

Pengembangan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Pari

^{1*}Siti Nurhalimah, ²Mia Kamayani

^{1*,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

*Korespondensi: citynoorhalemah@gmail.com

Submit : 18 Jun 2026 | Diterima : 21 Jul 2026 | Terbit : 29 Agust 2026

ABSTRACT

Pari Island is one of the marine tourism destinations in the Thousand Islands, offering attractive natural and cultural attractions, including white-sand beaches, snorkeling, mangrove areas, and various water sports. However, the full realization of this potential is still hindered by challenges in promoting and disseminating information to tourists. The Around Pari website (www.aroundpari.com) was launched on March 25, 2025, as a digital promotional platform; however, its implementation still faces limitations in content completeness, information updates, and user-friendliness. This study aims to analyze the role of the Around Pari website as a promotional medium, identify users' information needs, and evaluate the website's Usability based on user perceptions. The study employed a quantitative descriptive approach, with data collection via observation and an online questionnaire. At the same time, system development was conducted using the Waterfall method, including requirements analysis, design, implementation, testing, and deployment. Usability evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) with respondents comprising tourists and prospective tourists to Pari Island. Test results showed that the SUS score increased from 53.49 (Marginal category, grade D) before development to 78.03 (Acceptable category, grade B, adjective rating: Good) after development—an increase of 24.54 points. Alpha testing results using Black Box Testing indicated that all major features functioned as intended. This study is expected to provide input for tourism managers in improving the quality of websites as a digital promotional medium and to serve as an academic reference in the development of tourism websites based on user experience.

Keywords: *Promotional Medium, System Usability Scale, Tourism Website, Usability, Waterfall Method.*

ABSTRAK

Pulau Pari merupakan salah satu destinasi wisata bahari di Kepulauan Seribu yang memiliki potensi alam dan budaya yang menarik, seperti pantai berpasir putih, snorkeling, kawasan mangrove, serta berbagai aktivitas wisata air. Namun, pemanfaatan potensi tersebut masih terkendala pada aspek promosi dan penyampaian informasi kepada wisatawan. Website Around Pari (www.aroundpari.com) dikembangkan sejak 25 Maret 2025 sebagai media promosi digital, tetapi dalam implementasinya masih ditemukan keterbatasan pada kelengkapan konten, pembaruan informasi, dan kenyamanan tampilan bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran website Around Pari sebagai media promosi, mengidentifikasi kebutuhan informasi pengguna, serta mengevaluasi tingkat *usability* website berdasarkan persepsi pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner *online*, sedangkan pengembangan sistem dilakukan dengan metode *Waterfall* yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan deployment. Evaluasi *Usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap responden wisatawan dan calon wisatawan di Pulau Pari. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS meningkat dari 53,49 (kategori Marginal, *grade D*) pada kondisi sebelum pengembangan menjadi 78,03 (kategori *Acceptable, grade B, adjective rating Good*) setelah pengembangan, atau meningkat sebesar 24,54 poin. Hasil pengujian alpha dengan Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur utama berfungsi sesuai kebutuhan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengelola wisata dalam meningkatkan kualitas website sebagai media promosi digital serta

menjadi referensi akademik bagi pengembangan website pariwisata berbasis pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Media Promosi, Metode *Waterfall*, *System Usability Scale*, *Usability*, Website Pariwisata.

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau yang memiliki keanekaragaman hayati, budaya, dan pesona alam yang tinggi. Potensi ini menjadikan pariwisata sebagai salah satu sektor unggulan dalam pembangunan nasional karena mampu mendorong pertumbuhan ekonomi, membuka lapangan kerja, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Aryuliani, 2025). Salah satu wilayah dengan potensi besar adalah Pulau Pari, Kepulauan Seribu, Jakarta, yang menawarkan keindahan pantai berpasir putih, snorkeling, hutan mangrove, aktivitas wisata air, serta kehidupan masyarakat pesisir yang unik (Neksidin et al., 2021).

Meskipun demikian, menurut Supriyanta & Nisa (2015), potensi wisata Pulau Pari belum dimanfaatkan secara optimal. Pengelolaan wisata bahari di pulau ini masih menghadapi tantangan dalam aspek kelembagaan, infrastruktur, dan promosi. Promosi wisata berbasis digital menjadi strategi penting untuk meningkatkan daya saing destinasi, karena website, media sosial, dan platform digital lainnya terbukti efektif dalam memperluas jangkauan informasi serta menarik minat wisatawan (Fitriyah, 2025). Dalam konteks ini, website Around Pari (www.aroundpari.com) dikembangkan pada 25 Maret 2025 sebagai media promosi dan informasi wisata Pulau Pari yang menampilkan paket wisata, penginapan, transportasi, serta kontak langsung melalui WhatsApp (Faurina et al., 2022).

