

**SI GINEM NAIK KRETA
(WEBSITE GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM GUNA
MENINGKATKAN EKONOMI KREATIF DAN PARIWISATA)
DALAM MASA PANDEMI DI KECAMATAN SENDANG**

Atfi Faramadina¹, Oktaviani Dwi Rahayu²

¹Diploma IV Pertanahan, Sekolah Tinggi Pertanahan Nasional, Indonesia.

²Diploma IV Pertanahan, Sekolah Tinggi Pertanahan Nasional, Indonesia.

¹afaramadina@gmail.com, ²oktaviani.032310@gmail.com

Abstract

Sendang District is one of the areas that has a big creative economy and tourism potency. However, this potency has decreased since the covid-19 pandemic. In addition, there is still a lack of information about the creative economy and tourism of Sendang District. This research aims to determine creative economy and tourism potency in Sendang district with WebGIS. This research found that: 1) WebGIS is made as simple as possible; 2) One of the attractions in the WebGIS Tourism and creative economy of Sendang sub- district is an explanation in the form of a location that is integrated with Google Maps and a description of the location accompanied by pictures to provide an overview of the destination location. This facility could assist users in getting detailed information on WebGIS; 3) Based on testing on various browsers, WebGIS Tourism and the creative economy of Sendang district do not have significant obstacles. The result of this study is a webGIS of creative economy and tourism in Sendang district to help increase people's income during the pandemic and seek information about the creative economy and tourism so that people will have no obstacles in finding information on places in the area.

Keyword: Covid-19, Creative Economy and Tourism, Sendang, WebGIS

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami transformasi yang cepat seiring dengan pertumbuhan ekonomi yang ada. Saat ini Indonesia sudah memasuki era revolusi industri 4.0 di mana semua aspek kehidupan sudah canggih dan berbagai informasi yang dibutuhkan tersedia di internet secara gratis. Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor utama yang dimiliki individu berupa keahlian dalam melaksanakan usaha yang diberikan untuk melakukan kegiatan guna tercapainya suatu tujuan. Pergerakan yang terjadi diharapkan dapat melahirkan SDM yang mampu menciptakan inovasi dalam bidang teknologi digital untuk memberi manfaat dalam berbagai sektor, salah satunya adalah pariwisata dan ekonomi kreatif.

Kita tahu bahwa pendapatan negara cukup besar salah satunya berasal dari pariwisata dan ekonomi kreatif. Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 dan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 yang mengatur tentang pariwisata menyatakan bahwa agar dunia pariwisata tetap eksis dan dapat menjadi sarana promosi bagi daerahnya masing-masing dengan tetap menjaga kelestariannya. Dalam ekonomi kreatif itu sendiri terdapat bagian yang tidak dapat terpisahkan yaitu industri kreatif (Depdag RI, 2008). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 pada Pasal 1 menyatakan, ekonomi kreatif merupakan wujud nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Pariwisata alam maupun buatan memiliki daya tarik bagaikan magnet dahsyat untuk menarik para pengunjung datang dan menikmati keindahan yang merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Seperti di Kecamatan Sendang yang memiliki panorama alam sangat indah sehingga menjadikannya sebagai pemasukan bagi pemerintah terkait dan masyarakat sekitar.

Namun dengan adanya pandemi *Covid-19* yang berlangsung, mengakibatkan penurunan yang cukup signifikan pada sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Menurut situs WHO, virus *corona* adalah keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Virus *corona* merupakan virus RNA (*Ribonucleic Acid*) dengan ukuran partikel 60-

140 nm (Meng dkk., 2020; Zhu dkk., 2020). Akibat yang ditimbulkan dari *Covid-19* adalah terjadinya berbagai hambatan dalam berbagai sektor di seluruh penjuru dunia. Indonesia juga turut merasakan akibat dari pandemi yang sedang terjadi. Berdasarkan data terakhir, jumlah perjalanan wisatawan tercatat 303 juta pada 2018. Terhitung sejak awal 2020, aktivitas jumlah kunjungan wisatawan menurun. Hal ini dikarenakan banyak negara yang menghentikan penerbangan dan menerapkan *lockdown* pada wilayahnya. Pemberlakuan pembatasan sosial juga berdampak pada aktivitas ekspor dan impor pada negara-negara. Dampak dari wabah *Covid-19* ini begitu banyak merugikan berbagai pihak pelaku ekonomi.

