



Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Wisatawan (Studi Kasus: CV. Kibito Amona Nabire)

Usman Arfan¹, Yulianus Pekei²

^{1,2}Program Studi Informatika, STMIK Pesat Nabire, Indonesia

e-mail: usmanarfanpesat@gmail.com¹, yulianuspekei518@gmail.com²

Alamat: Jl. Poros Samabusa, Sanoba, Distrik Nabire, Kabupaten Nabire, Papua 98816

Abstract. Effective tourism information management is very important in supporting the promotion of tourist destinations and improving tourist experiences. This article discusses the development of a web-based Tourism Information System using the Agile method. This system is designed to provide comprehensive and real-time information about tourist destinations, including descriptions of places, facilities, event schedules, as well as reviews and ratings from visitors. The Agile method was chosen because of its flexibility which allows system development to be carried out iteratively and incrementally, involving user feedback at each stage of the development cycle. The development process starts from planning, followed by iteration which includes design, development, testing, and review. The conclusion of this research is that the application of the Agile method in developing a web-based Tourism Information System can increase development efficiency and system quality.

Keywords: Tourism, Information Systems, Agile

Abstrak. Pengelolaan informasi pariwisata yang efektif sangat penting dalam mendukung promosi destinasi wisata dan meningkatkan pengalaman wisatawan. Artikel ini membahas pengembangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web menggunakan metode Agile. Sistem ini dirancang untuk menyediakan informasi yang komprehensif dan real-time mengenai destinasi wisata, termasuk deskripsi tempat, fasilitas, jadwal acara, serta ulasan dan rating dari pengunjung. Metode Agile dipilih karena fleksibilitasnya yang memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara iteratif dan inkremental, dengan melibatkan feedback pengguna pada setiap tahap siklus pengembangan. Proses pengembangan dimulai dari perencanaan, diikuti dengan iterasi yang mencakup desain, pengembangan, pengujian, dan review. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode Agile dalam pengembangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web dapat meningkatkan efisiensi pengembangan dan kualitas sistem.

Kata kunci: Pariwisata, Sistem Informasi, Agile

1. PENDAHULUAN

Pantai Kibito Amona yang terletak di Nabire, Papua Tengah, merupakan salah satu destinasi wisata yang memiliki potensi besar dengan keindahan alamnya yang memukau. Namun, potensi ini belum sepenuhnya teroptimalkan akibat kurangnya promosi dan informasi yang mudah diakses oleh calon wisatawan. Dalam era digital saat ini, teknologi informasi, khususnya sistem informasi berbasis web, dapat memainkan peran penting dalam mempromosikan destinasi wisata dan menarik minat wisatawan. Sistem informasi pariwisata berbasis web tidak hanya dapat memberikan informasi lengkap dan akurat tentang destinasi, tetapi juga dapat menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman wisatawan.

Penggunaan sistem informasi berbasis web telah terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik destinasi wisata di berbagai negara. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al. (2020), penggunaan teknologi web dalam promosi pariwisata dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan hingga 30%. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses informasi yang diberikan oleh sistem informasi berbasis web, serta kemampuan untuk menjangkau audiens yang lebih luas melalui internet. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk Pantai Kibito Amona diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi destinasi ini.

Sistem informasi pariwisata berbasis web juga dapat membantu pemerintah daerah dan pengelola pariwisata dalam mengelola dan mempromosikan destinasi secara lebih efisien. Dengan adanya platform digital, informasi tentang acara lokal, kebijakan lingkungan, dan upaya konservasi dapat disebarkan dengan lebih mudah dan cepat kepada publik. Selain itu, data kunjungan wisatawan yang diperoleh melalui sistem ini dapat digunakan untuk pengambilan keputusan yang lebih baik dalam pengembangan pariwisata.

Dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk Pantai Kibito Amona, beberapa masalah utama yang perlu diidentifikasi dan diatasi adalah sebagai berikut, bagaimana memastikan bahwa informasi yang disajikan di situs web tentang Pantai Kibito Amona akurat, lengkap, dan selalu terbaru dan bagaimana merancang antarmuka situs web yang menarik, intuitif, dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan wisatawan serta strategi promosi digital apa yang paling efektif untuk meningkatkan visibilitas Pantai Kibito Amona dan menarik lebih banyak wisatawan.