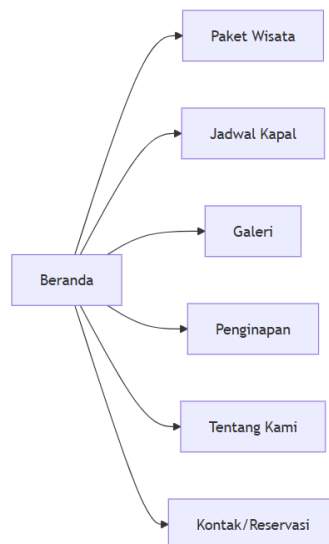
Meskipun bermanfaat, website tersebut masih memiliki sejumlah keterbatasan: informasi belum lengkap dan jarang diperbarui, desain antarmuka masih sederhana, serta belum tersedia informasi visual mengenai armada kapal, sehingga calon wisatawan masih banyak bertanya melalui WhatsApp. Kelemahan ini berpotensi menurunkan kenyamanan pengguna saat mengakses informasi. Untuk menilai efektivitas website, digunakan instrumen kuesioner *online* yang disebarkan kepada responden guna menggali kebutuhan informasi wisatawan, minat terhadap destinasi, frekuensi kunjungan ke website, kemudahan akses informasi, serta kritik terhadap tampilan Around Pari. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan website promosi wisata Pulau Pari yang tidak hanya berfokus pada penyediaan informasi destinasi, tetapi juga didasarkan pada analisis kebutuhan pengguna serta evaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap kualitas informasi dan tampilan antarmuka website. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya membahas potensi wisata bahari atau pengembangan media promosi digital secara umum, penelitian ini mengevaluasi website Around Pari sebagai media promosi yang telah digunakan, kemudian merumuskan pengembangan fitur berdasarkan masukan langsung dari calon wisatawan melalui kuesioner daring. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar penyusunan rekomendasi pengembangan konten, informasi visual, dan desain antarmuka agar website lebih informatif, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan efektivitas promosi digital destinasi wisata Pulau Pari.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini meliputi bagaimana peran website Around Pari dalam memberikan informasi wisata, data, serta fitur apa saja yang perlu ditampilkan agar sesuai dengan kebutuhan wisatawan, serta bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap kualitas informasi dan tampilan website tersebut. Penelitian dibatasi pada pengembangan website sebagai media informasi dan promosi tanpa mencakup sistem reservasi dan pembayaran *online*. Data yang digunakan meliputi destinasi wisata, paket wisata, penginapan, transportasi, dan fasilitas pendukung, serta perancangan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* tanpa sampai pada tahap implementasi kode program secara penuh. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan fungsi dan peran website Around Pari dalam memberikan informasi wisata Pulau Pari, mengembangkan fitur-fitur agar lebih relevan dan menarik, serta mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap kualitas informasi dan tampilan website. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat dan pengelola wisata dalam memperoleh rancangan website promosi digital yang dapat meningkatkan eksposur destinasi dan mendukung ekonomi lokal, serta bagi wisatawan dalam memperoleh informasi resmi, lengkap, dan dapat dipercaya untuk merencanakan perjalanan ke Pulau Pari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tingkat *usability* serta kebutuhan informasi pengguna pada website Around Pari, dipadukan dengan metode pengembangan sistem *Waterfall* untuk menyusun rancangan perbaikan tampilan dan konten website berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna. Penelitian dilakukan pada website www.aroundpari.com sebagai objek evaluasi dan perancangan. Pengumpulan data awal dilaksanakan pada bulan September 2025 melalui kuesioner *online*, sedangkan proses analisis, perancangan, dan penyusunan rekomendasi dilakukan sejak Maret hingga Juni 2025.

