

Rancang Bangun Website Pariwisata Interaktif Meningkatkan Daya Tarik Wisata Kabupaten Banggai

Wulan Purnama Sari^a, Purnawansyah^b, Ramdaniah^c, Lilis Nur Hayati^d

Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

^awulanpurnamasari959@gmail.com; ^bpurnawansyah@umi.ac.id; ^cramdaniah@umi.ac.id, ^dlilis.nurhayati@umi.ac.id

Received: 03-11-2025 | Revised: 10-11-2025 | Accepted: 05-12-2025 | Published: 29-12-2025

Abstrak

Sistem Informasi Pariwisata dan UMKM Kuliner dirancang untuk menjadi solusi digital yang menghubungkan sektor pariwisata dengan pelaku usaha kuliner lokal di Kabupaten Banggai. Tujuan utama perancangan awal sistem informasi pariwisata untuk menyediakan *platform* interaktif mempermudah wisatawan dalam mencari, menelusuri dan memperoleh informasi lengkap mengenai destinasi wisata, fasilitas, dan lokasi UMKM kuliner terdekat. Dalam perancangan sistem informasi pariwisata menggunakan pendekatan analisis kebutuhan, desain basis data dan perancangan antarmuka berbasis web responsif dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Sistem menyediakan fitur utama seperti pencarian destinasi, peta interaktif, ulasan pengguna, dan promosi produk kuliner lokal, saling terintegrasi untuk menciptakan pengalaman wisata digital komprehensif. Hasil perancangan menunjukkan bahwa sistem informasi pariwisata mampu menampilkan informasi secara terstruktur, efisien, dan menarik, sehingga meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan sekaligus memperluas jangkauan promosi bagi pelaku UMKM. Dengan adanya sistem informasi pariwisata, diharapkan dapat tercipta sinergi antara sektor pariwisata dan ekonomi kreatif berbasis digital yang mendukung peningkatan daya saing daerah serta pemberdayaan ekonomi masyarakat lokal di Kabupaten Banggai. Desain UI/UX sistem informasi pariwisata dibuat dengan tampilan sederhana, navigasi yang intuitif, serta konsistensi elemen visual agar pengguna dapat mengakses informasi dengan cepat dan nyaman. Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisata dan mendukung pemberdayaan ekonomi lokal melalui digitalisasi promosi pariwisata di Kabupaten Banggai.

Kata kunci: Kabupaten Banggai, Pariwisata, Sistem Informasi, UMKM Kuliner, Website

Pendahuluan

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor strategis dalam pembangunan ekonomi nasional Indonesia yang berperan besar terhadap peningkatan devisa negara dan penciptaan lapangan kerja. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada tahun 2023 mencapai 11,68 juta orang, meningkat hampir dua kali lipat dari tahun 2022 yang hanya sekitar 5,89 juta kunjungan [1]. Peningkatan signifikan menunjukkan adanya pemulihan sektor pariwisata pascapandemi COVID-19, sekaligus memperlihatkan ketahanan pariwisata Indonesia sebagai salah satu penopang perekonomian [2]. Tidak hanya wisatawan mancanegara, perjalanan wisatawan domestik juga menunjukkan tren yang positif, dengan jumlah perjalanan mencapai lebih dari 700 juta pada tahun yang sama [3]. Angka tersebut membuktikan bahwa masyarakat Indonesia memiliki tingkat mobilitas dan minat wisata yang tinggi, sehingga sektor pariwisata tetap menjadi motor penggerak ekonomi lokal di berbagai daerah [4]. Oleh karena itu, optimalisasi potensi pariwisata di berbagai wilayah Indonesia, khususnya melalui inovasi berbasis teknologi informasi, menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan daya saing di tingkat global [5].

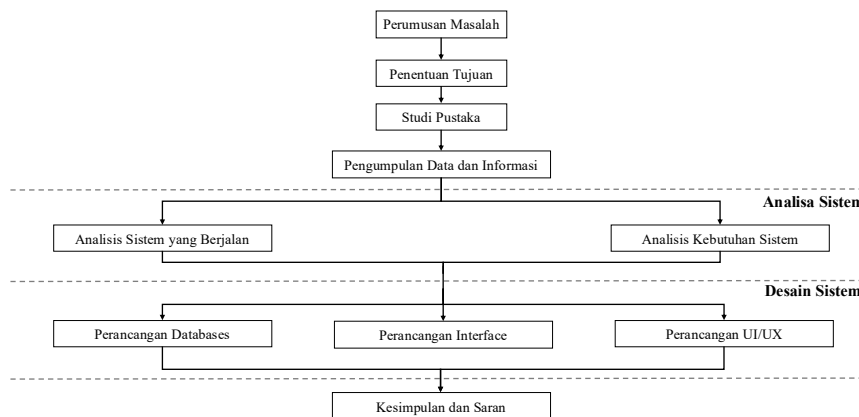
Di tingkat regional, Sulawesi Tengah dikenal sebagai salah satu destinasi pariwisata unggulan yang menawarkan kekayaan budaya, sejarah, dan keindahan alam yang beragam. Data Dinas Kebudayaan dan Kepariwisataan Sulawesi Tengah mencatat bahwa pada tahun 2022 jumlah kunjungan wisatawan domestik mencapai lebih dari 9 juta orang, sementara wisatawan mancanegara berjumlah sekitar 2,5 juta kunjungan. Potensi wisata unggulan seperti Pantai Losari di Makassar, Tana Toraja dengan keunikan budaya dan ritual adatnya, serta berbagai destinasi bahari di Kepulauan Selayar menjadi daya tarik utama bagi wisatawan [6]. Meskipun demikian, pengembangan pariwisata di Sulawesi Tengah masih menghadapi kendala dalam hal promosi berbasis digital yang belum merata di semua kabupaten/kota. Banyak destinasi yang memiliki potensi besar namun belum dikenal luas akibat keterbatasan akses informasi yang sistematis dan terintegrasi [7]. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi promosi pariwisata berbasis teknologi digital agar daya tarik wisata di Sulawesi Tengah dapat bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

