

APLIKASI INFORMASI OBJEK WISATA DI PURWOKERTO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

**Difla Mazidah Al 'Arifah^{1)*}, Adhe Nuzula Ramadlana²⁾, Denis Oktawandira³⁾, M. Aldi
Yudhi Pradana^{4)*}, Agung Irman Syaifudin⁵⁾, Dasril Aldo⁶⁾**

^{1,2,3,4,5,6)} Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah

email: [19102246@ittelkom-pwt.ac.id^{1\)}](mailto:19102246@ittelkom-pwt.ac.id), [19102266@ittelkom-pwt.ac.id^{2\)}](mailto:19102266@ittelkom-pwt.ac.id),

[19102251@ittelkom-pwt.ac.id^{3\)}](mailto:19102251@ittelkom-pwt.ac.id), [19102252@ittelkom-pwt.ac.id^{4\)}](mailto:19102252@ittelkom-pwt.ac.id), [s19102237@ittelkom-pwt.ac.id^{5\)}](mailto:s19102237@ittelkom-pwt.ac.id), [dasril@ittelkom-pwt.ac.id^{6\)}](mailto:dasril@ittelkom-pwt.ac.id)

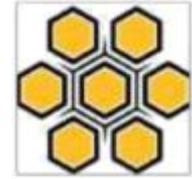
Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa berubah menjadi lebih baik. Salah satunya dalam bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang memiliki peran penting dalam proses penyebaran informasi. Pariwisata merupakan salah satu sektor unggulan bagi Indonesia yang berperan penting dalam meningkatkan pendapatan. Indonesia sebagai negara berkembang yang memiliki potensi wisata, baik wisata alam, sejarah, budaya maupun religi, karena Indonesia memiliki berbagai suku, adat, dan budaya sehingga cukup potensial untuk dikembangkan dengan baik. Namun, pandemi Covid-19 yang berlangsung dari awal tahun 2019 hingga kini membuat jumlah wisatawan di Jawa Tengah menurun. Kota Purwokerto merupakan kota yang secara geografis terletak tepat di bawah kaki Gunung Slamet yang membuat kota ini memiliki udara yang cukup sejuk dan masih segar. Purwokerto memiliki sejumlah tempat wisata yang menawarkan keindahan alam yang membuat kota ini semakin menarik untuk dikunjungi. Namun tidak sedikit wisatawan yang berkunjung ke Kota Purwokerto mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang tempat wisata. Oleh karena itu dibangunlah “Aplikasi Informasi Objek Wisata Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif” untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang pariwisata di Purwokerto sekaligus sebagai bentuk promosi objek wisata di Purwokerto. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi informasi berbasis multimedia interaktif ini adalah metode *Waterfall*.

Kata Kunci : Informasi, Multimedia, Interaktif, Purwokerto, Wisata.

Abstract

The rapid development of technology and science produces new innovations that are constantly changing for the better. One of them is in the field of information technology, especially multimedia-based technology which has an important role in the process of distributing information. Tourism is one of the leading sectors for Indonesia which plays an important role in increasing income. Indonesia as a developing country that has tourism potential, both natural, historical, cultural and religious tourism, because Indonesia has various ethnic groups, customs, and cultures so that it is quite potential to be developed properly. However, the Covid-19 pandemic which lasted from the beginning of 2019 until



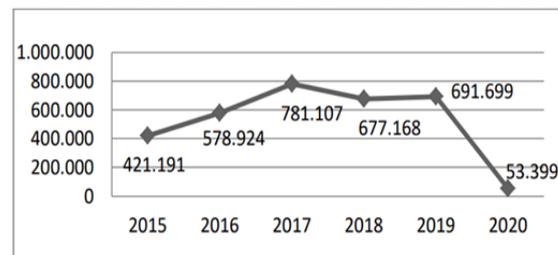
now has made the number of tourists in Central Java decrease. The city of Purwokerto is a city that is geographically located right under the foot of Mount Slamet which makes the city have a fairly cool and still fresh air. Purwokerto has a number of tourist attractions that offer natural beauty that makes this city even more interesting to visit. However, not a few tourists who visit the City of Purwokerto have difficulty in getting information about tourist attractions. Therefore, the "Purwokerto Object Information Application Based on Interactive Multimedia" was built to convey information to the public about tourism in Purwokerto as well as a form of promotion of tourism objects in Purwokerto. The method used in designing this interactive multimedia-based information application is the method Waterfall.