Data dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu kuesioner *online* yang memuat identitas responden, kebutuhan informasi wisata, penilaian *usability* menggunakan SUS, serta kritik dan saran terhadap website, serta observasi website untuk mencatat struktur halaman, kelengkapan informasi, navigasi, dan elemen yang memengaruhi pengalaman pengguna. Tahapan penelitian mengikuti metode *Waterfall* yang terdiri atas requirement analysis untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional; system design yang mencakup perancangan struktur informasi, antarmuka (UI/UX), dan desain pengujian *usability*; implementation berupa penyusunan prototipe perbaikan website; integration and testing melalui pengujian *usability* dengan metode SUS terhadap responden; serta deployment berupa penyusunan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil analisis *usability* dan kebutuhan pengguna.



Gambar 1 Struktur navigasi (*sitemap*) hasil perancangan website Around Pari

Analisis data dilakukan melalui perhitungan skor SUS, dengan item bernomor ganjil dihitung menggunakan rumus (nilai-1) dan item bernomor genap menggunakan rumus (5-nilai); total skor kemudian dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir SUS dalam rentang 0-100. Nilai tersebut selanjutnya diinterpretasikan menggunakan *Acceptability range, grade scale* (A-F), dan *adjective rating*. Selain itu, dilakukan analisis deskriptif untuk memahami kebutuhan informasi dan saran perbaikan, serta analisis kebutuhan sistem untuk merancang perbaikan tampilan dan konten website.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dimulai dari observasi terhadap website Around Pari dan survei kuesioner kepada 73 responden pada tahap awal (*before*) dan 80 responden pada tahap lanjutan (*after*). Observasi terhadap website lama menemukan sejumlah kekurangan, yaitu informasi paket wisata yang kurang lengkap, navigasi yang kurang intuitif, serta antarmuka yang terlalu sederhana. Kuesioner kepada 73 responden mengungkap kebutuhan informasi utama serta mengidentifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan. Kebutuhan fungsional yang teridentifikasi meliputi melihat informasi wisata, melihat paket wisata, melihat jadwal kapal, melihat galeri foto, dan menghubungi admin; sedangkan kebutuhan non-

fungsional meliputi tampilan responsif, tampilan yang menarik, waktu muat yang cepat, dan kemudahan penggunaan.

Karakteristik responden menunjukkan mayoritas (75%) berusia 21-29 tahun, dengan komposisi 56% perempuan dan 44% laki-laki; sebanyak 56% berprofesi sebagai pegawai/swasta, 23% wiraswasta, dan sisanya pelajar/mahasiswa atau lainnya. Sebanyak 41% berdomisili di luar Jakarta, 34% di Jakarta, dan 25% di luar Pulau Jawa. Terkait kebutuhan informasi, sebanyak 94% responden menginginkan foto/video destinasi, 91% meminta rincian harga paket wisata, 89% membutuhkan jadwal kapal, 86% mengharapkan detail paket yang lengkap, dan 82% menginginkan rekomendasi penginapan, yang menegaskan pentingnya aspek visual dan konten yang komprehensif pada website pariwisata. Permasalahan utama pada website lama antara lain tidak tersedianya jadwal kapal sehingga wisatawan harus bertanya melalui WhatsApp, galeri foto yang terbatas, navigasi yang membingungkan, serta tampilan yang masih sederhana.

Perancangan dan Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perancangan sistem dilakukan dengan menyusun sitemap untuk menata struktur menu utama secara logis (Gambar 1), wireframe untuk menggambarkan tata letak setiap halaman kunci, serta diagram UML (*use case*, *activity*, *class*, dan *sequence diagram*) untuk menjelaskan interaksi sistem dan alur proses. Desain antarmuka (UI/UX) final dikembangkan dari wireframe dengan mengadopsi palet warna biru-hijau yang menonjolkan elemen laut dan alam, serta tipografi yang mudah dibaca.

Sejumlah perubahan utama diterapkan pada antarmuka, yaitu penambahan konten visual berupa galeri foto dan video destinasi sesuai kebutuhan 94% responden, pengelompokan menu dengan penambahan Jadwal Kapal dan Harga Kapal pada navigasi utama, penambahan tombol *Call-to-Action* WhatsApp pada setiap halaman untuk memudahkan reservasi, serta desain responsif yang dioptimalkan untuk tampilan mobile mengingat sebagian besar akses berasal dari perangkat smartphone. Pada tahap implementasi, website Around Pari dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript untuk antarmuka, dengan WordPress sebagai *content management system* (CMS) beserta plugin pendukung. Implementasi dilakukan halaman demi halaman, meliputi fitur melihat paket wisata, melihat detail paket, melihat jadwal kapal, melihat galeri, menghubungi admin melalui integrasi WhatsApp, serta fitur pengelolaan (login admin, kelola paket wisata, kelola jadwal kapal, kelola galeri, kelola kontak, dan *logout*) pada sisi administrator.

