

## Peningkatan Pemberdayaan Kampung Wisata Nopia Sebagai Destinasi Wisata Oleh-oleh Khas Banyumas

Endang Setyawati<sup>1)</sup>, Adhi Wibowo<sup>2)\*</sup>, Dhany Faizal Racma<sup>3)</sup>, Rosalina Yani Widiastuti<sup>4)</sup>, Axl Adilla<sup>5)</sup>

<sup>1),2),3),4),5)</sup>Sistem Informasi/Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Yos Sudarso  
Jl. SMP 5 Karangklesem Purwokerto Selatan/53144  
\*Email Penulis Koresponden: [adhi.wibowo@stikomvos.ac.id](mailto:adhi.wibowo@stikomvos.ac.id)

Received : 01/07/24; Revised: 06/08/24 ; Accepted: 27/08/24

### Abstrak

*Kampung Nopia, yang dikenal sebagai penghasil oleh-oleh khas Banyumas, memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata. Namun, metode pemasaran yang masih konvensional menjadi kendala dalam mengembangkan potensi tersebut. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan digital marketing para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Kampung Nopia melalui pelatihan pembuatan dan pengelolaan website. Program ini mencakup serangkaian tahapan, mulai dari persiapan, pengkajian, perancangan program, pelatihan, hingga evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan paguyuban UMKM, tahap pengkajian dilakukan dengan observasi dan wawancara, dilanjutkan dengan tahap perancangan program untuk pembuatan website company profile Kampung Wisata Nopia. Setelah blueprint perancangan selesai, dilanjutkan ke tahap pembangunan program, untuk selanjutnya dilakukan pelatihan kepada para pengguna. Tahap terakhir yaitu evaluasi program dilakukan untuk mengukur keberhasilan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan teknologi digital, yang tercermin dari peningkatan nilai pretest dan posttest. Selain itu, terbangunnya website resmi Kampung Wisata Nopia memberikan dampak positif dalam memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan daya saing produk nopia. Program ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperkuat ekonomi lokal melalui optimalisasi teknologi digital. Untuk keberlanjutan dan kesuksesan jangka panjang, komunitas Kampung Wisata Nopia disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam teknologi digital guna mengikuti tren pemasaran online yang terus berkembang. Selain itu, menjalin kemitraan dengan pihak eksternal, seperti influencer dan agen pariwisata, dapat meningkatkan eksposur Kampung Wisata Nopia sebagai destinasi wisata.*

**Kata kunci :** Destinasi Wisata, Kampung Nopia Mino, Home Industry, Digital Marketing.

### Abstract

*Nopia Village, known as a producer of Banyumas souvenirs, has great potential as a tourist destination. However, conventional marketing methods are an obstacle in developing this potential. This Community Service Program (PkM) aims to improve the digital marketing skills of micro, small, and medium enterprises (MSMEs) in Nopia Village through training in website creation and management. This program includes a series of stages, starting from preparation, assessment, program design, training, to evaluation. The preparation stage is carried out by coordinating with the MSME association, the assessment stage is carried out through observation and interviews, followed by the program design stage for creating the Nopia Tourism Village company profile website. After the design blueprint is complete, it continues to the program development stage, to then provide training to users. The final stage, namely program evaluation, is carried out to measure the success of the program. The results of the activity showed an increase in participants' knowledge and skills in using digital technology, which is reflected in the increase in pretest and posttest scores. In addition, the establishment of the official Nopia Tourism Village website has a positive impact on expanding marketing reach and increasing the competitiveness of nopia products. This program is expected to*

*contribute to strengthening the local economy through the optimization of digital technology. For long-term sustainability and success, the Nopia Tourism Village community is advised to continue to develop skills in digital technology to keep up with the growing trend of online marketing. In addition, establishing partnerships with external parties, such as influencers and tourism agents, can increase the exposure of Nopia Tourism Village as a tourist destination.*