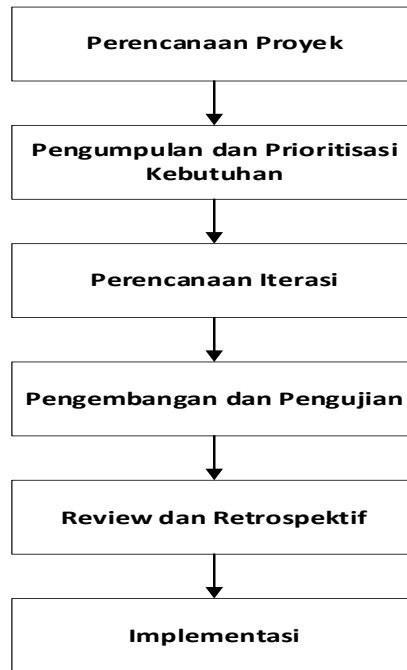
Penelitian ini akan difokuskan pada beberapa batasan antara lain penggunaan teknologi web terkini untuk mengembangkan sistem informasi yang responsif, aman, dan ramah pengguna. Strategi pengelolaan konten untuk memastikan informasi tentang Pantai Kibito Amona lengkap, akurat, dan selalu terbaru. Penggunaan media sosial dan alat pemasaran digital lainnya untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik Pantai Kibito Amona.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk meningkatkan minat wisatawan ini, penulis menggunakan metode agile, pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan iterasi, kolaborasi, fleksibilitas, dan respon cepat terhadap perubahan. Agile berfokus pada pengembangan berkelanjutan dan penyerahan produk yang berfungsi dalam waktu singkat. Agile bukan metodologi tunggal, tetapi merupakan payung dari berbagai kerangka kerja dan metodologi yang menerapkan prinsip-prinsip Agile, beberapa yang paling populer adalah scrum, kanban, extreme programming (XP), lean. Metode Agile didasarkan pada Agile Manifesto, yang berisi empat nilai utama dan dua belas prinsip.

Adapun empat nilai utama ialah individu dan interaksi lebih diutamakan daripada proses dan alat, dimana lebih menekankan pentingnya komunikasi dan kolaborasi antar tim. Perangkat lunak yang berfungsi lebih diutamakan daripada dokumentasi yang lengkap, prioritas pada pengiriman produk yang dapat digunakan. Kolaborasi dengan pelanggan lebih diutamakan daripada negosiasi kontrak, dimana lebih mengutamakan kerja sama dengan pelanggan untuk memastikan kebutuhan mereka terpenuhi. Respon terhadap perubahan lebih diutamakan daripada mengikuti rencana yang kaku, fleksibilitas dalam menghadapi perubahan dan penyesuaian rencana sesuai kebutuhan.

Berikut adalah dua belas prinsip agile, Kepuasan pelanggan melalui pengiriman perangkat lunak secara awal dan berkelanjutan. Menerima perubahan kebutuhan, bahkan pada tahap akhir pengembangan. Mengirimkan perangkat lunak yang berfungsi secara sering, dengan skala waktu dari beberapa minggu hingga beberapa bulan. Kolaborasi antara bisnis dan pengembang sepanjang proyek berlangsung. Proyek dibangun di sekitar individu-individu yang termotivasi. Percakapan tatap muka adalah cara terbaik dan paling efisien untuk menyampaikan informasi. Perangkat lunak yang berfungsi adalah ukuran utama dari kemajuan. Pengembangan berkelanjutan, dengan kecepatan yang berkelanjutan. Perhatian terus-menerus terhadap keunggulan teknis dan desain yang baik. Kesederhanaan adalah esensi. Arsitektur, kebutuhan, dan desain terbaik muncul dari tim yang mengorganisir sendiri. Tim secara berkala merefleksikan bagaimana menjadi lebih efektif, kemudian menyesuaikan dan menyelaraskan perilaku mereka.



Gambar 1. Tahapan Metode Agile (Bagan Alur Peneliti)

Pada gambar 1, merupakan tahapan proses agile dalam bekerja, hal ini menjadi acuan alur penelitian penulis. Proses Agile biasanya melibatkan langkah-langkah berikut, perencanaan Proyek: definisi visi dan tujuan proyek, identifikasi pemangku kepentingan dan kebutuhan mereka. Pengumpulan dan prioritisasi kebutuhan: membuat product backlog yang berisi daftar fitur dan kebutuhan, prioritas diberikan berdasarkan nilai bisnis dan feedback pelanggan. Perencanaan Iterasi: tim menentukan fitur-fitur yang akan dikerjakan dalam sprint/iterasi berikutnya, membuat Sprint Backlog yang lebih detail dari Product Backlog. Pengembangan dan Pengujian: pekerjaan dilakukan dalam iterasi singkat, pengujian dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan kualitas. Review dan Retrospektif: review hasil kerja dengan pemangku kepentingan untuk mendapatkan feedback, refleksi oleh tim untuk mengidentifikasi perbaikan proses. Implementasi: setelah beberapa iterasi, produk siap untuk dikirim dan diimplementasikan.