Pengujian *Usability* (*System Usability Scale*)

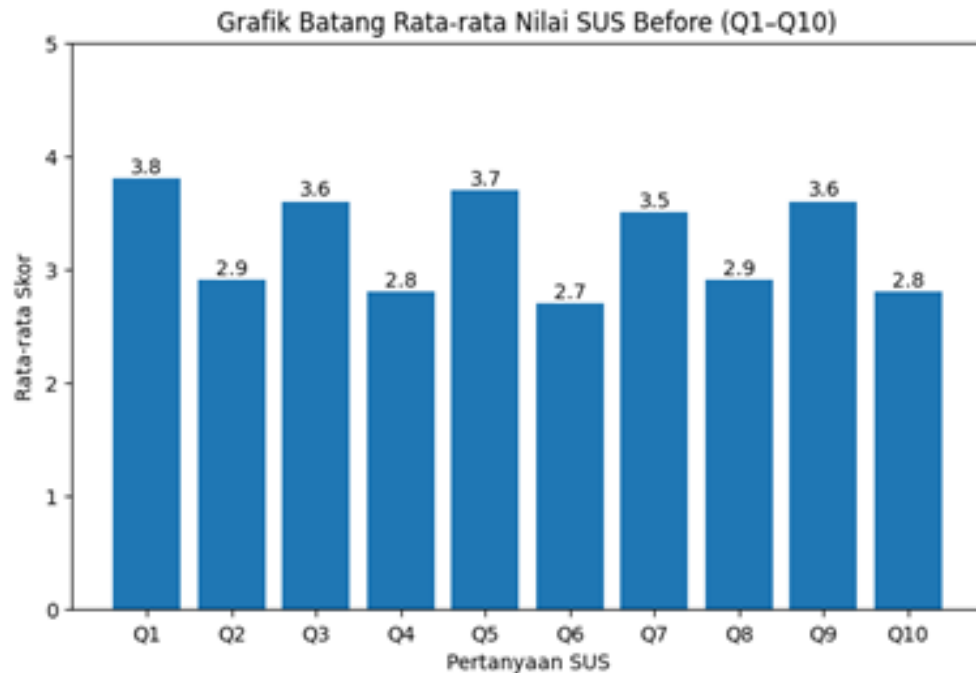
Pengujian *usability* dilakukan terhadap 73 responden wisatawan dan calon wisatawan Pulau Pari menggunakan instrumen SUS yang terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert 1-5. Skor setiap pernyataan dihitung dengan rumus $(Q_{\text{ganjil}} - 1)$ untuk pertanyaan bernomor ganjil dan $(5 - Q_{\text{genap}})$ untuk pertanyaan bernomor genap. Kemudian, total skor dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai SUS dalam rentang 0-100. Hasil pengolahan data *sebelum kuesioner* menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 53,49, yang termasuk kategori *Marginal Acceptable* dengan grade D dan adjective rating *Ok*, sehingga mengindikasikan bahwa *usability* website masih perlu ditingkatkan (Welda et al., 2020).

Setelah dilakukan pengembangan website yang meliputi perbaikan desain UI/UX, penambahan informasi jadwal kapal, pengembangan tampilan mobile, penambahan galeri wisata, serta perbaikan struktur navigasi, pengujian dilakukan terhadap 80 responden menggunakan instrumen SUS yang sama. Hasil pengolahan data menunjukkan skor rata-rata SUS meningkat menjadi 78,03, termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan grade B dan adjective rating *Good*.