Permasalahan utama ditemukan pada destinasi wisata di Kabupaten Banggai adalah minimnya integrasi antara promosi destinasi dan pemberdayaan UMKM lokal, terutama dalam fitur pemasaran produk khas daerah melalui *e-commerce* atau *marketplace* [8]. Banyak wisatawan berkunjung tidak mendapatkan informasi yang memadai tentang kuliner khas dan cenderamata regional, sementara UMKM lokal masih mengandalkan transaksi tatap-muka dan promosi terbatas. Oleh karena itu, website yang akan dibangun perlu mencakup katalog produk lokal, opsi pemesanan daring serta tautan ke aktivitas wisata – sehingga menjadi *platform* terintegrasi antara objek wisata, pengunjung dan ekonomi lokal.

Penelitian berfokus pada perancangan dan pembangunan *website* pariwisata interaktif yang dirancang sesuai dengan permasalahan di Dinas Pariwisata Kabupaten Banggai serta pelaku UMKM lokal di sekitar kawasan destinasi unggulan. Para pengunjung dan UMKM menghadapi berbagai kendala, antara lain keterbatasan konten digital resmi, belum adanya integrasi antara data kunjungan wisatawan dan produk UMKM dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pemasaran daring. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sistem informasi terpadu yang mampu menjadi jembatan antara pengelola destinasi, pelaku UMKM, dan wisatawan [9]. Melalui identifikasi masalah tersebut, penelitian sistem informasi pariwisata diarahkan untuk menghasilkan solusi digital yang efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan daerah [10], [11]. Selama ini, solusi yang digunakan oleh Dinas Pariwisata terbatas pada promosi manual melalui media sosial dan brosur cetak. Strategi tersebut memang dapat menjangkau sebagian wisatawan, tetapi bersifat parsial dan tidak memberikan pengalaman interaktif. Upaya promosi yang bersifat konvensional juga tidak mampu mengintegrasikan informasi destinasi, akomodasi, dan produk lokal secara terpadu. Oleh karena itu, solusi ada saat ini masih berfokus pada aspek hilir tanpa memperhatikan aspek proses dan hulu secara menyeluruh.

Solusi alternatif yang ditawarkan perancangan sebuah website pariwisata berfungsi sebagai pusat informasi, promosi, informasi UMKM lokal di Kabupaten Banggai. Sistem informasi pariwisata tidak hanya memfasilitasi pencarian dan pemesanan wisata, tetapi juga menyediakan fitur katalog produk unggulan daerah dan mekanisme transaksi daring. Pendekatan ini akan memperluas jangkauan promosi sekaligus mendukung pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui digitalisasi UMKM [12], [13]. Dengan demikian inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisata Kabupaten Banggai secara berkelanjutan.

Metode



Gambar 1. Tahapan Penelitian

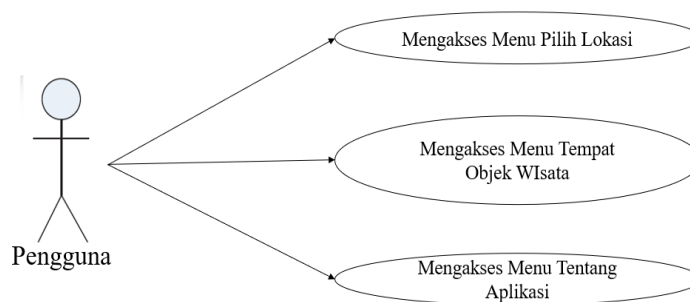
Gambar 1 menggambarkan metode rancang bangun (*Design and Development Research*) untuk menghasilkan sistem informasi pariwisata berbasis website di Kabupaten Banggai [14]. Tahapan awal meliputi perumusan masalah, penentuan tujuan, dan studi pustaka. Pada tahap penentuan tujuan dilakukan identifikasi kendala utama di lapangan seperti kurangnya media promosi digital, belum adanya integrasi data antara destinasi wisata dan produk UMKM, serta rendahnya literasi teknologi di kalangan pelaku wisata. Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat dasar teori dengan meninjau konsep sistem informasi, desain UI/UX, basis data, serta penerapan *e-commerce* lokal sebagai acuan dalam pengembangan sistem [15].

Tahapan selanjutnya adalah pengumpulan data dan analisis sistem. Data dikumpulkan melalui observasi ke lokasi wisata, wawancara dengan Dinas Pariwisata dan pelaku UMKM, serta dokumentasi data wisata dan produk lokal. Analisis sistem dilakukan untuk mempelajari sistem promosi yang berjalan dan mengidentifikasi kebutuhan fungsional serta nonfungsional dari website yang akan dirancang. Kebutuhan utama sistem mencakup fitur informasi destinasi, katalog produk UMKM, ulasan pengunjung, dan peta wisata interaktif yang dapat diakses secara mudah dan responsif.