Keywords: Information, Multimedia, Interactive, Purwokerto, Tour.

PENDAHULUAN

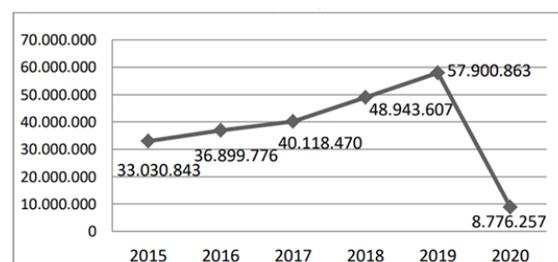
Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini menghasilkan inovasi-inovasi baru yang semakin baik. Salah satu inovasi hebat tersebut di bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang membantu manusia dalam menyalurkan informasi secara cepat dan efektif (Zuhaedi & Priyanto, 2019). Salah satu sektor unggulan bagi Indonesia yaitu sektor pariwisata. Sektor ini memiliki peran penting dalam usaha peningkatan pendapatan. Negara Indonesia sebagai salah satu negara berkembang yang memiliki potensi pariwisata yang sangat besar. Hal itu terbukti dari berbagai macam suku, adat-istiadat, dan kebudayaan yang dimiliki Indonesia (Informatika, 2019). Namun, kedatangan virus Corona dari awal tahun 2019 hingga saat ini menyebabkan lumpuhnya industri pariwisata di Indonesia tak terkecuali di Jawa Tengah. Banyak wisatawan yang memutuskan untuk membatalkan rencana liburannya. Ditambah lagi dengan munculnya kebijakan *lockdown* guna memutus rantai penyebaran virus ini

membuat objek wisata semakin sepi. Gambar 1 dan gambar 2 menunjukkan grafik jumlah wisatawan mancanegara dan wisatawan lokal di Jawa Tengah yang menurun drastis dari tahun 2019 ke 2020.



Gambar 1. Jumlah Wisatawan Mancanegara di Jawa Tengah

Sumber: (D. K. O. dan P. P. J. T. Tengah, 2020)



Gambar 2. Jumlah Wisatawan Lokal di Jawa Tengah

Sumber: (D. K. O. dan P. P. J. T. Tengah, 2020)



Salah satu kota di Jawa Tengah yang ikut terdampak wabah Covid-29 yakni Purwokerto. Kota Purwokerto merupakan ibukota dari Kabupaten Banyumas yang berjarak ±225 Km dari ibukota Provinsi Jawa Tengah (B. P. S. P. J. Tengah, 2019). Kota ini secara geografis terletak tepat di bawah kaki Gunung Slamet. Hal ini yang menyebabkan Purwokerto memiliki udara yang sejuk dan segar. Salah satu lokasi wisata unggulan Purwokerto ialah Lokawisata Baturaden. Mengingat Lokawisata Baturaden ini merupakan salah satu dataran tinggi terindah di Indonesia. Di dalamnya terdapat berbagai macam wahana, wisata, wisata budaya, kuliner, dan cinderamata. Selain Lokawisata Baturaden, Purwokerto memiliki banyak sekali wisata curug yang bisa dikunjungi, salah satunya adalah Curug Gomblang. Curug ini memiliki air yang jernih, alam yang menakjubkan, serta udara yang bersih dan segar. Di Purwokerto terdapat wisata yang tak kalah menarik, seperti Miniatur Dunia (*Small World*) dan *The Village*. Tak lupa juga ada wisata bukit seperti Bukit Agaran. Bukit ini menawarkan keindahan alam dari spot yang berbeda dan cocok untuk tempat *camping* (Purwokerto, 2021). Namun, tak sedikit wisatawan yang berlibur ke Purwokerto mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata di kota tersebut karena terbatasnya informasi yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, penulis membangun “Aplikasi Informasi Objek Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif”. Tujuan dari dibangunnya aplikasi informasi ini yaitu untuk menyampaikan informasi ke masyarakat mengenai objek wisata yang ada di

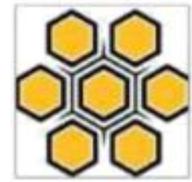
Purwokerto dan sebagai bentuk promosi objek wisata di Purwokerto. Dengan “Aplikasi Informasi Objek Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif” diharapkan mampu meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Purwokerto.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian digunakan oleh penulis untuk mendukung dalam pembuatan “Aplikasi Informasi Objek Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif” agar lebih relevan. Pertama, prosiding yang berjudul “Membaca Potensi, Peluan dan Tantangan Kota Purwokerto-Banyumas untuk Menyelenggarakan Paket Wisata *City Tour* dengan Bus Pariwisata”. Priyono, dkk menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menganalisis SWOT. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui berbagai kemungkinan Purwokerto yang bisa dikembangkan. Kemudian didapatkan hasil data yang menunjukkan bahwa Kota Purwokerto memiliki potensi yang besar sebagai daerah tujuan wisata (Priyono et al., 2019).