Dibutuhkan strategi untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan cara kembali menghidupkan lokasi wisata serta ekonomi kreatif yang sempat terhambat akibat dari pandemi yang terjadi. Dibutuhkan kerja sama multi-aktor yang menuntut sinergitas yang baik. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi dan sumber daya manusia yang ada, bisa dibuat teknologi atau terobosan untuk menciptakan informasi pada lokasi wisata yang dibutuhkan pada masa pandemi, sehingga wisatawan mengetahui daerah mana yang cukup aman untuk dikunjungi.

Untuk meningkatkan kembali potensi pariwisata dan ekonomi kreatif di Kecamatan Sendang, gagasan menghadirkan Sistem Informasi Geografis (SIG) berbasis *Web* atau lebih dikenal dengan *WebGIS*. Sistem Informasi Geografis didefinisikan sebagai kumpulan perangkat yang terorganisir dan terdiri dari beberapa hardware, software, data personil dan data geografis yang didesain secara efisien agar dapat diperoleh, disimpan, di update, dimanipulasi, dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk informasi geografis (Prahasta, 2014).

WebGIS adalah aplikasi GIS atau pemetaan digital yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media komunikasi yang berfungsi mendistribusikan, mempublikasikan, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, dan menyediakan informasi dalam bentuk teks, peta digital serta menjalankan fungsi–fungsi analisis dan *query* yang terkait dengan GIS melalui jaringan internet (Prahasta, 2007).

WebGIS ini menyajikan informasi mengenai lokasi, deskripsi, dan atribut, serta informasi persebaran *Covid-19* di Kecamatan Sendang dengan menggunakan jaringan internet. Pembuatan *WebGIS* ini bertujuan untuk mengetahui pengertian *WebGIS* secara umum, pemanfaatan *WebGIS*, dan pandangan masyarakat terhadap sebaran lokasi ekonomi kreatif dan pariwisata di Kecamatan Sendang dengan basis *web*. Keberadaan *WebGIS* ini dapat menampilkan lokasi pariwisata dan ekonomi kreatif yang aman untuk dikunjungi serta membantu masyarakat dan pemerintah dalam rangka meningkatkan pendapatan di masa pandemi.

Metode Penelitian

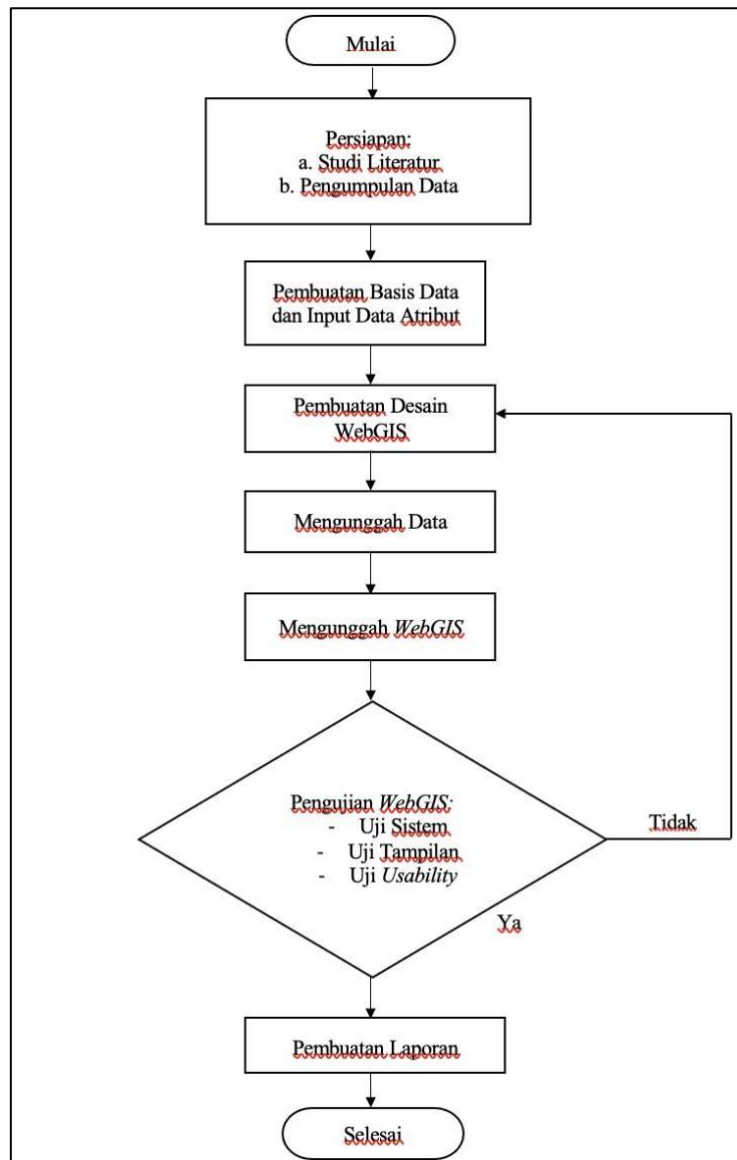
Penelitian ini dimulai pada pertengahan bulan Maret tahun 2021 yang dilaksanakan di Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Proses pengumpulan datanya menggunakan beberapa alat dan bahan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian, yakni:

- a. Alat tulis
- b. *Smartphone*
- c. Laptop
- d. *Flashdisk*
- e. Aplikasi *ArcGIS*, *WebGIS*
- f. Jaringan internet
- g. Data perkembangan status wilayah *Covid-19*
- h. Data persebaran lokasi wisata
- i. Data lapangan berupa persebaran ekonomi kreatif
- j. Kuesioner *online*

Metode pengumpulan data menggunakan pendekatan penelitian lapangan (*Field Research*) dan studi literatur (Raco, 2010). Metode penelitian lapangan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara di lapangan, sedangkan studi literatur menelusuri berbagai literatur baik yang berasal dari sumber-sumber online maupun dokumen lainnya terkait *WebGIS* dalam konteks ekonomi kreatif dan pariwisata.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif. Analisis data deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum terhadap suatu

objek penelitian, selanjutnya peneliti menarik kesimpulan berdasarkan temuan-temuan lapangan atas suatu permasalahan yang dikaji. Analisis data kualitatif diawali dengan pemilihan data kemudian dilanjutkan dengan mendeskripsikan objek temuan penelitian secara jelas dan nyata, agar bisa dijelaskan secara jelas temuan data lapangannya (Creswell, 2010). Analisis data kuantitatif dilaksanakan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada para partisipan dalam bentuk pertanyaan *online* berupa *Google Form*. Pertanyaan yang ada dalam *google form* tersebut mengenai uji kepuasan, uji kemudahan, dan uji efektifitas *WebGIS* yang telah penulis buat. Setelah pengisian kuesioner, dilakukan analisis yang dituangkan dalam bentuk tabel penelitian. Berangkat dari analisis ini, kemudian penulis berusaha menghadirkan ide/gagasan yang baru. Teknik yang digunakan dalam mengolah data menggunakan pembobotan berupa diagram alir yang dijelaskan di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Hasil dan Pembahasan

WebGIS adalah aplikasi GIS atau pemetaan digital yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media komunikasi yang berfungsi mendistribusikan, memublikasikan, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, dan menyediakan informasi dalam bentuk teks, peta digital serta menjalankan fungsi–fungsi analisis dan query yang terkait dengan GIS melalui jaringan internet (Prahasta, 2007). Dalam arti yang lebih sederhana sistem informasi geografis merupakan gabungan antara ilmu kartografi, analisis statistik, dan teknologi sistem basis data atau database (Edy Irwansyah, 2013).

Banyak keuntungan yang didapatkan dengan memanfaatkan *WebGIS* tersebut yaitu pengguna tidak memerlukan software khusus untuk mengaksesnya cukup dengan menggunakan internet browser yang bisa diakses melalui desktop apapun, jangkauan sistem yang semakin jauh, pembangunan sistem yang murah dan mudah karena dapat dioperasikan di lokasi fisik yang berbeda, dan kemampuannya yang *interoperabilitas* (Edy Irwansyah, 2013).