**Keywords :** *Tourist Destination, Nopia Mino Village, Home Industry, Digital Marketing.*

## 1. PENDAHULUAN

Destinasi wisata merupakan salah satu sarana yang signifikan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat. Pertumbuhan industri pariwisata di sektor ekonomi terbukti lebih pesat dibandingkan dengan sektor-sektor ekonomi lainnya. Menurut laporan "Kabupaten Banyumas Dalam Angka 2012" yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik Banyumas (BPS, 2018, 2019), industri pariwisata memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat. Pertumbuhan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan pendapatan, tetapi juga pada terciptanya lapangan pekerjaan, khususnya di Kampung Wisata Nopia, yang membantu mengurangi angka pengangguran (Sakti, 2012).

Untuk mengunjungi Kampung Wisata Nopia, pengunjung dikenakan biaya masuk sebesar Rp 15.000 per orang, yang sudah termasuk satu bungkus oleh-oleh mino. Selain itu, tersedia demo pembuatan mino dengan biaya sebesar Rp 150.000 untuk sepuluh orang, yang dilakukan secara bergilir di rumah-rumah industri. Untuk kunjungan dalam jumlah besar, disarankan untuk melakukan konfirmasi terlebih dahulu kepada pengurus Kampung Wisata Nopia Banyumas.

Namun, manajemen produksi dan pemasaran produk *home industri* mino nopia masih mengandalkan metode konvensional, termasuk pemasaran yang bergantung pada sistem "getok tular". Pendekatan tradisional ini terbukti kurang efisien dalam menjangkau target pasar yang lebih luas, khususnya dalam mempromosikan Kampung Wisata Nopia. Waktu yang dibutuhkan untuk menyebarkan informasi melalui metode ini relatif lama, sehingga dapat menghambat pertumbuhan bisnis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan teknologi tepat guna berupa sistem aplikasi *website*. Sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dan efisien dalam penyampaian informasi, khususnya di Desa Pakunden, Kabupaten Banyumas. Penelitian ini mengadaptasi konsep sistem informasi *website* yang telah terbukti efektif dalam penyampaian informasi (Puspasari, 2024) dan menggabungkannya dengan fitur pengelolaan keuangan yang komprehensif (Nuryani et al., 2022).

Pengembangan *website company profile* dinilai sangat penting dalam era digital saat ini. Dengan memiliki *website* sendiri, UMKM dapat menyampaikan informasi produk secara lebih lengkap dan menarik kepada konsumen potensial. Selain itu, *website* juga berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif antara UMKM dan pelanggan. Melalui inovasi ini, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi digital dan pengelolaan keuangan masyarakat, khususnya di Kampung Nopia (Juwanda & Veonansa, 2024).

Dalam bisnis pariwisata, seperti yang dijalankan di Kampung Wisata Nopia, aspek kepariwisataan menjadi hal yang harus diperhatikan. Kepariwisataan mencakup keseluruhan kegiatan wisata yang dilakukan oleh wisatawan dengan dilengkapi oleh fasilitas dan infrastruktur pendukung yang disediakan oleh para pemangku kepentingan pariwisata (Edward, 1991). Namun, unsur utama dalam pengembangan kepariwisataan adalah daya tarik wisata itu sendiri (Nuryanti, 1993), di mana objek wisata menjadi elemen utamanya (Priono, 2011).

Dengan memahami pentingnya pemasaran dan pengelolaan terhadap objek wisata di Kampung Wisata Nopia, diperlukan aplikasi berbasis *website* yang dapat membantu dalam pengelolaan dan pemasaran objek wisata tersebut. Dengan demikian, pembangunan sistem informasi berbasis web yang berfungsi sebagai pusat data terintegrasi menjadi alternatif yang menarik. Sistem ini dapat mengelola informasi mulai dari pengumpulan hingga penyebarannya (Kadir, 2017; Wedhasmara, 2009).