Kedua, jurnal yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompu”. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Waterfall*. Sedangkan teknik yang digunakan Rizaly & Rahman dalam mengumpulkan data di lapangan yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subjek penelitiannya yaitu masyarakat Kabupaten Dompu. Penelitian



ini memperoleh hasil yaitu meningkatnya kesadaran masyarakat Kabupaten Dompu terhadap potensi daerah Kabupten Dompu setelah adanya sistem informasi pariwisata berbasis *website*, walaupun angka persentasenya kurang maksimal yaitu sebesar 58,6%. Hal ini disebabkan karena kurang memadainya fasilitas internet untuk membuka tautan pada *website*. Serta nilai rata-rata kelayakan *website* sebesar 83,05% yang berarti sistem informasi tersebut layak digunakan (Rizaly & Rahman, 2021).

Ketiga, jurnal yang berjudul “Perancangan Informasi Profil Pemerintah Dan Kebudayaan Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Berbasis Multimedia”. Metode penelitian yang digunakan Nunaningsih dalam penelitiannya adalah dengan observasi juga wawancara. Penelitian ini menghasilkan suatu rancangan sistem informasi tentang profil Pemprov dan potensi wisata di wilayah Sulawesi Selatan berbasis multimedia. Dengan multimedia, informasi yang dilakukan dengan kombinasi audio-visual yang menarik akan menghasilkan sistem informasi yang menakjubkan. Setiap tempat wisata akan disediakan informasi mengenai tempat, waktu kunjungan, dan fasilitas pendukung. Tak lupa informasi ini disertai dengan tampilan video yang menggambarkan keindahan wisata tersebut (Nunaningsih, 2018).

Keempat, disertasi yang berjudul “Perancangan Media Promosi Wisata Kabupaten Jepara dengan Multimedia Interaktif”. Tugas akhir ini telah menghasilkan karya multimedia interaktif promosi wisata Kabupaten Jepara. Karya ini membantu dalam mempromosikan wisata-wisata yang berada di Kabupaten

Jepara dan diharapkan menjadi pilihan alternatif sebagai media promosi yang efektif. Konsep desain dari karya yang dirancang oleh Dermawanto ini menggunakan tema ceria, nyaman, dan modern. Perancangan karya ini sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini (Dermawanto, 2020).

Kelima, jurnal yang berjudul “Implementasi Model Delphi dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kabupaten Banyuwangi”. Metode pengembangan yang digunakan Rusli, dkk yaitu Model Delphi dengan *software Authoring Multimedia*. Tools yang digunakan yaitu *Adobe Flash*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang memuat informasi mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Banyuwangi (Rusli et al., 2019).

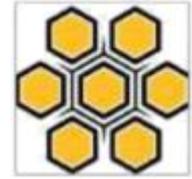
Terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu pada kota yang menjadi objek penelitian yaitu Kota Purwokerto, tema yang digunakan, *tools* yang digunakan yaitu *Adobe Flash*, dan metode pengembangan yang digunakan yakni metode *Waterfall*.

B. Landasan Teori

Berikut merupakan landasan teori dalam penelitian ini.

1. Aplikasi

Ramadhan, dkk mengatakan bahwa aplikasi adalah program yang telah siap untuk dipakai yang memiliki kegunaan bagi penggunaannya sehingga bisa dimanfaatkan dalam mencapai tujuan tertentu (Ramadhan et al., 2021). Sedangkan peneliti lain mengungkapkan bahwa subkelas