Tahap terakhir adalah perancangan dan implementasi sistem, yang meliputi perancangan database, interface, dan UI/UX [16]. Database dirancang untuk mengelola data destinasi, pengguna, dan produk UMKM, sedangkan desain antarmuka dibuat agar menarik dan mudah digunakan [17]. Setelah sistem dikembangkan, dilakukan tahap evaluasi untuk menilai fungsionalitas dan kemudahan penggunaan [18]. Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisata dan mendukung pemberdayaan ekonomi lokal melalui digitalisasi promosi pariwisata di Kabupaten Banggai.

Perancangan

A. Sistem Berjalan

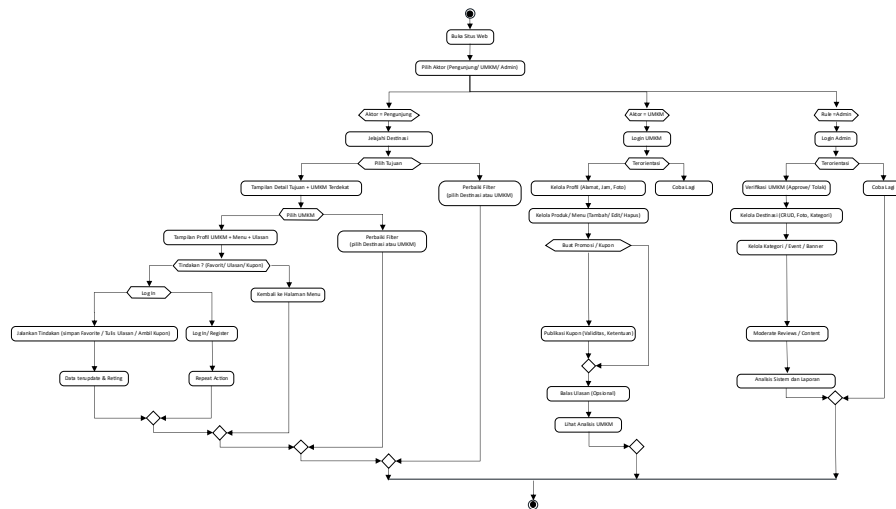


Gambar 2. Sistem Berjalan

Gambar 2 menggambarkan Sistem berjalan saat ini masih bersifat sederhana dan belum terintegrasi dengan baik. Pengguna hanya dapat mengakses informasi dasar melalui menu-menu yang tersedia, yaitu menu pilih lokasi, menu tempat objek wisata, dan menu tentang aplikasi. Sistem informasi pariwisata belum memiliki kemampuan interaktif yang dapat menampilkan detail destinasi secara mendalam, serta belum mendukung keterlibatan pelaku UMKM dalam memperkenalkan produk lokal mereka kepada wisatawan [19]. Selain itu, pengguna hanya dapat memperoleh informasi umum tanpa adanya fitur pencarian, peta lokasi, ulasan, maupun rekomendasi destinasi berdasarkan minat. Kondisi ini menyebabkan informasi wisata menjadi terbatas dan promosi potensi daerah tidak tersampaikan secara optimal. Dengan sistem berjalan seperti ini, proses promosi pariwisata Kabupaten Banggai masih sangat bergantung pada media sosial dan penyebaran informasi manual [20]. Hal ini menyebabkan pengelolaan data destinasi, jumlah kunjungan, serta produk UMKM sulit dimonitor secara akurat. Tidak adanya sistem digital terpadu juga menghambat proses evaluasi terhadap perkembangan wisata di daerah tersebut.

B. Sistem Usulan

Gambar 3 menggambarkan sistem usulan pada *Website Pariwisata Interaktif Kabupaten Banggai* dirancang untuk mengintegrasikan informasi destinasi wisata dengan keberadaan pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) kuliner di sekitar lokasi wisata. Melalui sistem informasi pariwisata, pengunjung dapat menjelajahi berbagai destinasi wisata secara digital, mengenal produk kuliner lokal, dan berinteraksi langsung dengan pelaku UMKM. Adapun *flowchart* sistem digambarkan melalui *flowchart* yang menjelaskan proses interaksi antara tiga aktor utama, yaitu Pengunjung, UMKM, dan Admin dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Flowchart Sistem Usulan

1. Aktor Pengunjung

Pada tahap awal, pengguna atau pengunjung membuka website pariwisata interaktif. Pengunjung dapat melakukan pencarian dan penelusuran berbagai destinasi wisata dengan memanfaatkan fitur search dan filter berdasarkan kategori, lokasi, serta kata kunci tertentu. Setelah memilih salah satu destinasi, sistem menampilkan detail informasi wisata tersebut, meliputi deskripsi, foto, lokasi peta, dan daftar UMKM yang beroperasi di sekitar tempat wisata. Selanjutnya, pengunjung dapat memilih salah satu UMKM untuk melihat profil usaha, daftar menu atau produk, serta ulasan dari pengunjung lain.

Jika pengunjung ingin melakukan aksi lanjutan seperti menyimpan destinasi ke daftar favorit, menulis ulasan, atau menggunakan kupon promo, sistem akan memeriksa status autentikasi pengguna. Apabila pengguna telah login, sistem akan langsung memproses tindakan tersebut dan memperbarui data atau rating yang terkait. Namun, jika pengguna belum login, maka sistem akan menampilkan halaman autentikasi untuk proses login atau pendaftaran akun baru. Setelah autentikasi berhasil, pengunjung dapat melanjutkan kembali aktivitas sebelumnya. Selain itu, pengunjung juga dapat melihat peta rute menuju lokasi wisata atau kembali melakukan pencarian baru terhadap destinasi lainnya.

