akurat, *real-time*, dan mudah diakses. Temuan ini menegaskan bahwa digitalisasi melalui pengembangan *platform* berbasis *web* merupakan strategi yang efektif untuk memperkuat promosi dan daya tarik pariwisata lokal, serta meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dengan menyediakan pengalaman pengguna yang optimal. Saran untuk penelitian ini adalah agar pengembangan lebih lanjut dari *website* "Marvelous Pinrang" terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitasnya, seperti menambahkan fitur interaktif yang lebih mendalam, integrasi dengan media sosial, serta dukungan multibahasa untuk menjangkau wisatawan internasional. Diperlukan juga evaluasi rutin

terhadap kinerja dan pengalaman pengguna untuk memastikan bahwa situs *web* tetap relevan dan responsif terhadap kebutuhan wisatawan. Selain itu, kerja sama dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, pelaku industri pariwisata, dan masyarakat lokal, sangat penting untuk memperkaya konten dan memperluas jangkauan promosi pariwisata melalui platform ini. Penelitian lebih lanjut dapat mengkaji efektivitas penggunaan *website* ini dalam meningkatkan kunjungan wisatawan secara empiris dan membandingkannya dengan metode promosi tradisional.

V. REFERENSI

- [1] N. Ramadhian and W. N. N. Widyanti, "Sandiaga Sebut Devisa Pariwisata Indonesia 2020 Capai 3,2 Dollar AS," Kompas.com. Accessed: Dec. 03, 2023. [Online]. Available: <https://travel.kompas.com/read/2021/08/27/113312227/sandiaga-sebut-devisa-pariwisata-indonesia-2020-capai-32-dollar-as>
- [2] K. Budiarta, S. O. Ginting, and J. Simarmata, *Ekonomi dan Bisnis Digital*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [3] R. T. Watson, *Information Systems*. 2007. [Online]. Available: <http://globaltext.org/>
- [4] A. Harjanto, A. Rustandi, and J. A. Caroline, "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda," *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [5] P. D. Sugiyono, "Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D," *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, vol. 225, p. 87, 2017.
- [6] Sugiyoni, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, 2013.
- [7] M. Nazir, "Metode Penelitian. Bogor," *Ghalia Indonesia*, 2009.
- [8] J. Brooke, "SUS: A Quick And Dirty Usability Scale," 1995.
- [9] N. I. Yunus, "Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan di SLTP Negeri 1 Barebbo Kabupaten Bone Berbasis Web," Tugas Akhir, Universitas Negeri Makassar, 2023.
- [10] A. Sabirin, "Rekomendasi Desain ui/ux Berdasarkan Hasil Analisis Strategi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Minat Beli Generasi Z Pada Fore Coffee," Tugas Akhir, Universitas Dinamika, 2023.

- [11] S. Krug, "Don't make me think, Revisited," *A Common Sense Approach to Web and Mobile Usability*, 2014.
- [12] J. Sarwono and Y. AULIA, "Bikin Website Itu Mudah," *Jakarta: Mediakita*, 2015.
- [13] D. Pranita, "Conference Paper Digitalization: The Way to Tourism Destination's Competitive Advantage (Case Study of Indonesia Marine Tourism)," 2018, doi: 10.18502/kss.v3i10.2763.
- [14] H. Y. Sihite, "Pengembangan Desa Wisata Dengan Pendekatan Digital Tourism Pada Desa Wisata Kampung Terih Kec. Nongsa Batam," *Jurnal Bisnis & Teknologi Politeknik NSC Surabaya*, vol. 10, no. 1, pp. 17–22, 2023.
- [15] H. C. B. Setiawan, A. Kurniawan, and B. D. Komara, "Strategi Digital Tourism dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Desa Hendrosari Kabupaten Gresik," *Jurnal Perbankan Syariah dan Ekonomi Syariah*, vol. 4, no. 2, pp. 1–11, 2022.