

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT: PENDAMPINGAN SISTEM INFORMASI E-TOURISM PADA PENGELOLA PANTAI SAWMIL TANGGAMUS BERBASIS WEB

**Nirmala Dewi, Tanti Febriana, Nungsiyati, Riki Renaldo, Muhamad
Muslihudin**

Prodi Perbankan Syariah, STEBI Tanggamus, Lampung

Prodi Ekonomi Syariah, STEBI Tanggamus, Lampung

Prodi Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara, Lampung

Jl. Soekarno Hatta (Islamic Centre), Kota Agung, Tanggamus, Lampung

Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung.

E-mail: nirmaladewi1709@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pengelola wisata Pantai Sawmil Wonosobo dalam memanfaatkan teknologi informasi melalui pengembangan dan pendampingan sistem informasi e-tourism berbasis web. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah keterbatasan dalam promosi digital dan pengelolaan informasi wisata yang masih dilakukan secara konvensional. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi observasi kebutuhan mitra, perancangan dan pengembangan sistem, sosialisasi pemanfaatan aplikasi, pelatihan teknis, hingga evaluasi penggunaan sistem. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diimplementasikan dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna. Terdapat peningkatan signifikan dalam penguasaan teknologi oleh pengelola, dari 30% sebelum pendampingan menjadi 80% setelah kegiatan berlangsung. Sistem informasi ini membantu pengelola dalam menyajikan informasi wisata secara daring, meningkatkan jangkauan promosi, serta mendorong efisiensi pelayanan kepada pengunjung. Kegiatan ini memberikan dampak positif dan berkelanjutan serta dapat direplikasi untuk pengelolaan destinasi wisata lainnya yang memiliki karakteristik serupa.

Kata kunci: pengabdian kepada masyarakat, *e-tourism*, sistem informasi, pariwisata digital, Pantai Sawmil.

Abstract

This community service activity aims to enhance the capacity of tourism managers at Sawmil Beach, Wonosobo, in utilizing information technology through the development and implementation of a web-based e-tourism information system. The main issue faced by the community partner is the lack of digital promotion and the conventional management of tourism-related information. The activity was carried out through several stages, including needs assessment, system design and development, application utilization workshops, technical training, and system evaluation. The results show that the developed system was successfully implemented and aligned with the needs of the users. There was a significant improvement in the managers' technical skills, from 30% proficiency before the program to 80% after the training. The information system has enabled the managers to present tourism information online, broaden promotional reach, and improve the efficiency of visitor services. This program has had a positive and sustainable impact and can serve as

a replicable model for other tourism destinations with similar conditions.

Keywords: *community service, e-tourism, information system, digital tourism, Sawmil Beach.*

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi informasi berkembang pesat. Penggunaan teknologi informasi tidak dibatasi oleh jarak maupun waktu. Teknologi informasi sangat bermanfaat dan salah satu contoh pemanfaatannya adalah internet. Internet mulai berkembang dan berkembang pada tahun 1960-an, dimulai pada militer, dan telah dikomersialkan sejak tahun 1990-an. Internet telah menjadi media komunikasi yang digunakan oleh banyak orang. Internet juga memungkinkan Anda untuk menemukan dan memperoleh informasi yang Anda butuhkan dan berkomunikasi dengan pengguna Internet lainnya.

Pesatnya perkembangan internet telah membawa banyak perubahan dalam pertukaran informasi. Internet juga merupakan media kerjasama. Misalnya, perusahaan hosting web yang memasang spanduk iklan di situs webnya yang lain selain milik mereka sendiri. Internet juga digunakan untuk menyebarkan informasi. Informasi yang terkandung di internet mencakup beberapa hal termasuk dalam bidang pariwisatanya sendiri. Salah satu contoh penerapan teknologi informasi di dunia pariwisata itu sendiri seperti contohnya pada pariwisata yang sudah menggunakan sistem informasi berbasis web yaitu pada @www.wisatanesia.com dimana salah satu contoh website pariwisata pada pantai Marina yang terletak pada bagian utara kota Semarang. Dan @www.wisatakiluan.com adalah salah satu contoh website pariwisata di pantai Teluk Kiluan yang terletak di Kabupaten Tanggamus.