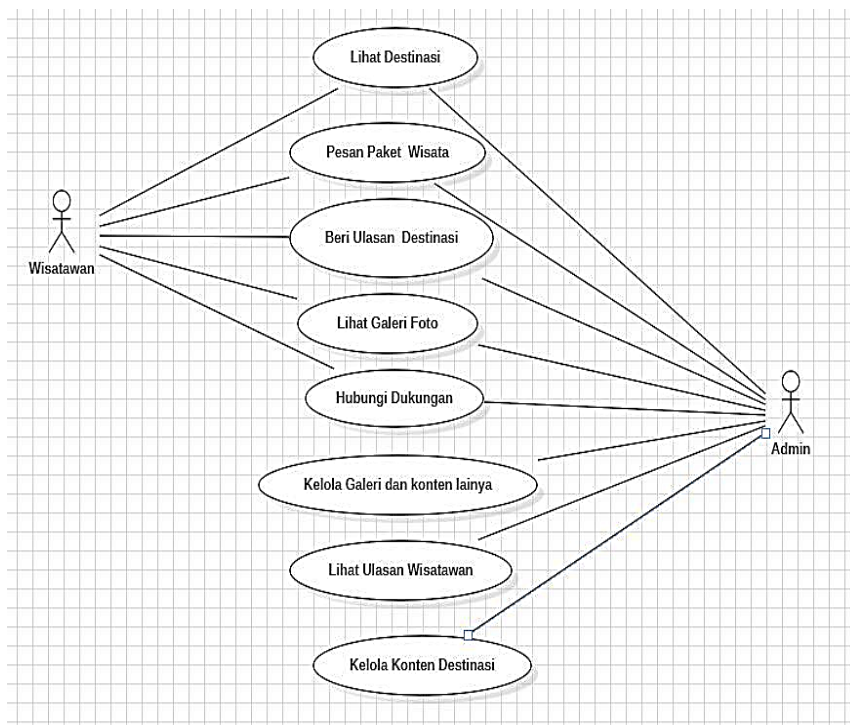
Keuntungan Metode Agile ialah fleksibilitas dan adaptabilitas: agile memungkinkan penyesuaian yang cepat terhadap perubahan kebutuhan dan prioritas. Peningkatan kualitas produk: pengujian terus-menerus dan umpan balik cepat membantu dalam menemukan dan memperbaiki masalah lebih awal. Keterlibatan pelanggan: kolaborasi yang erat dengan pelanggan memastikan bahwa produk memenuhi kebutuhan mereka. Pengiriman lebih cepat: Pengiriman perangkat lunak yang berfungsi secara iteratif memungkinkan pengguna untuk

mendapatkan nilai lebih cepat. Tim yang Termotivasi: agile mendukung tim yang mandiri dan termotivasi, meningkatkan kepuasan dan produktivitas. Adapun tantangan dan kekurangan metode agile antara lain, keterbatasan skalabilitas: menerapkan Agile pada proyek besar dan tim yang tersebar bisa menjadi tantangan. Kebutuhan untuk disiplin: agile memerlukan disiplin tinggi dan komitmen dari semua anggota tim. Kesulitan dalam perencanaan jangka panjang: fleksibilitas agile bisa menyulitkan perencanaan jangka panjang yang akurat. Penggunaan yang tidak tepat: agile tidak cocok untuk semua jenis proyek dan bisa kurang efektif jika tidak diterapkan dengan benar.

Metode Agile merupakan pendekatan dinamis untuk pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada kolaborasi, fleksibilitas, dan pengiriman produk yang berfungsi secara cepat dan berkelanjutan. Dengan mengikuti prinsip-prinsip dan praktik Agile, organisasi dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, merespon perubahan, dan memberikan nilai yang lebih besar dalam pengembangan perangkat lunak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah perancangan use case pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk CV. Kibito Amona Nabire dapat berjalan lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 2. Use Case Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata

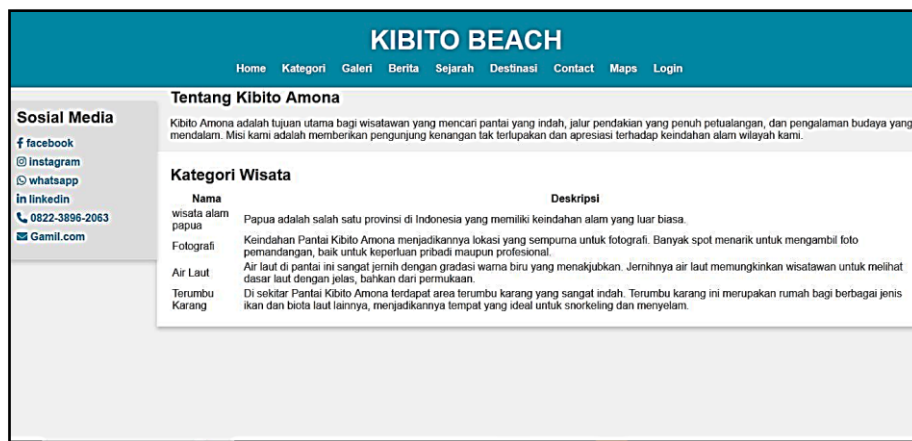
Pada gambar 2 merupakan diagram use case yang menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem informasi pariwisata berbasis web. Berikut adalah penjelasan dari elemen-elemen pada diagram tersebut:

Pada Usecase gambar 2 memiliki dua aktor, dimana aktor wisatawan merupakan pengguna sistem yang mengakses informasi pariwisata dan menggunakan layanan yang disediakan sedangkan admin merupakan pengelola sistem yang bertanggung jawab atas pengelolaan konten dan administrasi sistem. Untuk usecase lihat destinasi: wisatawan dapat melihat informasi mengenai berbagai destinasi wisata yang tersedia. Untuk usecase pesan paket wisata: wisatawan dapat memesan paket wisata yang ditawarkan melalui sistem. Untuk usecase beri ulasan destinasi: wisatawan dapat memberikan ulasan dan penilaian terhadap destinasi wisata yang telah dikunjungi. Untuk usecase lihat galeri foto: wisatawan dapat melihat galeri foto dari berbagai destinasi wisata. Untuk usecase hubungi dukungan: wisatawan dapat menghubungi layanan dukungan untuk bantuan atau informasi lebih lanjut. Untuk usecase kelola galeri dan konten lainnya: admin dapat mengelola galeri foto dan konten lainnya yang ditampilkan di sistem. Untuk usecase lihat ulasan wisatawan: admin dapat melihat ulasan yang diberikan oleh wisatawan. Untuk usecase kelola konten destinasi: admin dapat mengelola informasi dan konten terkait destinasi wisata yang ada di sistem. Adapun interaksi dari dua aktor diatas, antara lain wisatawan: dapat berinteraksi dengan fitur-fitur seperti melihat destinasi, memesan paket wisata, memberikan ulasan, melihat galeri foto, dan menghubungi dukungan. Sedangkan aktor admin: dapat berinteraksi dengan fitur-fitur seperti mengelola galeri dan konten lainnya, melihat ulasan wisatawan, serta mengelola konten destinasi.

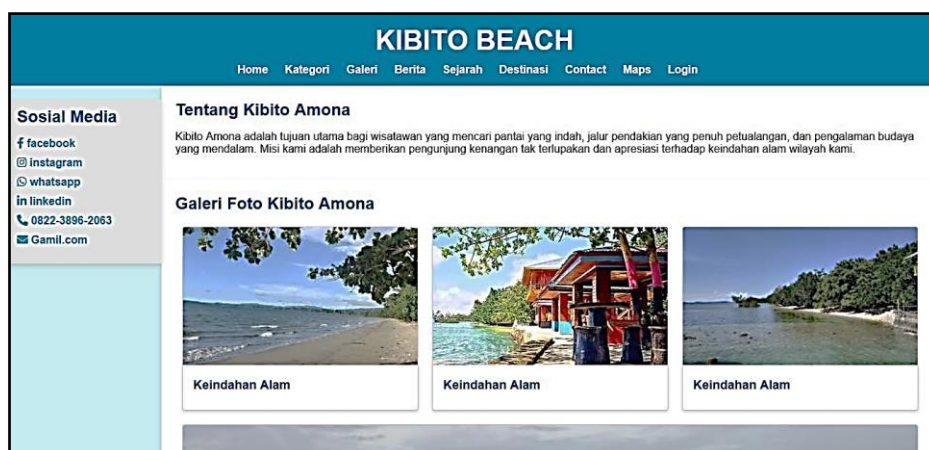
Adapun perancangan interface aplikasi sistem informasi yang penulis rancang memiliki tiga pilar, dimana yang pertama ialah meningkatkan aksesibilitas informasi, dengan menyediakan informasi yang lengkap dan mudah diakses mengenai berbagai aspek wisata Pantai Kibito Amona, diharapkan dapat menarik lebih banyak wisatawan. Selanjutnya meningkatkan minat wisatawan, visualisasi melalui galeri foto dan deskripsi yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke pantai ini. Dan yang terakhir ialah mempermudah komunikasi, dimana informasi kontak dan tautan media sosial memudahkan pengunjung untuk berkomunikasi dengan pengelola, mendapatkan informasi tambahan, dan menyampaikan pertanyaan atau ulasan. Berikut beberapa penampilan interface yang telah penulis rancang:



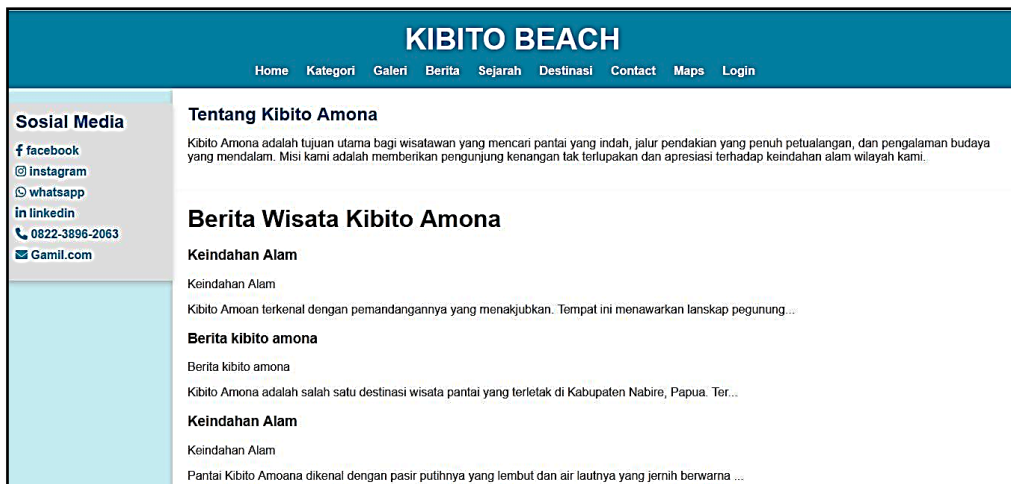
Gambar 3. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Beranda



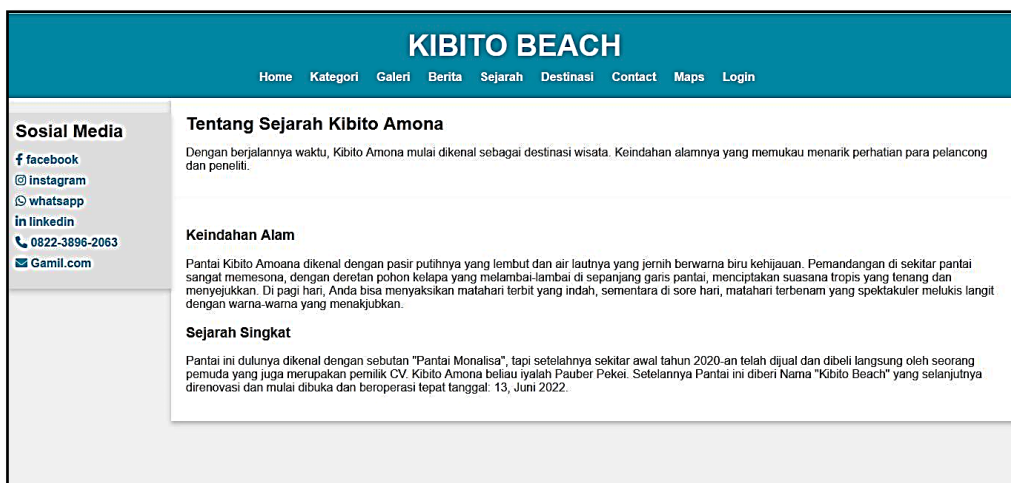
Gambar 4. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Kategori