- software* komputer yang menggunakan keahlian komputer dalam memenuhi kebutuhan dari pengguna. Tujuan dibuatnya aplikasi yaitu untuk memudahkan pekerjaan pengguna (Setyawan & Munari, 2020).
2. Informasi
Sudjiman & Sudjiman menyebutkan bahwa informasi merupakan hasil pengolahan data menjadi sesuatu yang penting untuk penerima dan berguna dalam mengambil keputusan (Sudjiman & Sudjiman, 2018). Informasi merupakan hasil pengolahan suatu data atau fakta yang telah terbukti membantu manusia dalam mengambil keputusan. Teknologi informasi membantu manusia dalam membuat, menyimpan, ataupun menyebarkan suatu informasi (Sulistiyarini & Sabirin, 2018). Peneliti lain yang bernama Prihandoyo mengemukakan bahwa teknologi dan informasi merupakan satu kesatuan karena dalam proses mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat itu dibantu dengan teknologi yang semakin canggih (Prihandoyo, 2018).
 3. Pariwisata
Menurut Ismail, pariwisata adalah sektor yang potensial dan layak untuk dikembangkan secara inovatif guna meningkatkan tingkat daya saing (Ismail, 2020). Pariwisata merupakan komoditas yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang untuk mengilangkan penat, meningkatkan pengetahuan, mengurangi stres, menumbuhkan rasa semangat, mengistirahatkan tubuh, berbelanja, dan masih banyak lagi (Anggraini et al., 2019).
 4. Objek Wisata
Menurut Nasution, dkk, objek wisata merupakan elemen penting dalam perkembangan sebuah daerah tujuan wisata (Nasution et al., 2020). Sedangkan menurut Ndruru dan Purba, objek wisata merupakan suatu daya Tarik masyarakat agar mereka memiliki keinginan untuk berwisata ke objek wisata tersebut. (Ndruru & Purba, 2019).
 5. Multimedia Interaktif
Multimedia berasal dari dua kata yaitu “multi” yang artinya banyak dan “media” yang artinya perantara dalam mengirimkan sesuatu. Sehingga multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan oleh komputer sebagai alat perantara antara pengguna dengan multimedia tersebut (Saputra, 2018). Lalu Khaeri menyebutkan bahwa multimedia terdapat 2 jenis yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier ialah multimedia tanpa tombol atau alat pengatur sehingga tidak ada interaksi antara pengguna dengan multimedia tersebut. Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang disertai tombol atau fitur sehingga pengguna bisa mengatur alur dari multimedia tersebut (Khaeri, 2018).

METODE PENELITIAN

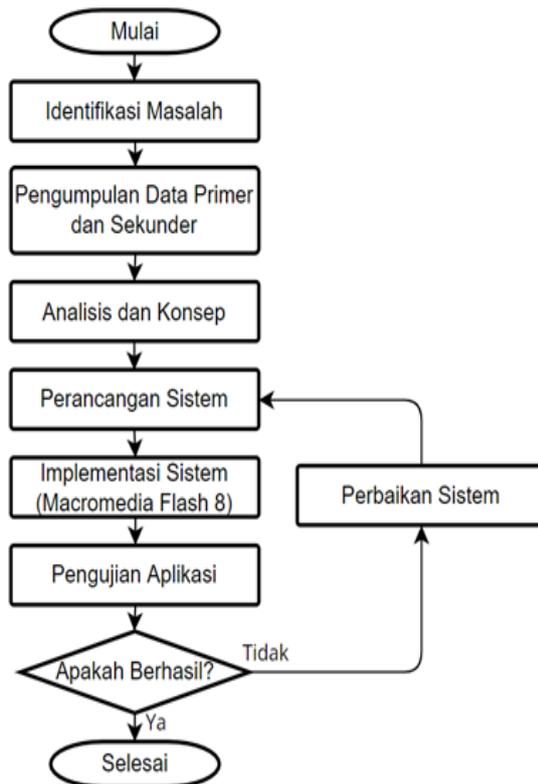
Dalam perancangan “Aplikasi Informasi Objek Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif” digunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah salah



satu jenis model yang digunakan dalam pengembangan aplikasi dimana menekankan fase yang berurutan dan sistematis. Dengan menggunakan metode *Waterfall*, perancangan aplikasi akan menjadi lebih tersusun dan efektif dalam perancangan.

Tahapan Penelitian

Adapun tahap penelitian dalam penelitian ini dapat di lihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tahapan Penelitian

Identifikasi Masalah

Menentukan rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai objek penelitian merupakan tahap awal yang dilakukan. Yang pertama dilakukan adalah membuat rumusan masalah dengan melihat kondisi yang ada pada objek penelitian.