Wisata Pantai Sawmil merupakan objek pariwisata yang Terletak di Pekon Karang Anyar, Wonosobo, Tanggamus, Lampung. Wisata pantai ini memiliki pemandangan pantai yang sangat bagus. Di sebelah barat pantai ini terlihat pegunungan Taman Nasional Bukit Balisan Selatan. Di sebelah timur Anda bisa melihat pesona Gunung Tanggamus yang indah dan pemukiman penduduk di kecamatan Kota Agung. Pantai Sawmill memiliki pasir berwarna coklat dan dua buah muara yaitu Sungai Semaka dan Sungai Semong. Pantai Sawmil sendiri memiliki beberapa kafe dan tempat bersantai. Sehingga pengunjung dapat memilih tempat yang nyaman untuk bersantai bersama keluarga. Sawmill Beach juga terjaga dengan baik dan menarik banyak wisatawan penasaran yang ingin berkunjung ke pantai tersebut.

Pada Pantai Sawmil penyebaran informasi tentang tempat wisata masih dilakukan secara manual yaitu melalui iklan langsung (face to face), brosur, pamflet, dan juga poster kepada wisatawan yang berkunjung ke Pantai Sawmil. Sehingga pengelola sangat membutuhkan Sistem informasi pariwisata yang dapat mendukung kelancaran media periklanan dan layanan data informasi menjadi salah satu faktor daya saing pariwisata saat ini. Agar pengunjung atau wisatawan lebih mudah untuk mencari informasi mengenai Pantai Sawmil Wonosobo dan objek apa saja yang ada di Pantai Sawmil Wonosobo itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis membuat website "Sistem Informasi E-Tourism Berbasis Web Pantai Sawmil Pantai Wonosobo" dengan sistem jaringan global untuk memudahkan akses informasi yang lebih akurat, cepat dan cepat. Saya tertarik dengan penelitian tentang konsep

menggabungkan teknologi dan pariwisata akan menguntungkan pengelola pariwisata di wilayah Tangamus provinsi Wonosobo. Selain itu, sistem ini bertujuan untuk menyebarkan informasi wisata Pantai Wonosobo di Pantai Sawmil Wonosobo Kecamatan Tanggamus Kabupaten Lampung kepada wisatawan mancanegara.

Melalui kegiatan ini, pengelola Pantai Sawmil kini memiliki sistem informasi e-tourism berbasis web yang dapat diakses publik, meningkatkan visibilitas objek wisata, dan mempermudah calon wisatawan dalam memperoleh informasi. Selain itu, kemampuan pengelola dalam mengelola sistem informasi juga meningkat, sehingga mereka dapat melakukan pemutakhiran konten secara mandiri.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 E-tourism

Menurut Buhalis (2005), e-tourism adalah penggunaan penuh teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pariwisata untuk membuat kinerja industri pariwisata menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, wisatawan dapat dengan mudah mengakses layanan informasi tentang objek yang dipilih. Selain itu, menurut (Jonathan & Tarigan, 2016; Simanjuntak et al., 2021) berpendapat bahwa e-tourism adalah teknologi informasi dalam penerapan promosi pariwisata lebih mempermudah proses akses ke informasi. Artinya pemanfaatan e-tourism dapat memberikan efek positif terhadap peningkatan minat pengunjung terhadap wisata yang berkembang,

2.2 Pantai Sawmil Wonosobo

Pantai Sawmill merupakan destinasi wisata yang terletak di Pekon Karang Anyar, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Hal ini memberikan pantai ini pemandangan pantai yang sangat bagus. Di bagian sebelah barat pantai ini kita bisa melihat pegunungan Taman Nasional Bukit Barisan Selatan. Di bagian timur kita bisa melihat indahnya pesona Gunung Tanggamus dan juga kawasan pemukiman warga di wilayah Kota Agung. Dimana pantai sawmil ini memiliki warna pasir yang berwarna coklat dan terdapat dua muara sungai yaitu Sungai Semaka dan Sungai Semuong. Di Pantai Sawmil ini sendiri sudah terdapat beberapa cafe dan juga tempat bersantai lainnya. Sehingga pengunjung bisa memilih tempat bersantai yang nyaman bersama keluarga. Pantai Sawmil ini adalah pantai yang masih alami dan deburan ombaknya di pantai ini juga tidak begitu tinggi. Sehingga banyak yang berenang untuk menikmati suasana pantainya dan Pantai Sawmil ini banyak diminati untuk liburan bersama keluarga.