*Website* sendiri merupakan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi (Prasetya & Hertini, 2022). Dalam membangun aplikasi *website*,

peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP yang memungkinkan pengaturan tampilan, penambahan, penghapusan, atau pengelolaan data dengan menggunakan fungsi-fungsi tertentu (Fery Hardiyatmoko et al., 2022). HTML (*Hypertext Markup Language*) digunakan untuk memberikan struktur dan format pada konten halaman web (Setyawati et al., 2021), sedangkan CSS digunakan untuk menetapkan gaya pada elemen HTML (Khoiriyah et al., 2021). Penggunaan *framework* sebagai kerangka aplikasi membantu dalam membangun aplikasi yang sejenis dan menyediakan pustaka tingkat tinggi yang dapat digunakan secara berulang. Umumnya, *framework* dirancang secara berorientasi objek sehingga desain dan programnya tersedia sebagai *class-class* abstrak (Mukhlis, 2024).

*Bootstrap*, sebuah *library* yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *web* responsif secara cepat dan mudah, juga digunakan dalam pengembangan *website* ini. *Bootstrap* mencakup CSS dan HTML untuk menghasilkan grid, layout, tipografi, tabel, formulir, navigasi, dan lain-lain. Selain itu, *Bootstrap* juga dilengkapi dengan *jQuery plugins* untuk menghasilkan komponen antarmuka pengguna yang menarik, seperti *transitions*, *modal*, *dropdown*, dan lain-lain (Mukhlis, 2024).

Dengan membangun aplikasi *website* untuk pemasaran dan pengelolaan industri Kampung Wisata Nopia serta memberikan pelatihan dalam penggunaannya, diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan visibilitas dari Kampung Wisata Nopia. Melalui program pengabdian masyarakat ini, kami berupaya meningkatkan kapasitas pengelolaan UMKM produksi nopia dengan mengembangkan aplikasi *website company profile*. Pelatihan yang diberikan mencakup pembuatan, pengelolaan, dan optimasi *website*. Harapannya, melalui pelatihan ini, mitra UMKM dapat secara mandiri mengelola *website* mereka, sehingga mampu meningkatkan visibilitas produk, memperluas jaringan pemasaran, dan pada akhirnya meningkatkan produktivitas serta inovasi usaha (Andri et al., 2023; Pratiwi et al., 2024).

## 2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan inti dalam pengabdian masyarakat ini adalah penyelenggaraan pelatihan. Kegiatan pelatihan administrasi aplikasi *website* dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2023, bertujuan untuk membekali pengelola Kampung Wisata Nopia dengan keterampilan dalam mengelola *website* sebagai sarana promosi. Hasil dari kegiatan ini adalah terbentuknya *website* resmi Kampung Wisata Nopia (<https://kampungnopia.com>), yang dilengkapi dengan fitur pendaftaran pengunjung dan integrasi basis data.