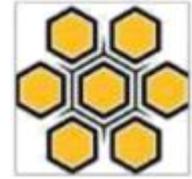
Purwokerto dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan penulis menemukan kebenaran mengenai informasi mengenai objek wisata di Purwokerto yang kurang diperhatikan dan menurunnya jumlah wisatawan. Oleh karena itu, dibangunlah aplikasi informasi ini dengan tujuan mengenalkan objek wisata yang menarik dan ramai dikunjungi Kota Purwokerto kepada masyarakat secara luas

Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan aplikasi informasi ini, diperlukan data yang terdiri dari objek wisata yang ada di Purwokerto beserta lokasi wisata, fasilitas yang disediakan, dan harga tiket masuk wisata tersebut. Masing-masing data yang tersedia, terbagi menjadi dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer yaitu data yang memiliki kaitan dengan tujuan perancangan yaitu merancang aplikasi informasi mengenai objek wisata yang ada di Purwokerto. Data ini digunakan agar mengetahui objek wisata yang menarik menurut pendapat responden. Data tersebut didapatkan dari kegiatan observasi dan wawancara dengan beberapa mahasiswa dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Data Sekunder merupakan suatu data yang diambil dari media cetak dan media elektronik, tidak terkecuali berasal dari internet yang digunakan untuk pelengkap data kebutuhan penelitian yang dijalankan. Data ini terdiri dari objek wisata terkenal dan menarik di Purwokerto, harga tiket masuk paling ramah di kantong, suasana dan gambaran objek wisata yang menarik, serta referensi desain aplikasi yang cocok untuk semua kalangan.



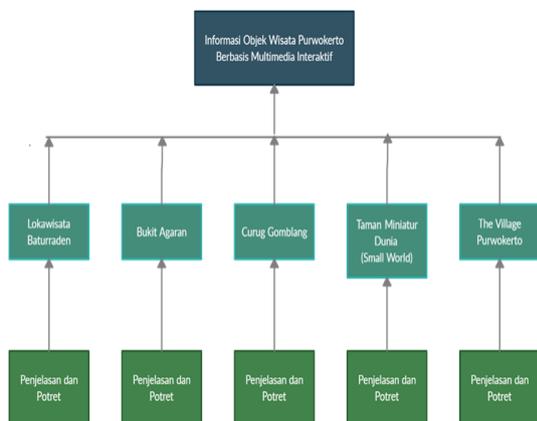
Analisa Sistem dan Perancangan Sistem

Melakukan identifikasi dan mengevaluasi suatu permasalahan, peluang, hambatan, dan juga kebutuhan yang diperlukan bagi usulan perbaikan dalam aktivitas menganalisis sistem informasi yang utuh pada komponennya merupakan pengertian dari analisis sistem. Kegiatan menganalisis sistem ini akan diproses dan masuk ke dalam tahap perancangan sistem. Perancangan sistem ini menggunakan *tools Adobe Flash*.

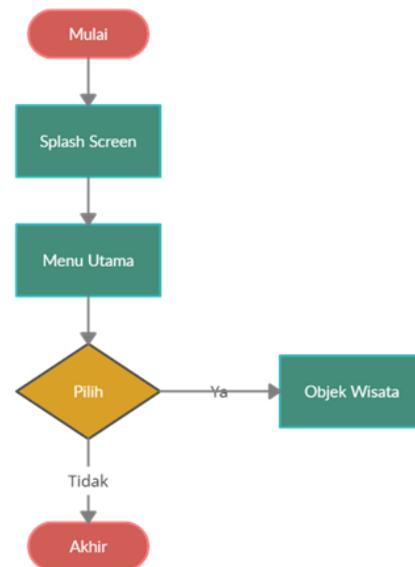
HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyatakan pada metode penelitian, hasil perancangan yang dapat ditampilkan yaitu struktur materi, *flowchart*, dan *screenshot* hasil aplikasi.

Struktur materi yaitu urutan dan keterkaitan dari satu konsep ke konsep lainnya yang mengutarakan pada suatu proses pembelajaran aplikasi ini (baris pertama/atas). Untuk memperoleh pembelajaran tersebut diperlukan pengetahuan terlebih dahulu yang terdapat di baris kedua, dan baris ketiga sebagaimana struktur materi yang terlihat pada gambar 4. Sedangkan *flowchart* mengenai struktur menu sistem.