2. Aktor Pengelola UKM

Pelaku UMKM merupakan pihak yang berperan dalam menyediakan produk kuliner dan jasa yang berkaitan dengan wisata di Kabupaten Banggai. Dalam sistem informasi pariwisata, pelaku UMKM akan melakukan login terlebih dahulu untuk mengakses dashboard pengelolaan usaha. Setelah proses autentikasi berhasil, pengguna dapat memperbarui profil usaha, seperti nama toko, alamat, jam operasional, dan foto produk. Selanjutnya, UMKM juga dapat menambah, mengedit, atau menghapus menu dan produk yang ditawarkan.

Selain itu, pelaku UMKM dapat membuat promosi atau kupon yang berfungsi sebagai media pemasaran digital guna menarik minat wisatawan. Kupon tersebut dapat diterbitkan dengan masa berlaku dan syarat tertentu. UMKM juga memiliki kemampuan untuk menanggapi ulasan yang diberikan oleh pengunjung serta memantau performa usaha melalui fitur analitik. Dengan demikian, pelaku UMKM dapat melakukan evaluasi dan peningkatan kualitas layanan secara berkelanjutan. Jika proses login gagal, sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan agar pengguna dapat memperbaiki kredensial sebelum mencoba kembali.

3. Aktor Admin

Admin memiliki peran sentral dalam pengelolaan keseluruhan sistem. Setelah melakukan proses login dan autentikasi, admin dapat melakukan berbagai aktivitas pengelolaan data, mulai dari verifikasi UMKM baru yang mendaftar, hingga mengelola informasi destinasi wisata. Admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus data destinasi, lengkap dengan foto dan kategorinya. Selain

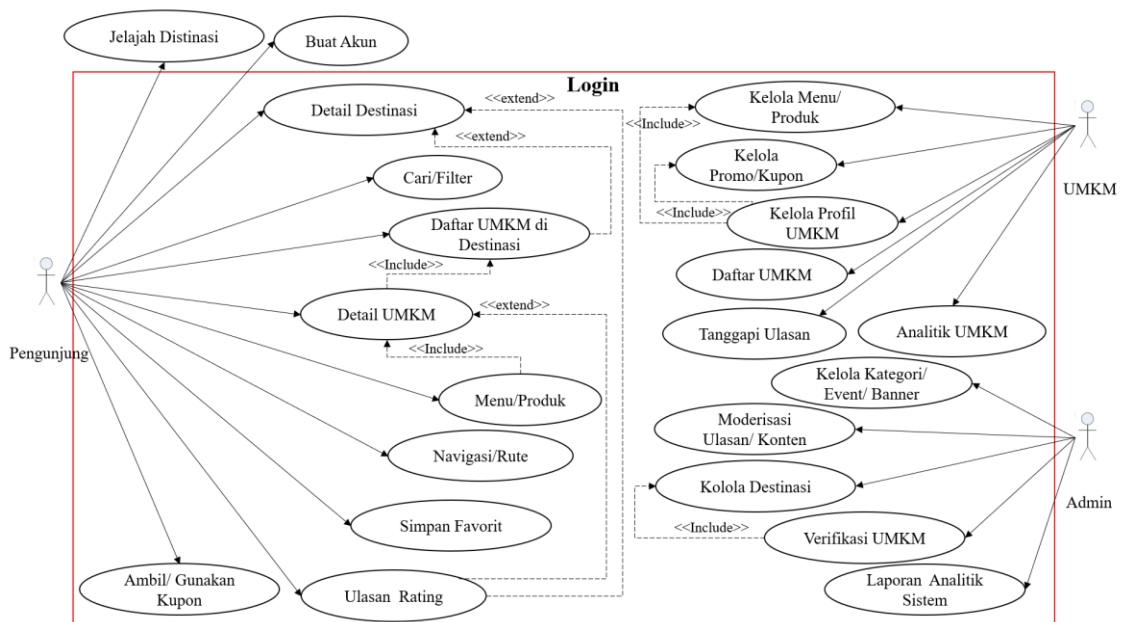
itu, admin juga bertanggung jawab dalam pengaturan kategori, banner promosi, serta kegiatan atau event wisata yang ditampilkan di halaman utama website.

Tugas lainnya adalah melakukan moderasi terhadap ulasan atau konten yang diunggah oleh pengguna, memastikan semua informasi sesuai dengan standar dan kebijakan yang berlaku. Admin juga memiliki akses untuk melihat laporan dan analitik sistem yang menampilkan data statistik kunjungan pengguna, aktivitas UMKM, serta performa keseluruhan platform. Dengan fitur tersebut, admin dapat mengambil keputusan strategis untuk pengembangan sistem secara berkelanjutan. Jika proses autentikasi gagal, admin akan diarahkan untuk mencoba login kembali dengan kredensial yang benar.