2.3 Website

Menurut Elgamar (2020), website adalah sebuah media dengan banyak halaman yang terhubung (hyperlink), dan website tersebut memuat fitur-fitur informasi seperti teks, gambar, atau gabungan dari semuanya. Kemudian menurut Fridayanthie dan Mahdiati (2016:128) Situs web adalah kumpulan halaman berisi informasi yang dapat diakses dan ditautkan melalui Internet, dan informasi ini disimpan di server webnya.

METODE PELAKSANAAN

3.1. Tahapan Kegiatan

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi daerah. Pantai Sawmil yang terletak di Kabupaten Wonosobo memiliki potensi wisata yang besar, namun belum dikelola secara maksimal dari sisi promosi dan manajemen informasi. Pengelolaan wisata yang masih konvensional mengakibatkan keterbatasan akses informasi bagi calon wisatawan dan kurang optimalnya pelayanan kepada pengunjung.

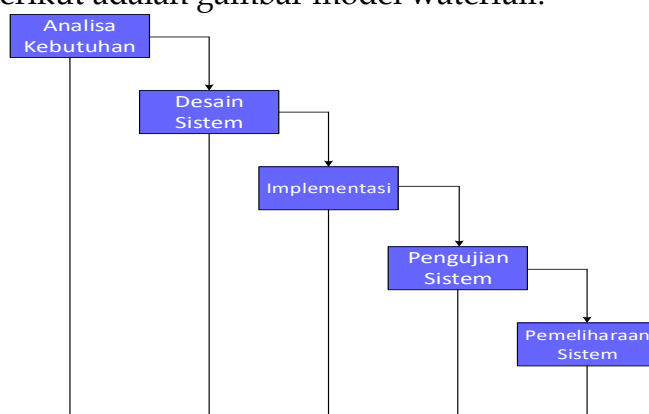
Melihat permasalahan tersebut, tim dosen dan mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi Institut Bakti Nusantara melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui pendampingan pengembangan dan implementasi sistem informasi e-tourism berbasis web. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu pengelola wisata dalam meningkatkan kualitas layanan, promosi digital, serta pengelolaan data wisata yang lebih efektif dan efisien. Kegiatan PKM dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Observasi dan Analisis Kebutuhan

Tim melakukan kunjungan lapangan ke Pantai Sawmil untuk menggali kebutuhan informasi, memahami sistem manajemen wisata yang berjalan, dan mendata kendala yang dihadapi oleh pengelola.

2. Perancangan dan Pengembangan Sistem

Bagian ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah penelitian dan perancangan sistem. Metodologi perancangan sistem informasi berarti kerangka kerja yang digunakan untuk merencanakan dan mengendalikan proses sistem informasi. Pada penelitian ini, kemudian peneliti memilih metode perancangan sistem menggunakan model waterfall (air terjun) dikarenakan metode tersebut memiliki tahapan yang realistis, jelas, dan praktis. Menurut Chrisantus Trisianto (2018), Metodologi air terjun atau Waterfall adalah proses pengembangan perangkat lunak yang mengalir terus menerus (seperti air terjun) dengan fase analisa, desain, implementasi, dan pengujian. Berikut adalah gambar model waterfall:



Gambar 1. Model Waterfall

Uraian tahapan-tahapan penelitian :

a) Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti juga harus mengidentifikasi dan menganalisa berbagai macam permasalahan yang ada di Pantai Sawmil Wonosobo dan juga menganalisa penyelesaiannya. Peneliti harus bisa

menganalisa sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan untuk sistem informasi e-tourism tersebut.

b) Desain Sistem

Tahap desain ini, peneliti kemudian merancang desain dari system yang akan dirancang dengan menggunakan UML yang berorientasi objek seperti Use Case Diagram.

c) Implementasi

Fase implementasi atau aplikasi diubah menjadi kode (program) yang dapat digunakan. Ini merupakan tahap implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti, setelah itu diimplementasikan sesuai dengan rancangan.