**Gambar 1.** Tahap perencanaan kegiatan dengan mitra  
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



**Gambar 2.** Tahap penjelasan konsep pembuatan *Website*  
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)

Program pengabdian masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di Desa Pekunden, Banyumas, dengan fokus pada peningkatan kapasitas digital marketing bagi para pelaku UMKM produksi nopia. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan: Tim PkM melakukan koordinasi dengan paguyuban UMKM produksi nopia di Kampung Wisata Nopia, Banyumas. Persiapan meliputi penyusunan rencana kegiatan, pengumpulan data awal, dan persiapan materi pelatihan.
- b. Tahap Persiapan: Tim PkM melakukan koordinasi dengan paguyuban UMKM produksi nopia di Kampung Wisata Nopia. Persiapan ini meliputi penyusunan rencana kegiatan, pengumpulan data awal, dan penyusunan materi pelatihan.
- c. Tahap Pengkajian: Pengkajian dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi untuk memahami kondisi UMKM produksi nopia, pemahaman mereka tentang digital marketing, kendala yang dihadapi, serta potensi yang dimiliki.
- d. Tahap Perancangan Program: Berdasarkan hasil pengkajian, dirancang program pelatihan yang mencakup pembuatan *website company profile* untuk setiap UMKM. *Website* ini dirancang untuk memperkenalkan produk nopia, sejarah usaha, dan informasi kontak.
- e. Tahap Pelaksanaan: Pelatihan dilaksanakan secara langsung kepada para pelaku UMKM, dengan fokus pada pembuatan konten yang menarik untuk *website*, *Search Engine Optimization* (SEO), dan pemanfaatan media sosial.
- f. Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program melalui survei kepuasan peserta, peningkatan kunjungan *website*, dan peningkatan penjualan produk.
- g. Tahap Pelaporan: Hasil program dilaporkan secara tertulis dan dipresentasikan kepada pihak terkait, termasuk pihak desa dan perguruan tinggi. Selain itu, dilakukan serah terima perangkat komputer dan sumber daya digital lainnya untuk mendukung keberlanjutan program.

Dalam rangka meningkatkan daya saing produk nopia dan memperluas jangkauan pemasaran, materi pelatihan yang diberikan kepada pelaku UMKM difokuskan pada peningkatan kualitas produk dan strategi digital marketing. Materi pelatihan ini dibagi menjadi tiga sesi utama:

- a. Peningkatan Kualitas Produk dan Pengemasan: Sesi ini menekankan pentingnya meningkatkan kualitas produk nopia agar lebih menarik dan tahan lama. Analisis komposisi gizi dilakukan untuk memberikan informasi yang jelas kepada konsumen. Hasil survei awal mengenai persepsi masyarakat terhadap kualitas produk digunakan sebagai dasar dalam merancang strategi peningkatan kualitas produk.
- b. Pengembangan *Website Company Profile*: Sesi ini berfokus pada pengembangan *website company profile* sebagai sarana promosi produk nopia. Pelatihan ini meliputi:
  - 1) Pembuatan *Website*: Peserta dilatih untuk membuat *website* yang sederhana namun informatif.
  - 2) Desain *Website*: Peserta diajarkan mengenai desain *website* yang menarik dan *user-friendly*.
  - 3) Penyusunan Konten: Peserta diberikan panduan dalam menyusun konten *website*, termasuk penulisan narasi yang menarik, pemilihan gambar berkualitas, dan *Search Engine Optimization* (SEO)



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah berhasil mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh mitra melalui partisipasi aktif antara tim pengusul dan mitra. Tim pengusul berperan sebagai fasilitator utama yang memberikan pembinaan secara berkala kepada para mitra melalui koordinasi yang intensif. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini mencakup beberapa tahapan penting, yaitu:

- Persiapan Pelatihan: Kegiatan ini diawali dengan persiapan pelatihan pembuatan dan pengoperasian media sosial.
- Pengkajian Awal: Tim melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sebelum merancang desain aplikasi berbasis *website*.
- Perancangan dan Desain Aplikasi: Aplikasi dirancang menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai *blueprint*, yang memberikan gambaran menyeluruh tentang struktur aplikasi yang akan dibangun.
- Pembangunan dan Evaluasi Aplikasi: Aplikasi dikembangkan dan dievaluasi secara berkala untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.
- Pelatihan Penggunaan Aplikasi: Setelah aplikasi selesai dibangun, pelatihan diberikan kepada mitra dengan tujuan untuk mempromosikan dan memperkenalkan Kampung Wisata Nopia kepada masyarakat luas. Pelatihan ini juga berfokus pada optimalisasi administrasi pendaftaran dan pengenalan produk nopia sebagai makanan khas Banyumas, yang diharapkan dapat meningkatkan produksi dan perekonomian masyarakat di Kampung Nopia.