Pemodelan

A. Desain Unified Modeling Language

1. Use Case Diagram



Gambar 4. Use Case Diagram

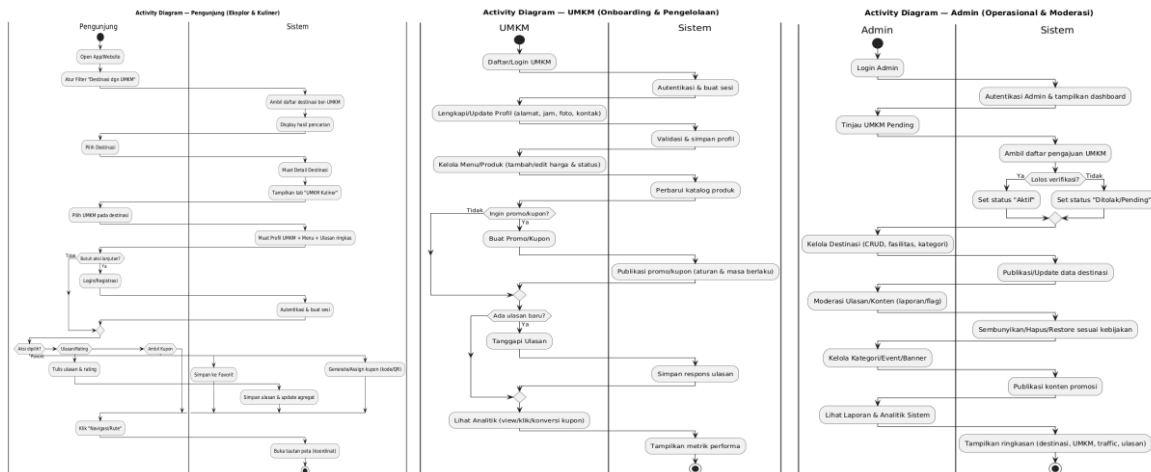
Gambar 4 menggambarkan *use case diagram* yang mengintegrasikan informasi destinasi wisata dengan data UMKM lokal sebagai satu kesatuan sistem digital. Pada sistem informasi pariwisata, pengguna atau pengunjung dapat melakukan berbagai aktivitas seperti menjelajah destinasi wisata, melihat detail lokasi dan fasilitas, mencari serta memfilter destinasi berdasarkan kategori tertentu, dan menampilkan daftar UMKM yang berlokasi di sekitar tempat wisata. Selain itu, pengguna juga dapat memberikan ulasan dan rating terhadap destinasi maupun UMKM, menyimpan destinasi favorit untuk dikunjungi di lain waktu, serta menggunakan kupon promo digital yang disediakan oleh pelaku usaha lokal. Integrasi fitur-fitur tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman wisata yang informatif, interaktif, dan personal, sehingga mampu meningkatkan minat wisatawan dalam mengeksplorasi potensi daerah Kabupaten Banggai.

Bagi pelaku UMKM, sistem informasi pariwisata menyediakan berbagai fitur manajemen usaha yang mendukung transformasi digital, seperti pengelolaan profil usaha, pengaturan daftar menu atau produk, serta penerbitan promo dan kupon digital untuk menarik pelanggan baru. Sementara itu, admin memiliki peran penting dalam menjaga validitas dan kualitas data dengan melakukan verifikasi UMKM, pengelolaan kategori wisata, moderasi konten dan ulasan, serta pemantauan laporan analitik sistem. Seluruh aktivitas tersebut dikelola secara terpusat dalam satu platform, sehingga menghasilkan penyajian informasi yang lebih lengkap, akurat, dan mudah diakses. Dengan adanya sistem informasi pariwisata, diharapkan pengunjung memperoleh pengalaman digital yang menarik dan efisien, UMKM mendapatkan ruang promosi yang lebih luas, serta pemerintah daerah memiliki alat yang

efektif untuk melakukan pemantauan, analisis, dan promosi pariwisata berbasis data secara berkelanjutan.

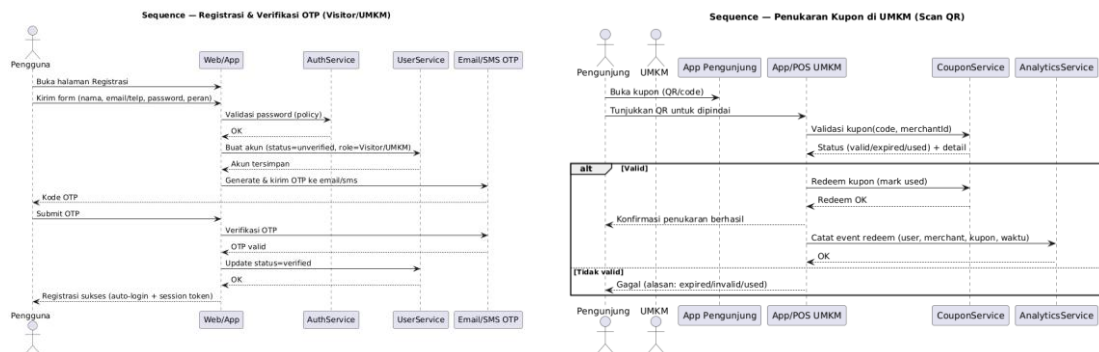
2. Activity Diagram

Gambar 5 menggambarkan *activity diagram* tiga aktor dalam sistem informasi Pariwisata dan UMKM Kuliner, yaitu UMKM, Pengunjung, dan Admin. Masing-masing diagram menggambarkan proses interaksi pengguna dengan sistem: UMKM melakukan pengelolaan profil, produk, dan promo; Pengunjung menelusuri destinasi wisata serta memberikan ulasan atau menggunakan kupon; sementara Admin menjalankan fungsi verifikasi, moderasi, serta analisis data untuk memastikan kelancaran dan keakuratan operasional sistem.