d) Pengujian Sistem

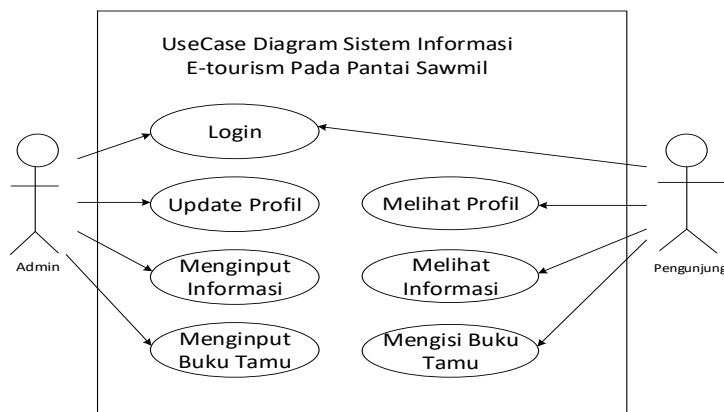
Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian dari program yang telah dibuat. Program yang telah dibuat kemudian langsung diuji apakah program tersebut akan berjalan lancar atau tidak.

3. Pelatihan dan Pendampingan Teknis

Tim memberikan pelatihan kepada pengelola mengenai cara mengoperasikan dan memperbarui konten sistem, termasuk penggunaan dashboard admin, manajemen artikel, galeri, dan tanggapan pengunjung.

3.2. Hasil Pengembangan Sistem

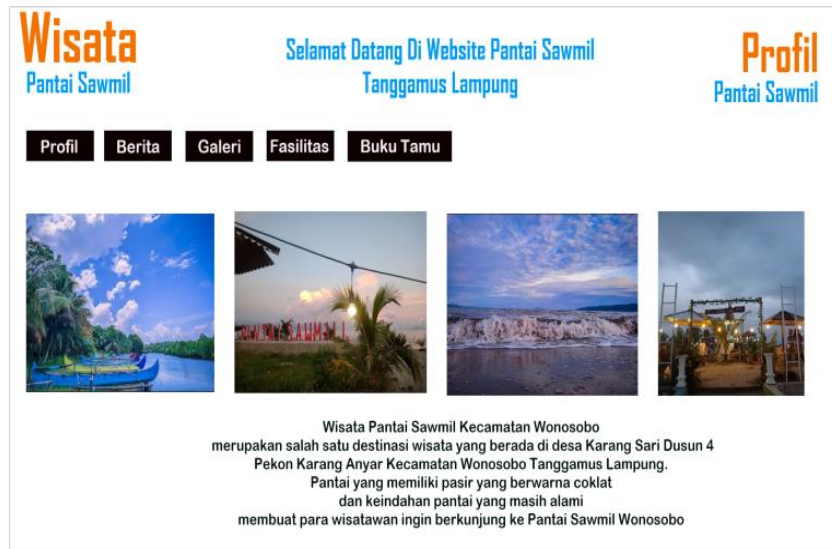
Pada tahap ini, peneliti memutuskan untuk merancang situs web menggunakan Desain Berorientasi Objek atau UML (Unified Modeling Language) adalah pemodelan visual dengan banyak diagram dengan fitur dan perspektif yang berbeda. Menurut Dinda, Agus, dan Abdul (2020), Unified Modeling Language adalah pemodelan visual sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk mendokumentasikan dan mengimplementasikan sistem[10].



Gambar 2. Use Case Diagram

Tahapan ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah implementasi sistem informasi e-tourism berbasis web di Pantai Sawmil Wonosobo sesuai dengan sistem yang telah dirancang sebelumnya. Berikut ini adalah gambaran tentang Hasil dan pertimbangan perancangan sistem informasi e-tourism berbasis web di Pantai Sawmil Wonosobo sesuai dengan sistem yang telah dirancang sebelumnya.

Di bawah ini adalah serangkaian situs web yang dibuat oleh para peneliti. Pada bagian halaman ini akan ditampilkan profil pada Pantai Sawmil Wonosobo. Halaman ini berisi profil menarik sehingga para wisatawan bisa melihat bagaimana profil yang ada di Pantai Sawmil Wonosobo. Berikut adalah tampilan dari halaman profil pada Pantai Sawmil Wonosobo :



Gambar 3. Tampilan Profil

Bagian halaman ini menampilkan berita atau informasi mengenai Pantai Sawmil Wonosobo. Halaman ini berisi berita atau informasi terbaru mengenai kejadian atau peristiwa dan informasi yang akurat tentang wisata yang ada di Pantai Sawmil, Wonosobo, Tanggamus. Berikut ini adalah tampilan dari halaman berita Pantai Sawmil Wonosobo:



Gambar 4 Tampilan Halaman Berita

HASIL KEGIATAN DAN PENDAMPINGAN

4.1. Sosialisasi Penggunaan Sistem

Dalam paparan yang di sampaikan oleh Riki Renaldo, S.Kom., M.TI dan Muhamad Muslihudin, S.Kom., M.TI yang merupakan salah satu tim pengembang aplikasi menyampaikan sebagai bagian dari rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, tim dosen dan mahasiswa dari Program Studi

Sistem Informasi Institut Bakti Nusantara melaksanakan kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi *E-Tourism* kepada para pengelola Pantai Sawmil, Wonosobo. Kegiatan ini berlangsung pada 13 September 2024, bertempat di Aula STEBI Tanggamus. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan fitur-fitur utama dalam sistem informasi e-tourism berbasis web yang telah dikembangkan, serta memberikan pemahaman menyeluruh mengenai manfaat dan cara penggunaannya dalam mendukung promosi dan manajemen wisata secara digital. Dalam sesi sosialisasi, peserta diberikan pemaparan materi mengenai:

- Alur kerja aplikasi (user dan admin),
- Fitur-fitur utama (informasi wisata, galeri, peta lokasi, kontak, sistem pemesanan),
- Cara mengelola konten melalui dashboard admin,
- Strategi memaksimalkan jangkauan promosi melalui integrasi dengan media sosial.

Sosialisasi dilanjutkan dengan sesi simulasi langsung, di mana peserta mencoba mengakses dan menggunakan aplikasi, baik sebagai pengguna umum maupun sebagai admin pengelola. Tim pendamping memberikan bimbingan teknis secara intensif untuk memastikan pemahaman peserta. Peserta menyambut baik adanya aplikasi ini dan mengaku terbantu dalam memperluas jangkauan promosi Pantai Sawmil serta mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi wisata secara daring.



Gambar 5. Foto Narasumber dan Peserta kegiatan PkM

4.2. Analisa Hasil Kegiatan PkM

Dalam paparan yang disampaikan oleh Nirmala Dewi, MM dan Nungsiyati, M.TI mengenai peningkatan kompetensi SDM Pengelola, sebagian besar pengelola Pantai Sawmil belum memiliki pengalaman dalam menggunakan sistem informasi berbasis web. Setelah dilakukan sosialisasi dan pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis peserta, khususnya dalam:

- Mengelola konten informasi wisata melalui dashboard admin,
- Memperbarui informasi kegiatan dan fasilitas wisata secara mandiri,
- Mengoperasikan fitur pemesanan online.

Peningkatan ini diukur melalui pre-test dan post-test sederhana serta observasi langsung saat praktik penggunaan sistem. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% peserta mampu menggunakan aplikasi secara mandiri setelah pendampingan. Pengelola juga mampu melakukan pembaruan konten tanpa ketergantungan kepada tim pengembang, menunjukkan bahwa sistem tersebut telah sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan pengguna akhir.



Gambar 5. Paparan dari Narasumber

Sosialisasi dilakukan dengan metode yang interaktif, yaitu pemaparan materi, diskusi, dan simulasi langsung. Hal ini berdampak pada efektivitas kegiatan, terbukti dari keterlibatan aktif peserta dan kecepatan mereka dalam memahami sistem. Beberapa peserta bahkan memberikan masukan untuk pengembangan fitur tambahan ke depan, seperti fitur testimoni dan integrasi media sosial. Meskipun dampak jangka panjang belum sepenuhnya dapat diukur, dalam waktu singkat setelah peluncuran sistem, terjadi peningkatan interaksi dari pengunjung melalui laman informasi dan formulir kontak. Hal ini menunjukkan adanya respon positif dari calon wisatawan terhadap keberadaan sistem informasi online, yang sebelumnya tidak tersedia.