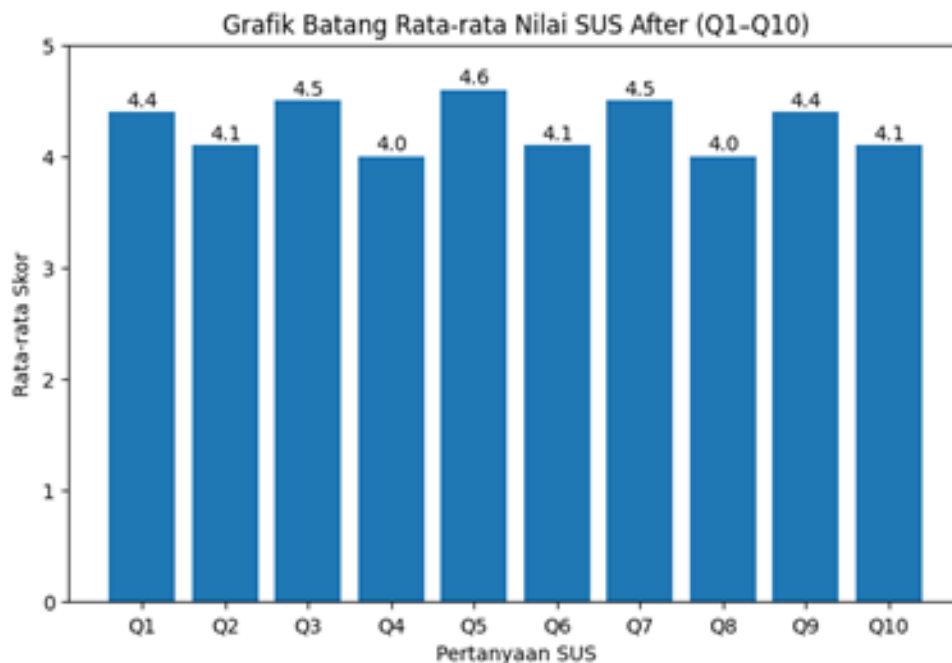
Tabel 1 Perbandingan hasil pengujian *Usability* (SUS) *before* dan *after*

Hasil Pengujian	<i>Before</i>	<i>After</i>
Jumlah Responden	73	80
Skor SUS Rata-rata	53,49	78,03
<i>Acceptability</i>	Marginal	<i>Acceptable</i>
<i>Grade Scale</i>	D	B
<i>Adjective rating</i>	Ok	Good

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan *Usability* sebesar 24,54 poin. Grafik rata-rata nilai jawaban responden pada setiap pernyataan SUS sebelum dan sesudah pengembangan disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3, yang menunjukkan kenaikan skor pada seluruh butir pernyataan.



Gambar 2 Grafik rata-rata nilai SUS pada setiap pernyataan sebelum pengembangan (*before*)



Gambar 3 Grafik rata-rata nilai SUS pada setiap pernyataan setelah pengembangan (*after*)

Peningkatan *usability* tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu perbaikan navigasi website sehingga struktur menu lebih sederhana dan mudah dipahami; penambahan informasi wisata seperti jadwal kapal, harga paket wisata, fasilitas penginapan, dan detail destinasi; pengembangan desain UI/UX yang lebih modern, konsisten, dan menarik; pengembangan tampilan mobile yang lebih responsif; serta penambahan dokumentasi visual berupa galeri foto dan video wisata yang memperkuat daya tarik promosi Pulau Pari secara digital.