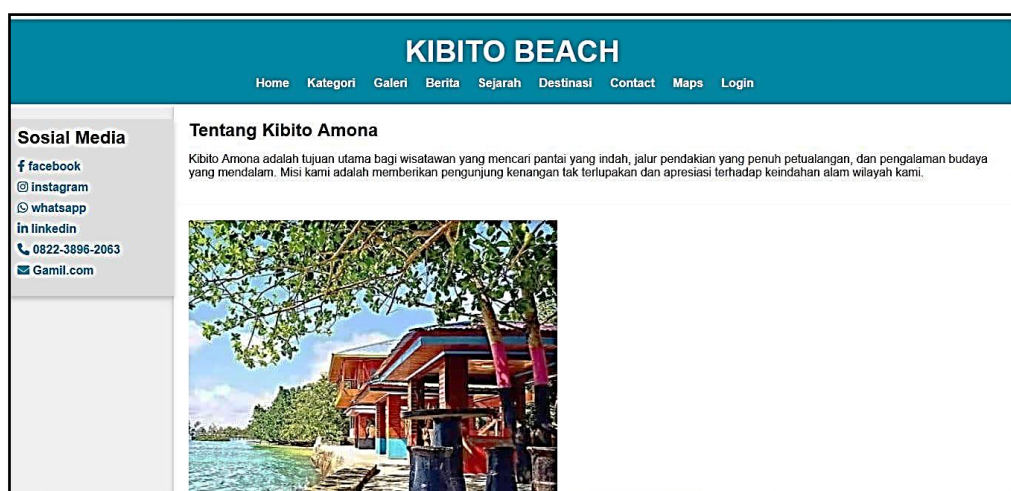
Gambar 5. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Galeri



Gambar 6. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Berita



Gambar 7. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Sejarah



Gambar 8. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Destinasi

KIBITO BEACH

Home Kategori Galeri Berita Sejarah Destinasi Contact Maps Login

Sosial Media

facebook
instagram
whatsapp
linkedin
0822-3896-2063
Gamil.com

Tentang Kibito Amona

Kibito Amona adalah tujuan utama bagi wisatawan yang mencari pantai yang indah, jalur pendakian yang penuh petualangan, dan pengalaman budaya yang mendalam. Misi kami adalah memberikan pengunjung kenangan tak terlupakan dan apresiasi terhadap keindahan alam wilayah kami.

Kontak Kami

Name:

Email:

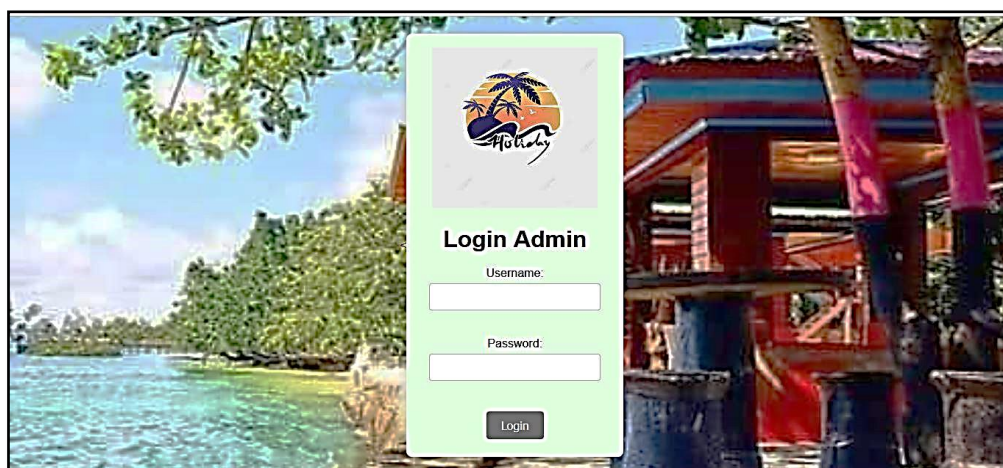
Message:

Submit

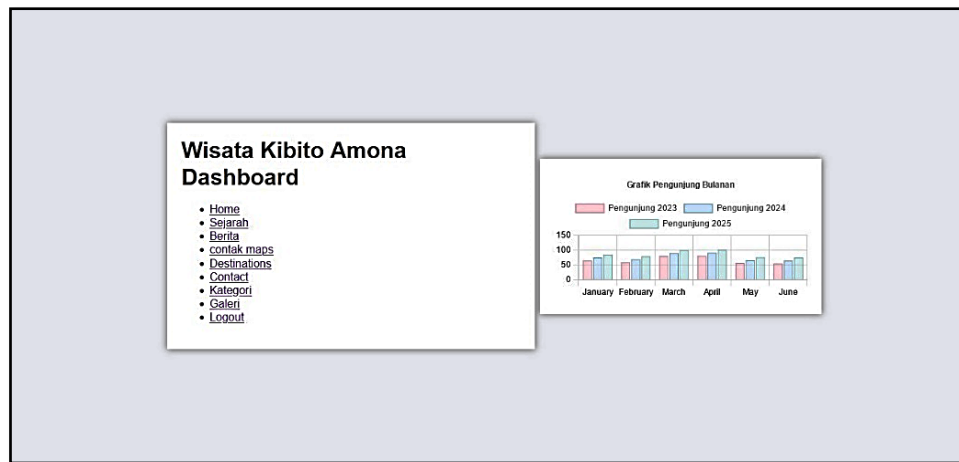
Gambar 9. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Kontak