Gambar 6. Hasil Uji Post-Test

Grafik yang menunjukkan peningkatan penguasaan sistem informasi e-tourism oleh Pengelola Pantai Sawmil sebelum dan sesudah kegiatan pendampingan. Grafik ini menggambarkan adanya peningkatan signifikan dari 30% menjadi 80% setelah pendampingan dilakukan

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi mitra pengelola wisata. Melalui kegiatan ini, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kemampuan teknis pengelola dalam mengoperasikan sistem informasi berbasis web, yang ditunjukkan dengan peningkatan penguasaan dari 30% sebelum pendampingan menjadi 80% setelah pelatihan dan sosialisasi. Sistem yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pengelola, mudah digunakan, dan mulai memberikan manfaat nyata dalam mendukung promosi serta pelayanan informasi wisata secara digital. Selain itu, pengelola kini memiliki sarana teknologi yang dapat dimanfaatkan secara mandiri untuk mengelola konten, merespon calon pengunjung, dan memperluas jangkauan promosi melalui platform online. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi teknologi, tetapi juga memberdayakan masyarakat lokal agar lebih adaptif terhadap perkembangan digital di sektor pariwisata. Kegiatan ini dinilai berhasil dan dapat menjadi model untuk diimplementasikan di destinasi wisata lainnya yang memiliki tantangan serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- J. Nana, M. I. J. Lamabelawa, and Y. Payong, "Sistem Informasi Promosi Pariwisata Berbasis Website Di Kabupaten Malaka," *Hoaq*, vol. 13, pp. 27-39, 2022.
- W. Wiyanto, S. Fadhilah, and A. Siswandi, "E-Tourism Sebagai Media Wisata Kabupaten Bekasi Berbasis Website," *J. Pract. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 1-14, 2022, doi: 10.37366/jpcs.v2i1.1035.
- T. S. Prabawa and A. D. Manuputty, "Perancangan Sistem E-Tourism Berbasis Web sebagai Media Pemasaran Pariwisata Kota Jepara Artikel Ilmiah Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen SatyaWacana Salatiga November 2012," *Artik. Ilm.*, no. November, pp. 1-28, 2012, [Online]. Available: http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/3926/2/T1_672009116_Full_text.pdf
- S. Saniati, M. A. Assuja, N. Neneng, A. S. Puspaningrum, and D. R. Sari, "Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 6, no. 2, pp. 203-212, 2022, doi: 10.23887/ijcsl.v6i2.45559.
- A. H. Husnul, N. Nurhatsyah, and J. Friadi, "Sistem Informasi Pariwisata Pantai Glory Melur Berbasis Web (Web-Based Glory Melur Beach Tourism Information System)," vol. 1, no. 1, pp. 53-64, 2022.
- D. Pradiatiningtyas and M. D. Sulistiyani, "E-Tourism Wisata Alam Kulon Progo Berbasis Web Sebagai Supplementary Official Website Wisata Kabupaten Kulon Progo," *J. Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 11, no. 1, pp.

- 63–68, 2019, [Online]. Available: <http://dinpar.kulonprogokab.go.id/>
- Novendri, "Pengertian Web," *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.
- T. A. Yasifa, Y. Syahidin, and L. Herfiyanti, "Design and Build Information System for Bpjs Polyclinic Claim File Completeness At Muhammadiyah Hospital Bandung," *J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 4, pp. 1089–1097, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.4.278>
- I. Nugroho, H. Listiyono, and sariyun naja Anwar, "Perancangan Unified Modelling Languageaplikasi Sarana Prasarana Pendukung Pariwisata Kota Semarang," *Proceeding SENDI*, vol. 2, no. 1, pp. 90–95, 2017, [Online]. Available: <http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>
- D. M. Hoetamy, A. Nugroho, and A. Harris, "Perancangan E-Learning Pada SMK Veteran Kota Jambi Berbasis Android," *J. Ilm. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 172–185, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/jimti/article/view/849>
- A. Hafizhah, T. Theresiawati, and B. Warsuta, "Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi Berbasis Website (Studi Kasus: Wisata Desa Pluneng)," *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 18, no. 2, p. 113, 2022, doi: 10.52958/iftk.v18i2.4638.
- Ismail, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang," *J. IPSIKOM Vol. 8 No.1, Juni 2020 ISSN 2338-4093, E-ISSN 2686-6382*, vol. 8, no. 1, 2020.
- L. Puad, R. L. Budiarti, and D. G. Lbn.Tobing, "Aplikasi Laporan Keberangkatan Dan Kedatangan Alat Angkut Kantor Imigrasi Jambi," pp. 38–43, 2022.
- E. N. Rizaly and A. Rahman, "Ainara-LPPIP (<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>) Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompnu," *J. Penelit. dan Pengabd. Masy. Bid. Pariwisata*, vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- P. Semmau, "Prosiding Semmau 2018," *STIKOM UYELINDO KUPANG* i, p. 750, 2018.