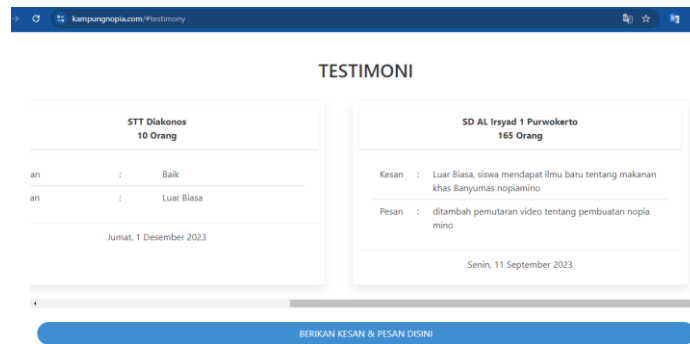
Kegiatan PKM yang dilakukan oleh Tim STIKOM Yos Sudarso Purwokerto berlangsung selama empat hari, dimulai dari Sabtu, 27 Agustus 2023 hingga September 2023. Salah satu kegiatan utama adalah pelatihan administrasi aplikasi *website*, di mana Axl Adilla, sebagai narasumber, menekankan pentingnya *website* dalam dunia bisnis. Dengan desain yang menarik dan konten yang informatif, *website* kampungnopia.com menjadi sarana yang efektif untuk mempromosikan keunikan produk nopia, membangun *brand awareness*, dan menarik minat wisatawan untuk mengunjungi Kampung Wisata Nopia.



**Gambar 3.** Kegiatan pelatihan cara membuat konten dan mengoprasikan *website*  
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



**Gambar 4.** Pelatihan pengelolaan *website*  
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



**Gambar 5.** Tampilan aplikasi *website* terkait testimoni para peserta wisata Kampung Nopia  
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



**Gambar 6.** Fasilitas Website dengan Mengunggah Konten Kegiatan Setiap Hari  
Sumber : (Setyawati dkk, 2023)



**Gambar 6.** Serah terima *hardware* berupa laptop dan printer  
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)

**Tabel 1.** Hasil *pretest* dan *posttest*  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	13	1.00	15.00	6.6154	4.40716
<i>Posttest</i>	13	1.00	17.00	7.5385	6.52706
Valid N ( <i>listwise</i> )	13				

Sumber: (Setyawati dkk, 2023)

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata (mean) *pretest* adalah 6,6154 dengan standar deviasi 4,40716, sementara nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 7,5385 dengan standar deviasi 6,52706. Dengan jumlah responden sebanyak 13 orang, hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan PkM.

#### 4. KESIMPULAN

Pengabdian ini berhasil mendukung pengembangan Kampung Wisata Nopia di Banyumas sebagai destinasi wisata oleh-oleh khas. Melalui pelatihan yang diberikan, masyarakat lokal mendapatkan keterampilan baru dalam mengelola media sosial dan *website*, yang penting untuk mempromosikan potensi wisata mereka secara lebih luas. Hasilnya, ada peningkatan dalam kemampuan komunitas untuk mengelola dan memasarkan produk khas mereka, yang berpotensi meningkatkan perekonomian lokal.