Gambar 10. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Map



Gambar 11. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman login Admin



Gambar 12. Sistem Informasi Pariwisata, Halaman Operasional Pengelola/Admin

Penulis Aildi Mirza Darmawan, dkk dalam jurnalnya yaitu perancangan sistem informasi pengelolaan administrasi berbasis web pada wisata umbul pelem membahas tentang perancangan sistem informasi pengelolaan administrasi berbasis web untuk objek wisata Umbul Pelem di Klaten. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sistem yang efisien dalam memudahkan transaksi penjualan bagi kasir dan menyediakan akses cepat serta akurat pada data pendapatan. Proses penjualan tiket dan rekap data penjualan di Umbul Pelem masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan pencatatan rekap pendapatan menjadi tidak efektif. Dengan menggunakan metode prototipe, sistem ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan untuk pemesanan tiket online dan akses informasi objek wisata. Sistem yang dirancang ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi administrasi dan pelayanan bagi pengunjung, serta mendukung perkembangan sektor pariwisata di Klaten.

Widodo, B., dkk. "website pembuatan kampung wisata sebagai media informasi dan promosi di kampung tematik ciharashas mulyaharja" Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol. 2, 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website Kampung Tematik Ciharashas Mulyaharja sebagai media informasi dan promosi. Situs web dirancang menggunakan metode pengembangan Agile dan alat Google Sites. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website dapat memberikan informasi yang lengkap dan akurat tentang Kampung Tematik Ciharashas Mulyaharja, meliputi profil, objek wisata, produk, homestay, paket wisata, dan informasi kontak. Website ini diharapkan dapat memudahkan promosi Kampung Tematik Ciharashas Mulyaharja dan meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke kawasan tersebut.

Wasino, et al. "Desain Situs Web yang Responsif Berdasarkan Strategi Agile Sebagai Pendukung Pemasaran Destinasi Wisata." Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi,

vol. 10, Maret 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan situs web yang responsif berbasis strategi Agile sebagai pendukung pemasaran destinasi wisata. Situs web ini didesain menggunakan teknik *fluid grid layouts*, *flexible images* dan media, *media queries and screen resolution* untuk memastikan tampilan yang konsisten dan responsif pada berbagai perangkat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa situs web yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan kinerja layanan sebagai pendukung pemasaran destinasi wisata secara digital.

Irfan Ali, dkk dalam jurnal pengembangan *augmented reality* menggunakan metode agile sebagai media pembelajaran wisata religi membahas pengembangan aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasis metode Agile untuk mengenalkan dan memberikan informasi mengenai warisan budaya di Cirebon, yang disajikan secara menarik dalam bentuk 3 dimensi dan secara real time. Aplikasi ini menggabungkan konten nyata dengan virtual berorientasi di dunia nyata yang dapat dilihat langsung oleh pengguna. Penelitian ini menerapkan metode Agile dalam pengembangan sistem, dengan fokus pada iterasi dan pembuatan sistem secara bertahap. Hasil pengujian fungsional terhadap fitur aplikasi AR menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat membantu meningkatkan minat masyarakat terhadap wisata religi dan sejarah yang ada di Kota Cirebon.

Dalam jurnal "*Ecotourism Sebagai Sistem Pemandu Wisata Berbasis LBS-Android Menggunakan QR Code Audio*" yang terbit di Jurnal Inovatif: Inovasi Teknologi Informasi dan Informatika, Hanif Hidayaturrehman, Fitrah Satrya F.K, Sahid Agustian H, dan Budi Susetyo membahas pembangunan aplikasi *eCotourism* sebagai sistem pemandu wisata berbasis *location based serviced-Android (LBS-Android)* yang memanfaatkan *QR Code Audio*. Penelitian ini menggunakan metode *software development life cycle-Agile (SDLC-Agile)* dan pengujian sistem menggunakan metode *black box*. Aplikasi *eCotourism* ini memiliki beberapa fitur seperti penginapan, kuliner, dan oleh-oleh yang menarik dan memudahkan wisatawan dalam menemukan dan mendapatkan informasi tentang objek wisata [7].