Gambar 4. Struktur Isi Materi di Sistem

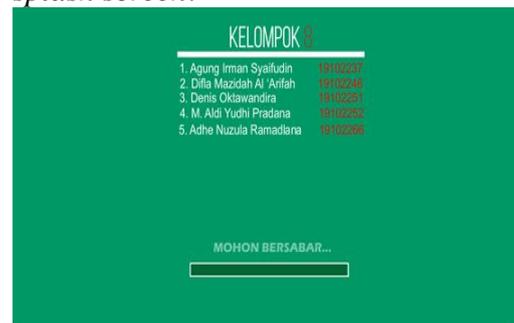


Gambar 5. *Flowchart* Sistem

Hasil Implementasi Sistem

1. Halaman *Loading*

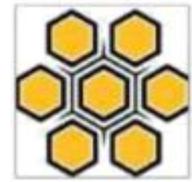
Ketika pengguna mulai menjalankan aplikasi untuk pertama kali, maka akan muncul *layer loading* sebagai *splash screen*.



Gambar 6. Tampilan Halaman *Loading*

2. Halaman *Opening*

Setelah proses loading selesai, maka akan muncul screen opening yang menggambarkan peta Kota Purwokerto dan tombol panah untuk melanjutkan ke menu utama.



Gambar 7. Tampilan Halaman Opening

3. Halaman Menu Utama
Ditampilkan menu utama, diperoleh lima objek wisata di Purwokerto, diantaranya Lokawisata Baturraden, Bukit Agaran, Curug Gomblang, Taman Miniatur Dunia (*Small World*), dan *The Village Purwokerto*.



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama

4. Halaman Submenu
Jika pengguna sudah memilih objek wisata diinginkan, maka selanjutnya akan ditunjukkan ke tampilan submenu. Pada tampilan ini terdapat dua tombol submenu, yaitu penjelasan dan potret wisata.



Gambar 9. Tampilan Halaman Submenu

5. Halaman Penjelasan
Ketika pengguna memilih tombol penjelasan, maka akan diarahkan ke halaman penjelasan yang berisikan informasi mengenai wisata yang telah dipilih, seperti isi dan harga tiket masuk objek wisata tersebut. Di halaman ini disertai dengan tombol kembali dan tombol *dubbing*. Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke *frame* sebelumnya. Sedangkan tombol *dubbing* berfungsi untuk mengeluarkan suara yang menjelaskan informasi mengenai objek wisata yang dipilih.



Gambar 10. Tampilan Halaman Penjelasan

6. Halaman Potret Wisata
Berikutnya jika pengguna memilih tombol potret wisata, maka pengguna akan diarahkan ke halaman potret wisata yang berisikan foto-foto objek wisata yang dipilih sebelumnya.



Gambar 11. Tampilan Halaman Potret Wisata



SIMPULAN

Berdasarkan analisis, hasil dan pembahasan yang telah dilakukan pada aplikasi ini, maka dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi ini menyediakan informasi mengenai objek wisata di Purwokerto berbasis multimedia interaktif yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas daya tarik wisata di Purwokerto.
2. Dengan adanya aplikasi tersebut, para wisatawan dapat melihat beberapa menu objek wisata atau tempat-tempat wisata yang menarik dan wajib untuk dikunjungi saat berkunjung ke Purwokerto.
3. Aplikasi ini juga membantu dalam mempublikasikan objek/tempat wisata yang ada di Purwokerto.
4. Dan menambah ilmu pengetahuan tentang tempat/objek wisata yang ada di Purwokerto.