Gambar 5. Activity Diagram UMKM, Pengunjung dan Admin

3. Sequence Diagram



Gambar 6. Sequence Diagram Registrasi & Verifikasi OTP dan Penkaran Kupon di UMKM

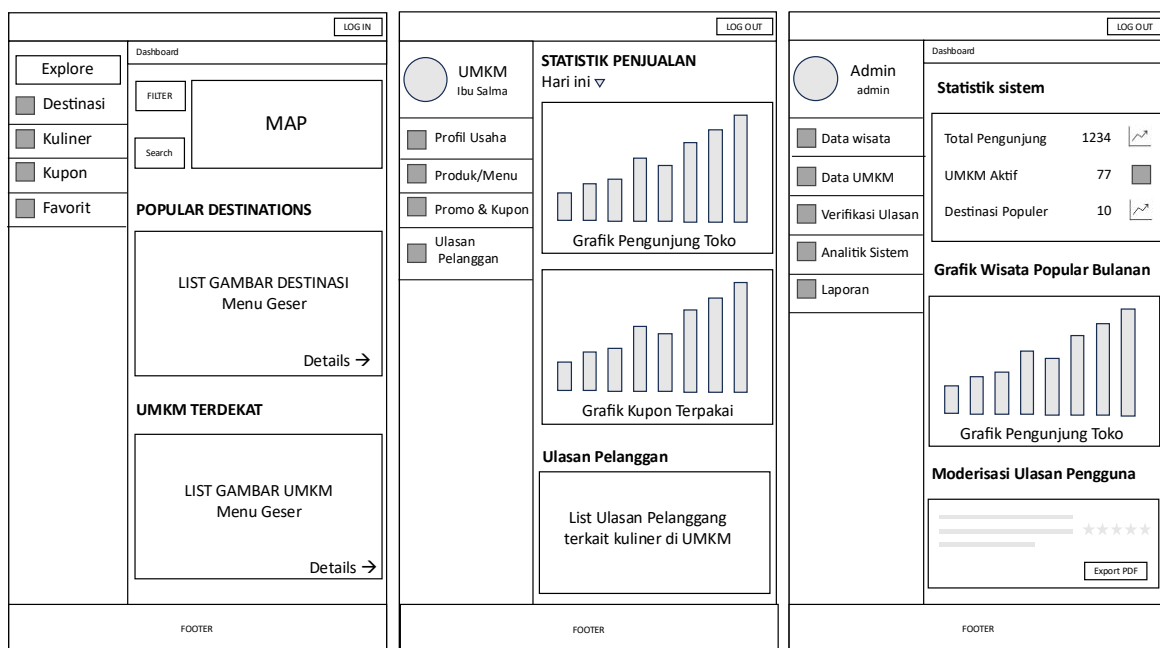
Gambar 6 menampilkan proses *registrasi dan verifikasi OTP* yang dilakukan oleh pengunjung untuk mengaktifkan akun di sistem pariwisata serta alur *penukaran kupon* di UMKM melalui pemindaian QR Code. Proses ini melibatkan interaksi antara pengguna dengan beberapa layanan sistem seperti *AuthService*, *UserService*, dan *CouponService* untuk memastikan keamanan serta validitas transaksi. Melalui mekanisme ini, sistem dapat menjamin bahwa hanya pengguna terverifikasi yang dapat melakukan penukaran kupon secara sah di UMKM terdaftar.



Gambar 9. Perancangan Struktur Menu

Gambar 9 menggambarkan rancangan struktur menu dari Sistem Informasi Pariwisata & UMKM Kuliner yang terbagi menjadi tiga peran utama: Pengunjung, UMKM (Pelaku Usaha), dan Admin. Setiap peran memiliki hierarki menu yang berbeda sesuai fungsi dan tanggung jawabnya, mulai dari eksplorasi destinasi, pengelolaan usaha, hingga pengawasan sistem. Struktur ini dirancang agar navigasi antarmuka menjadi lebih terorganisir, memudahkan pengguna dalam mengakses fitur sesuai kebutuhan, serta mendukung integrasi antar modul dalam sistem secara efisien.