Pengujian Alpha dan Ketercapaian Tujuan

Pengujian alpha dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk menguji fungsi-fungsi sistem berdasarkan kebutuhan pengguna tanpa memeriksa kode program (Mortier et al., 2016). Hasil pengujian terhadap seluruh fitur pada *use case diagram* menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem, meliputi melihat paket wisata, melihat jadwal kapal, melihat galeri, menghubungi admin, login admin, mengelola paket wisata, dan *logout*, berjalan sesuai kebutuhan yang telah ditentukan tanpa ditemukan kesalahan fungsi. Dengan demikian, website promosi wisata Pulau Pari dinyatakan telah memenuhi kebutuhan fungsional sistem dan siap dilanjutkan ke tahap pengujian beta serta deployment kepada pengguna. Website Around Pari kemudian dipublikasikan pada domain resmi www.aroundpari.com menggunakan layanan hosting berbasis cloud dengan uptime lebih dari 99% dan dukungan SSL (HTTPS), sehingga dapat diakses secara *online* selama 24 jam. Pemeliharaan dilakukan secara berkala oleh admin melalui dashboard CMS untuk memperbarui konten, foto, dan jadwal, serta memantau kinerja dan keamanan situs.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan website Around Pari sebagai media promosi wisata Pulau Pari berhasil meningkatkan kualitas *usability* website. Berdasarkan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), nilai *Usability* meningkat dari 53,49 menjadi 78,03, sehingga termasuk dalam kategori *Acceptable*, memperoleh *Grade B*, dan *Adjective rating Good*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pada aspek antarmuka, navigasi, kelengkapan informasi, serta tampilan yang responsif memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik bagi pengguna. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Welda et al. (2020) yang menyatakan bahwa pengembangan antarmuka website dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan (*Usability*) mampu meningkatkan kepuasan pengguna dan menghasilkan nilai SUS yang berada pada kategori *Acceptable*. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan desain antarmuka dan struktur navigasi merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada sebuah website.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan website Around Pari menggunakan metode *Waterfall* berhasil meningkatkan peran website sebagai media promosi digital wisata Pulau Pari melalui penyediaan informasi yang lebih lengkap, terstruktur, dan mudah diakses. Pertanyaan penelitian mengenai peran website dalam memberikan informasi wisata terjawab melalui tersedianya fitur paket wisata, jadwal kapal, galeri foto dan video, informasi penginapan, serta layanan komunikasi langsung dengan admin yang mampu memenuhi kebutuhan informasi wisatawan. Pertanyaan mengenai data dan fitur yang perlu dikembangkan juga terjawab berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, yang menghasilkan penambahan konten visual, penyempurnaan navigasi, peningkatan responsivitas tampilan, serta penyajian informasi yang lebih komprehensif. Selanjutnya, tingkat kepuasan pengguna terhadap kualitas informasi dan tampilan website terbukti meningkat berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS), dengan skor naik dari 53,49 menjadi 78,03 atau meningkat sebesar 24,54 poin sehingga berada pada kategori *Acceptable* dengan *Grade B* dan *Adjective rating Good*. Kontribusi utama penelitian ini adalah menghasilkan model pengembangan website promosi wisata yang mengintegrasikan analisis kebutuhan pengguna dengan evaluasi *usability* sebagai dasar perbaikan fitur dan antarmuka, sehingga dapat menjadi acuan bagi pengelola destinasi wisata lain dalam mengembangkan media promosi digital yang lebih efektif, berorientasi pada pengalaman pengguna, dan mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi kepada calon wisatawan.

REFERENSI

- Aryuliani, S. (2025). Pemetaan Potensi Desa Wisata Dengan Sistem Informasi Geografis Di Pulau Pramuka, Kepulauan Seribu. *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility*, 6(1), 50–56. <https://jurnal.dharmasentana.ac.id/index.php/jurnalPariwisataPaRAMA/article/view/780>
- Brooke, J. (1996). *SUS -- a quick and dirty usability scale* (pp. 189–194).
- Faurina, R., Sari, J. P., & Indra Agustian. (2022). Pengembangan Website Tourism Dan Pemanfaatan Iklan Untuk Promosi Wisata Desa Rindu Hati. *Abdi Reksa, Vol. 3 No. 1 (2022)*, 23–35. <https://ejournal.unib.ac.id/abdireksa/article/view/19095/9521>

- Fitriyah, I. (2025). Pengembangan User Interface Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Wisata Pantai Kelapa Kabupaten Tuban. *Barik*, 7(1), 182–196. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v7i1.66163>
- Jannah, M., Wati, S., & Nurfidari, N. (2024). Media Promosi Wisata Labuan Bajo Berbasis Website. *Inventor: Jurnal Inovasi ...*, 2(1), 36–41. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/inventor/article/view/1423>
- Lestari, D. A., Utomo, H. W., & Septiadi, A. D. (2023). Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 615. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6096>
- Mortier, R., Haddadi, H., Henderson, T., McAuley, D., Crowcroft, J., & Crabtree, A. (2016). Human-Data Interaction: The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. In *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (pp. 1–48). Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>
- Munandiar, R., & Novarini, R. (2025). Sistem Informasi Pariwisata di Kepulauan Seribu Berbasis Web. *Jurnal Sentinel*, 5(2). <https://ejournal.ids.ac.id/index.php/sentinel/article/view/60>
- Neksidin, Fahrudin, A., & Krisanti, M. (2021). Keberlanjutan Pengelolaan Wisata Bahari di Pulau Pari, Kabupaten Kepulauan Seribu. *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia*, 26(2), 284–291. <https://doi.org/10.18343/jipi.26.2.284>
- Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Wiley. <https://books.google.co.id/books?id=n0h9CAAAQBAJ>
- Pressman, R. S. (2005). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill. <https://books.google.co.id/books?id=bL7QZhtWvaUC>
- Sommerville, I. (2016). *Software Engineering*. Pearson. <https://books.google.co.id/books?id=tW4VngEACAAJ>
- Supriyanta, & Nisa, K. (2015). Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Bianglala Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika Akademi Bina Sarana Informatika Yogyakarta*, 3(1). <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/534040>
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>