SARAN

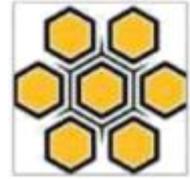
1. Untuk pengembangan seterusnya, Aplikasi Informasi Objek Wisata di Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif ini lebih baik menggunakan penyimpanan database sehingga memudahkan dalam memperbarui informasi yang terdapat di dalamnya.
2. Perlu dilakukan pengembangan aplikasi dengan menggunakan pilihan Bahasa, terutama Bahasa Inggris yang berguna untuk wisatawan mancanegara.
3. Perlu dilakukan pengembangan aplikasi untuk memperdalam materi yang ditampilkan mengenai objek wisata yang ada di Purwokerto.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, R. P., Sulistyowati, L. N., & Purwanto, H. (2019). Pengaruh Fasilitas, Harga Tiket Dan Daya Tarik Terhadap Keputusan Berkunjung Di Obyek Wisata Telaga Ngebel. *SIMBA (Seminar Inovasi Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi)*, 1, 987–999.
- [2] Dermawanto, R. (2020). *Perancangan Media Promosi Wisata Kabupaten Jepara dengan Multimedia Interaktif* [UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG]. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>.
- [3] Informatika, K. K. dan. (2019). *Pemerintah Siapkan Pariwisata Jadi Penyumbang Devisi Terbesar*. *Kominfo.Go.Id*. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/16372/pemerintahsiapkan-pariwisata-jadi-penyumbang-devisa-terbesar/0/berita>.
- [4] Ismail, M. (2020). Strategi Pengembangan Pariwisata Provinsi Papua. *Matra Pembaruan*, 4(1), 59–69. <https://doi.org/10.21787/mp.4.1.2020.59-69>.
- [5] Khaeri, H. (2018). *Aplikasi Media Interaktif Panduan Mendaki Gunung*. STMIK STIKOM Bali.
- [6] Nasution, L., Anom, S., & Karim, A. (2020). Pengaruh Program Sapta Pesona Dan Fasilitas Terhadap Tingkat Kunjungan Objek Wisata T-Gardendi Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Darma Agung*, 28(2), 211–230.



- <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v28i2.627>.
- [7] Ndruru, E., & Purba, E. N. (2019). *Penerapan Metode Aras dalam Pemilihan Lokasi Objek Wisata yang Terbaik pada Kabupaten Nias Selatan*. 3(2), 151–159.
- [8] Nunaningsih. (2018). Perancangan Informasi Profil Pemerintah Dan Kebudayaan Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Berbasis Multimedia Artikel. *Jurnal Sosio Sains*, 4(2), 118–131.
- [9] Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- [10] Priyono, R. E., Widodo, B., & Hariyadi. (2019). Membaca Potensi, Peluang dan Tantangan Kota Purwokerto-Banyumas untuk Menyelenggarakan Paket Wisata City Tour dengan Bus Pariwisata. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX"*, 6, 459–468.
- [11] Purwokerto, I. T. T. (2021). *Tentang Purwokerto*. Ittelkompwt.Ac.Id. <https://ittelkompwt.ac.id/tentang-purwokerto/>.
- [12] Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- [13] HendrawanRizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompu. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata*, 1(1), 29–38. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>.
- [14] Rusli, M., Anam, K., & Putri, D. R. (2019). Implementasi Model Delphi dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 14(1), 73–79. <https://doi.org/10.30864/jsi.v14i1.254>.
- [15] Saputra, I. G. A. N. W. (2018). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Dasar Sepak Takraw*. STMIK STIKOM Bali.
- [16] Setyawan, M. Y. H., & Munari, A. S. (2020). *Panduan Lengkap Membangun Sistem Monitoring Kinerja Mahasiswa Internship Berbasis Web Dan Global Positioning System*. Kreatif Industri Nusantara.
- [17] Sudjiman, P. E., & Sudjiman, L. S. (2018). Analisis Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer dalam Proses Pengambilan Keputusan. *Jurnal TeIKa*, 8, 55–66.
- [18] Sulistiyarini, D., & Sabirin, F. (2018). Analisis Perancangan Sistem Informasi Administrasi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan



-
- Komunikasi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 2(1), 22–29. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v2i1.14006>.
- [19] Tengah, B. P. S. P. J. (2019). *Jarak dari Ibukota Kabupaten/Kota ke Ibukota Provinsi di Provinsi Jawa Tengah (km), Tahun 2015 - 2018*. Jateng.Bps.Go.Id. <https://jateng.bps.go.id/statictable/2017/10/26/1514/jarak-dari-ibukotakabupaten-kota-ke-ibukota-provinsi-di-provinsi-jawa-tengah-km-tahun2015---2018.html>.
- [20] Tengah, D. K. O. dan P. P. J. T. (2020). Draft Buku Pariwisata Jawa Tengah Dalam Angka. In <http://disporapar.jatengprov.go.id/>. [http://disporapar.jatengprov.go.id/content/files/Statistik Pariwisata Jawa Tengah dalam Angka 2020 %5BDRAFT%5D .pdf](http://disporapar.jatengprov.go.id/content/files/Statistik%20Pariwisata%20Jawa%20Tengah%20dalam%20Angka%202020%5BDRAFT%5D.pdf).
- [21] Zuhaedi, L. A., & Priyanto, D. (2019). Pengembangan Profil Outlet pada Pusat Perbelanjaan Mataram Mall. *Jurnal SASAK*, 1(1), 13–21.