Pengelolaan informasi pariwisata yang efektif sangat penting untuk mendukung promosi destinasi wisata dan meningkatkan pengalaman wisatawan. Artikel ini membahas pengembangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web menggunakan metode Agile untuk memastikan fleksibilitas dan keterlibatan pengguna selama proses pengembangan. Sistem ini dirancang untuk menyediakan informasi yang komprehensif dan real-time mengenai destinasi wisata, termasuk deskripsi tempat, fasilitas, jadwal acara, serta ulasan dan rating dari pengunjung. Beberapa studi mendukung penggunaan metode Agile dalam pengembangan sistem informasi pariwisata. Aildi Mirza Darmawan dan rekan-rekan dalam jurnal mereka merancang sistem informasi administrasi berbasis web untuk Umbul Pelem yang bertujuan

memudahkan transaksi penjualan tiket dan akses data pendapatan. Widodo dan rekan-rekan mengembangkan website untuk Kampung Tematik Ciharashas Mulyaharja sebagai media promosi, sementara Wasino dan rekan-rekan menciptakan situs web responsif berbasis strategi Agile untuk mendukung pemasaran destinasi wisata. Irfan Ali dan tim mengembangkan aplikasi Augmented Reality berbasis Agile untuk memperkenalkan wisata religi di Cirebon. Hanif Hidayaturrahman dan rekan-rekan menciptakan aplikasi eCotourism berbasis LBS-Android menggunakan QR Code Audio untuk memandu wisatawan. Kesimpulannya, penerapan metode Agile dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web dapat meningkatkan efisiensi pengembangan dan kualitas sistem, mendukung promosi destinasi, dan memperkaya pengalaman wisatawan.

4. KESIMPULAN

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web menggunakan metode Agile pada CV. Kibito Amona Nabire telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat wisatawan. Dengan memanfaatkan metode Agile, proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan inkremental, memungkinkan keterlibatan pengguna pada setiap tahap siklus pengembangan. Hal ini memastikan sistem yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara tepat dan responsif terhadap perubahan. Sistem ini menyediakan informasi yang komprehensif dan real-time mengenai destinasi wisata, termasuk deskripsi tempat, fasilitas, jadwal acara, serta ulasan dan rating dari pengunjung. Implementasi fitur-fitur seperti galeri foto, pemesanan paket wisata, dan ulasan destinasi secara signifikan meningkatkan interaksi dan ketertarikan wisatawan terhadap CV. Kibito Amona Nabire.

Selain itu, penerapan metode Agile dalam pengembangan sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pengembangan, tetapi juga kualitas dari sistem itu sendiri. Penggunaan prototipe dan feedback berkala dari pengguna memungkinkan perbaikan yang kontinu dan adaptasi terhadap kebutuhan pasar yang dinamis. Dengan demikian, sistem ini berhasil menciptakan platform yang informatif dan user-friendly, yang mampu menarik lebih banyak wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata CV. Kibito Amona Nabire. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode Agile adalah pendekatan yang tepat dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web, memberikan kontribusi positif terhadap promosi dan pengelolaan destinasi wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I., Purnamasari, A. I., Faqih, A., Luthfi, M. I., & Lubis, S. (2022, December). Pengembangan augmented reality menggunakan metode Agile sebagai media pembelajaran wisata religi. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), Article 2067. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i6.5342>
- Bambang Widodo, O., et al. (2023). Pembuatan website Kampung Wisata sebagai media informasi dan promosi di Kampung Tematik Ciharashas Mulyaharja. Retrieved from <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam>
- Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet—the state of eTourism research. *Tourism Management*, 29(4), 609-623.
- Darmawan, A. M., Setiawan, R. A., Fitriana, L. N., Agustin, T., & Peningkatan, A. (2023, August). Perancangan sistem informasi pengelolaan administrasi berbasis web pada Wisata Umbul Pelem. Pontianak.
- Hidayaturrahman, H., Satrya, F., Agustian, S., & Susetyo, B. (2022). Ecotourism as an LBS-Android based tour guide system using an audio QR code. *Jurnal Inovatif: Inovasi Teknologi Informasi dan Informatika*, 5(1), 51–59. <https://doi.org/10.32832/inovatif>
- Wasino, Dyah Erny Herwindiati, Ignatius Roni Setyawan, & Haris Maupa. (2023, March). Desain situs web yang responsif berdasarkan strategi Agile sebagai pendukung pemasaran destinasi wisata. *Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10, 526–540.
- Zhang, Y., et al. (2020). The impact of web-based information on tourist decision-making: A case study of destination marketing organizations. *Journal of Travel Research*, 59(4), 635-648.