Selain itu, *WebGIS* menyediakan peta informasi secara digital yang disusun atas struktur dan manajemen data yang baik sehingga mudah dipahami. Secara umum, *WebGIS* terdiri dari *user* dan administrator. Administrator berperan dalam penyedia yang terintegrasi melalui data, peta, dan *web*. Kemudian, *user* bertindak sebagai pengguna dalam mencari informasi dengan langsung membuka *website* tersebut, sehingga *user* dapat langsung mengaksesnya dimanapun dan kapan pun (Basith, Kurniadi, 2017)

Dalam Sistem Informasi Geografis, format data spasial terbagi menjadi dua yaitu data raster dan data vektor (*point*, *polyline*, *polygon*). Data raster merupakan data kenampakan muka bumi di Kecamatan Sendang dari hasil foto satelit. Pada penelitian ini menggunakan citra satelit Google Earth, sedangkan data vektor dalam penelitian ini diperoleh dari *website* Pusat Pengelolaan dan Penyebarluasan Informasi Geospasial Badan Informasi Geospasial (BIG).

Tabel 1. Data Geospasial Kecamatan Sendang

No	Data	Jenis Data	Keterangan
1	Batas Wilayah a. Batas Kecamatan b. Batas Desa	<i>Polygon</i>	Peta Dasar
2	Lokasi Ekonomi Kreatif dan Pariwisata	<i>Point</i>	Wisata

Data lokasi wisata tersebut merupakan data hasil survei lapangan yang dilakukan secara mandiri. Data tersebut memiliki format *shapefile* (.shp) berisi atribut yang diperlukan untuk menjelaskan tentang lokasi pada peta yang kemudian diolah untuk keperluan pembuatan diakses peta sebaran lokasi ekonomi kreatif dan pariwisata serta *WebGIS*.

WebGIS pada penelitian ini dapat melalui alamat <https://siginemnaikkreta-learnigis1.hub.arcgis.com>. Berikut merupakan tampilan beserta fungsi *WebGIS* yang telah dibuat sebagai sarana penyebaran informasi.

a. Beranda



Gambar 2. Beranda

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Halaman yang muncul ketika pertama kali mengaksesnya

b. Halaman Lokasi Ekonomi Kreatif dan Pariwisata

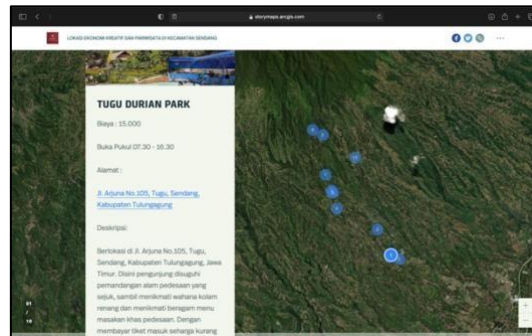


Gambar 3. Halaman Utama Lokasi Wisata

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Halaman ini menampilkan halaman utama yang muncul ketika membuka lokasi ekonomi kreatif dan pariwisata.

c. Halaman Detail Lokasi

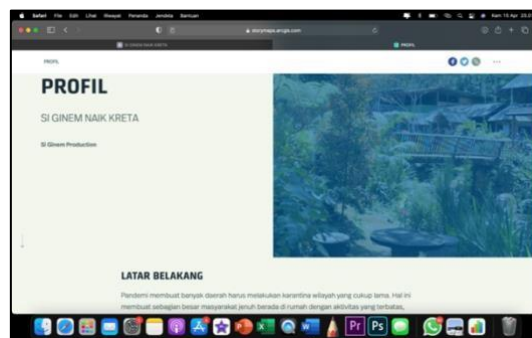


Gambar 4. Halaman Detail Lokasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada halaman detail ini, disajikan foto serta deskripsi singkat mengenai lokasi ekonomi kreatif dan pariwisata, serta terdapat alamat yang dapat diakses dengan *Google Maps*.

d. Halaman Profil

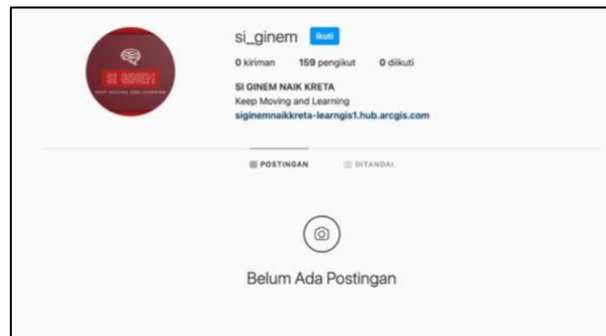


Gambar 5. Halaman Profil

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Halaman ini menyajikan latar belakang dibuatnya *WebGIS*, serta data administrator.