Untuk keberlanjutan dan kesuksesan jangka panjang, komunitas Kampung Wisata Nopia disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam teknologi digital guna mengikuti tren pemasaran *online* yang terus berkembang. Selain itu, menjalin kemitraan dengan pihak eksternal, seperti *influencer* dan agen pariwisata, dapat meningkatkan eksposur Kampung Wisata Nopia sebagai destinasi wisata. Monitoring dan evaluasi rutin juga perlu dilakukan untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas dari program yang telah dilaksanakan. Di sisi lain, diversifikasi produk lokal selain Nopia akan membantu menarik lebih banyak wisatawan dan mengurangi ketergantungan pada satu jenis produk.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih dapat diberikan kepada KEMDIKBUDRISTEK Dirjen PT untuk hibah skema Pemberdayaan Masyarakat Pemula (PMP) yang telah disetujui untuk didanai pada pendanaan tahun 2023. Terima kasih juga kepada LPPM STIKOM Yos Sudarso Purwokerto dan Kampung Wisata Nopia Desa Pekunden Banyumas yang telah memberikan dukungan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Damri, S., Rosmala, M., Donawati, D., & Suryati, E. (2023). Pelatihan Program Pembuatan Laporan Keuangan di BUMDES Amanah Desa Teluk Rhu Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau. *Jurnal ABDIMAS*, 3(2), 20–30.
- BPS, B. P. S. (BPS) K. B. (2018). *Statistik Daerah Kabupaten Banyumas 2018*.
- BPS, B. P. S. (BPS) K. B. (2019). *Statistik Daerah Kabupaten Banyumas 2019*.
- Edward, I. (1991). *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*. Van Nostrand Reinhold.
- Fery Hardiyatmoko, H., Putri Arini, D., & Agung Pramudito, A. (2022). KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang PELATIHAN HTML DASAR BAGI SISWA SMK XAVERIUS PALEMBANG. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 373–380.
- Juwanda, S. D., & Veonansa, Y. F. (2024). Sosialisasi dan Menanam Tanaman Obat Keluarga (TOGA) di Desa Tanjung Harapan. *Jurnal ABDIMAS*, 4(1), 14–19.
- Kadir, A. (2017). *Pengenalan sistem informasi edisi revisi*. Andi.

- Khoiriyah, K., Ester, E., Simanullang, D., & Putra, Y. (2021). Analisis Implementasi Aplikasi Konsep Basis Data Relasional pada PT. Sinar Mulai. *Jurnal AKSI (Akuntansi Dan Sistem Informasi)*, 25(November), 25.
- Mukhlis, I. (2024). *SISTEM INFORMASI (Teori dan Implementasi Sistem Informasi di berbagai Bidang)*.
- Nuryani, Y., Sari, Y. L., & Astuti, A. (2022). Pelatihan Dalam Pengelolaan Manajemen dan Dana Warga RT.01/04 Kav. Serpong Tangerang Selatan. *Jurnal Abdimas STMIK Dharmapala*, 2(2), 28–33. <https://doi.org/10.47927/jasd.v2i2.390>
- Nuryanti, W. (1993). *Concept, Perspective and Challenges” Makalah bagian dari Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya*. Gadjah Mada University Press.
- Prasetya, M. D., & Hertini, E. S. (2022). Pendampingan Pembuatan Konten dan Pengelolaan Website Desa Kiringan Boyolali. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 4(2), 102–107. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v4i2.7666>
- Pratiwi, I., Aprilyanti, S., & Andalia, W. (2024). Pelatihan Pengembangan Produk UMKM di Kecamatan Sako Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i1.3568>
- Priono, Y. (2011). Studi Dampak Pariwisata Bukit Batu Kabupaten Kasongan di Tinjau dari Aspek Ekonomi, Sosial, dan Budaya. *Jurnal Prespektif Arsitektur*, 6(2), 23–33.
- Puspasari, S. (2024). Sosialisasi Aplikasi Pengelolaan Surat Dokumentasi Cagar Budaya Taman Purbakala Kerjaan Sriwijaya. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(1), 22–27. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i1.3811>
- Sakti, H. S. (2012). Perencanaan Pariwisata Perdesaan Berbasis Masyarakat. *Yogyakarta: Graha Ilmu. Undang--Undang Republik Indonesia*, 10.
- Setyawati, E., Wijoyo, H., Suyudi, S., & Gunantara, F. A. (2021). Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Surat Pengantar Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter Guna Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pada Desa Tambaksari Kidul Kabupaten Banyumas. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 22–31. <https://doi.org/10.35959/jik.v9i1.191>
- Wedhasmara, A. (2009). LANGKAH-LANGKAH PERENCANAAN STRATEGIS SISTEM INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE WARD AND PEPPARD. *Wedhasmara | JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*. <https://doi.org/10.18495/jsi.v1i1.704>