C. Desain Interface



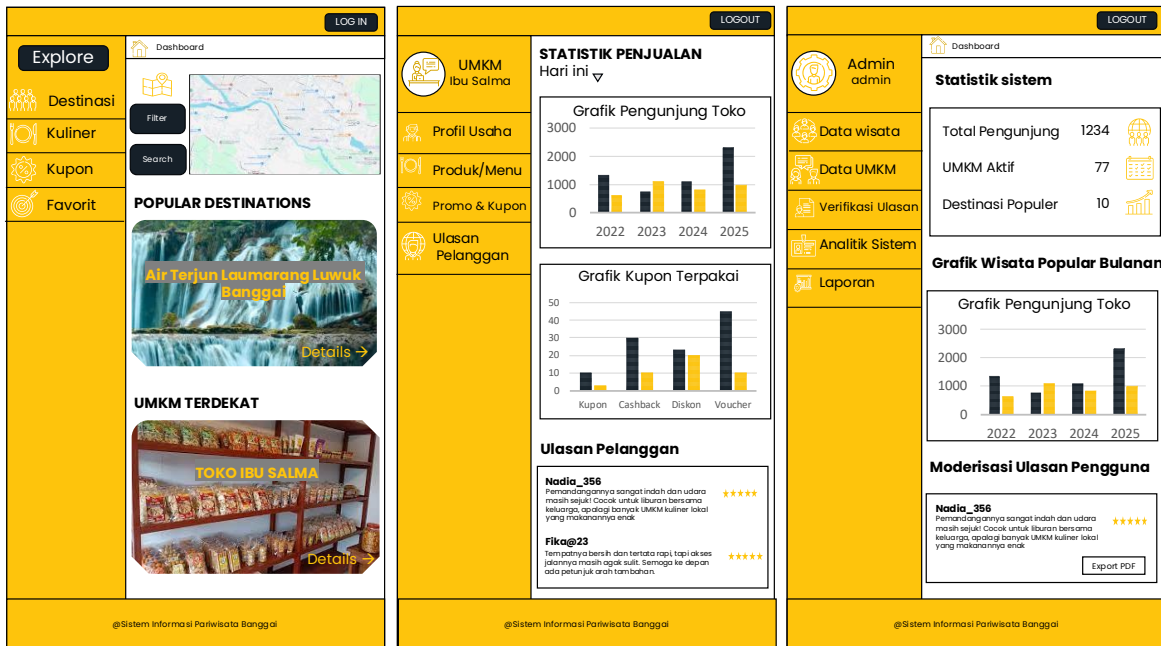
Dashboard Pengunjung

Dashboard UMKM

Dashboard Admin

Gambar 10. Interface Halaman Dashboard Pengunjung, UMKM dan Admin

D. Desain UI/UX



Dashboard Pengunjung

Dashboard UMKM

Dashboard Admin

Gambar 11. Desain Dashboard Pengunjung, UMKM dan Admin

Gambar 11 menggambarkan rancangan sistem informasi Pariwisata dan UMKM Kuliner Kabupaten Banggai yang terdiri dari tiga tampilan utama: pengunjung, UMKM, dan admin. Setiap tampilan memiliki dashboard fungsional yang disesuaikan dengan peran pengguna pengunjung dapat menelusuri destinasi dan UMKM terdekat, UMKM dapat memantau statistik penjualan serta ulasan pelanggan, sedangkan admin mengelola data wisata, verifikasi ulasan, dan laporan analitik sistem secara menyeluruh. Berikut penjelasan setiap fitur-fitur yang terdapat pada Gambar 10.

1. Pengunjung : Tampilan ini berfungsi sebagai halaman eksplorasi wisata bagi pengguna umum. Fitur-fitur utama sebagai berikut:
 - a. Menu Navigasi (Sidebar) : Berisi tombol Destinasi, Kuliner, Kupon, Favorit untuk berpindah halaman dengan cepat. Peta Interaktif: Menampilkan lokasi wisata dan UMKM sekitar yang dapat difilter dan dicari.
 - b. Popular Destinations : Menampilkan destinasi wisata unggulan lengkap dengan foto dan tombol Details.
 - c. UMKM Terdekat : Memperlihatkan toko kuliner atau produk lokal di sekitar destinasi wisata
 - d. Login Button : Pengunjung dapat masuk untuk menyimpan destinasi favorit dan menulis ulasan

2. UMKM : Halaman ini digunakan oleh pelaku usaha untuk mengelola data usaha dan memantau kinerja penjualan. Fitur-fitur utama sebagai berikut:
 - a. Profil Usaha : Menampilkan identitas toko seperti nama, alamat, jam operasional, dan foto
 - b. Produk/Menu : Mengatur daftar produk, harga, dan stok
 - c. Promo & Kupon : Membuat dan memonitor promosi digital (diskon, voucher, cashback)
 - d. Statistik Penjualan : Menampilkan grafik pengunjung toko dan grafik kupon terpakai berdasarkan tahun
 - e. Ulasan Pelanggan : Menampilkan ulasan dan rating dari pelanggan lokal maupun wisatawan asing

3. Admin : Tampilan ini diperuntukkan bagi pengelola sistem untuk pengawasan dan pengelolaan data. Fitur-fitur utama sebagai berikut:
- a. Data Wisata & UMKM : Mengelola dan memverifikasi data destinasi dan pelaku usaha
 - b. Verifikasi Ulasan : Meninjau dan menyetujui ulasan pengguna sebelum ditampilkan publik
 - c. Analitik Sistem : Menampilkan grafik kunjungan dan data statistik pengguna
 - d. Laporan : Menghasilkan laporan aktivitas sistem dan statistik dalam format PDF

Kesimpulan

Sistem Informasi Pariwisata dan UMKM Kuliner dirancang sebagai platform digital yang mengintegrasikan informasi destinasi wisata dengan promosi produk kuliner lokal di Kabupaten Banggai. Melalui sistem informasi pariwisata, pengunjung dapat dengan mudah mencari destinasi, melihat peta dan ulasan, serta menemukan UMKM di sekitar lokasi wisata. Sementara itu, pelaku UMKM dapat mempromosikan produk dan mengelola usaha secara *online*. Dengan tampilan antarmuka sederhana dan informatif, sistem informasi pariwisata diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisata sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat lokal melalui digitalisasi sektor pariwisata dan UMKM.

Daftar Pustaka

- [1] BPS, "Kunjungan wisatawan mancanegara pada Desember 2023 mencapai 1,14 juta kunjungan, naik 20,17 persen (year-on-year)," www.bps.go.id. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2024/02/01/2347/kunjungan-wisatawan-mancanegara-pada-desember-2023-mencapai-1-14-juta-kunjungan--naik-20-17-persen--year-on-year--.html>
- [2] E. N. Annisa, N. H. Matondang, and S. Afrizal, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Kabupaten Nunukan," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 478–486, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i2.2822.
- [3] BPS, "Kunjungan wisatawan mancanegara pada Agustus 2023 tumbuh 68,92 persen bila dibandingkan bulan yang sama pada tahun lalu," www.bps.go.id. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2023/10/02/1982/kunjungan-wisatawan-mancanegara-pada-agustus-2023-tumbuh-68-92-persen-bila-dibandingkan-bulan-yang-sama-pada-tahun-lalu.html>
- [4] L. N. H. Gazali, M., "Pemberdayaan Berkelanjutan: Strategi Akses Desa Wisata Sebagai Tameng dari Aktivitas Pertambangan Emas Ilegal Menggunakan Alat Berat," *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7 (1), pp. 52–63, 2025, doi: <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v7i1.16722>.
- [5] M. N. Purnawansyah, Lilis Nur Hayati, Muhammad Ikhsan Supriyadi, Resky Anugrah, "Optimasi Web Sumber Daya Lokal untuk Pengembangan Potensi Desa pada Lembang Marinding Desa Kandora," *Ilmu Komputer untuk Masyarakat (ILKOMAS)*, vol. 2, no. 2, pp. 35–42, 2021.
- [6] L. N. H. Karim Abdullah, Herman, "Perancangan Augmented Reality Pada Alat Musik Tradisional Sulawesi Selatan Menggunakan Metode Marker Objek Tracking," *LINIER : Literatur Informatika & Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 190–201, 2024.
- [7] J. Fredrik and J. Gatc, "E-Commerce Perjalanan Wisata pada Agent Piknik Again Berbasis Website," *Kalbisia*, vol. 8, no. 4, 2022.
- [8] P. M. Putra and L. P. C. Prabandari, "Pengembangan Website E-Commerce Dan Gis Untuk Mendukung Pemasaran Produk Kerajinan Serta Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Di Desa Baliaga," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 10, no. 3, pp. 2817–2826, 2025, doi: 10.29100/jipi.v10i3.9165.
- [9] R. Rasyid, Y. Salim, and R. Ramdaniah, "Sistem Informasi Pemetaan Kebutuhan Tenaga Kerja Guru Berbasis Web Menggunakan Metode K-Means," *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 59–71, 2023, doi: 10.33096/busiti.v4i1.1582.
- [10] N. Alamsyah, W. Erpurini, and F. Setiawan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Berbasis Website Untuk Pemetaan Objek Wisata Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Pada Kota Bandung," *Jurnal Sains Sosio Huaniora*, vol. 5, pp. 544–552, 2021.
- [11] P. L. Lokapitasari Belluano, P. Purnawansyah, B. L. E. Panggabean, and H. Herman, "Sistem Informasi Program Kreativitas Mahasiswa berbasis Web Service dan Microservice," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 12, no. 1, pp. 8–16, 2020, doi: 10.33096/ilkom.v12i1.492.8-16.
- [12] N. Windirah, G. Mulyasari, and M. Z. Yuliarso, "Penyuluhan E-Commerce Sebagai Alternatif Media Pemasaran Hasil Produk Desa Lokasi Baru Dalam Menunjang Rencana Desa Wisata," *Jurnal Altifani*

- Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 6, pp. 829–835, 2023, doi: 10.59395/altifani.v3i6.501.
- [13] M. A. H. Sutoyo, N. Akbar, and B. Putra Sanjaya, “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website untuk Pariwisata Kota Jambi,” *Jurnal Komtika (Komputasi dan Informatika)*, vol. 6, no. 2, pp. 102–108, Nov. 2022, doi: 10.31603/komtika.v6i2.7467.
- [14] I. F. Unsong, Y. Yusri, and A. Ahmad, “Peran Strategi Komunikasi Pemasaran Dalam Mempromosikan Destinasi Wisata Teluk Lalong Di Kabupaten Banggai,” *Jurnal Ilmiah Metansi (Manajemen dan Akuntansi)*, vol. 8, no. 1, pp. 73–84, 2025, doi: 10.57093/metansi.v8i1.361.
- [15] P. Antar, M. Sistem, M. Pencapaian, I. Kinerja, U. Di, and P. Tinggi, “Interface Design Of The Monitoring System For The Achievement Of Major Performance Indicators In Collage,” vol. 18, no. 02, pp. 59–66, 2023.
- [16] M. Fadhly Amiruddin, I. Irawati, and R. Ramdaniah, “Perancangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Menggunakan Metode Agile,” *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 4, no. 4, pp. 306–314, 2023, doi: 10.33096/busiti.v4i4.1800.
- [17] P. A. Pertiwi, A. Suci, D. Martha, and M. Adrian, “Analisis dan Perancangan User Interface Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode User-Centered Design Analysis and Design of User Interface of The Application for Introduction Animals with Augmented Reality Technol,” vol. 8, no. 5, pp. 11429–11442, 2021.
- [18] I. D. P. Sari, F. Novitasari, C. M. Nanda, N. S. Alfado, N. D. Septiyanti, and R. C. Wibawa, “Rancang Bangun Sistem Manajemen Kelas Berbasis Web untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Digital,” *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 4, pp. 2787–2792, Dec. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i4.3963.
- [19] Y. Immanuel, I. Arwani, and W. Purnomo, “Pengembangan Sistem Informasi E-Commerce untuk Layanan Tour dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus: PT ACP Tours),” vol. 9, no. 6, pp. 2548–964, 2025.
- [20] M. M. K. Laode Adriansyah, Lucia I. R. Lefrandt, “Perencanaan Pengembangan Airside Bandar Udara Syukuran Aminuddin Amir Di Kabupaten Banggai Provinsi Sulawesi Tengah,” *TEKNO*, vol. 23, no. 91, 2025.