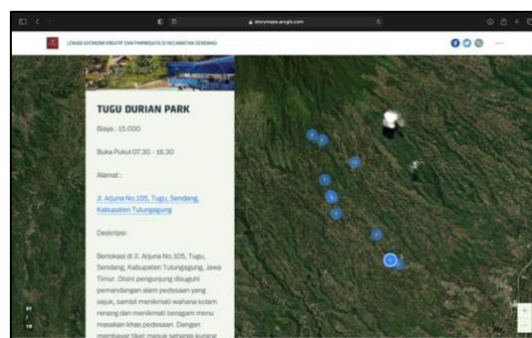
e. Media Sosial



Gambar 6. Halaman Media Sosial

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

WebGIS ini dikelola untuk memberikan informasi kepada wisatawan yang ingin berkunjung di Kecamatan Sendang. *WebGIS* ini menampilkan data spasial, sehingga dapat memudahkan wisatawan mencari lokasi ekonomi kreatif dan pariwisata kepada wisatawan. Selain itu, terdapat deskripsi singkat ditampilkan beserta foto dan lokasi ekonomi kreatif serta pariwisata.



Gambar 7. Tampilan Lokasi Wisata dan Ekonomi Kreatif

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

A. Pengujian Sistem *WebGIS*

Pengujian ini dilakukan dengan mengakses *WebGIS* melalui beberapa browser internet yang berbeda. Dalam penelitian ini menggunakan browser *Google Chrome*, *Safari*, *Microsoft Edge*, dan *Mozilla Firefox* pada perangkat komputer dan menggunakan browser *Safari*, *Google Chrome*, dan *Google* pada perangkat *smartphone*.

Tabel 2. Hasil Uji Aplikasi *Web Browser*

<i>Browser</i>	<i>Perangkat</i>	<i>Hasil</i>
Google Chrome 89.0.4389.128	Komputer	Berhasil
Safari 14.0.3	Komputer	Berhasil
Microsoft Edge 89.0.774.75	Komputer	Berhasil
Mozilla Firefox 82.0.3	Komputer	Berhasil
Safari 14.4.1	<i>Smartphone</i>	Berhasil
Google Chrome 90.0.4430.66	<i>Smartphone</i>	Berhasil
Google 11.31.12.21.arm64	<i>Smartphone</i>	Berhasil

B. Uji Tampilan *Web*

Pengujian ini dilakukan untuk mencoba *fitur* yang ada pada *website* dengan beberapa perangkat yang memiliki resolusi 6,1” dan perangkat 13”. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah *WebGIS* yang dibuat *responsive* atau tidak. Pengujian dianggap berhasil apabila tampilan dari *WebGIS* sesuai dengan perangkat yang digunakan. Berikut hasil uji tampilan.



Gambar 8. Tampilan Pada Perangkat 13”

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021



Gambar 9. Tampilan Pada Perangkat 6,1”

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

C. Pengujian Usability

Pengujian dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari pengguna mengenai *WebGIS* ini. Jumlah responden yang diambil adalah empat puluh responden. Hal yang ditanyakan berupa efektivitas, kemudahan, dan kepuasan pengguna.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Efektifitas *WebGIS*

Komponen Efektifitas							
No	Pertanyaan	Pilihan					
		SS	S	CS	TS	STS	Bobot
1	Apakah tampilan <i>WebGIS</i> ini menarik?	19	12	8	1	0	1.407
2	Apakah <i>WebGIS</i> ini membantu mendapatkan informasi wisata di Kecamatan Sendang, Tulungagung?	20	10	5	5	0	1.285

3	Apakah peta <i>Google Maps</i> pada <i>WebGIS</i> ini membantu?	28	10	2	0	0	1.547
Jumlah							4.239

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Kemudahan *WebGIS*

Komponen Kemudahan							
No	Pertanyaan	Pilihan					
		SS	S	CS	TS	STS	Bobot
1	Apakah <i>WebGIS</i> ini mudah diakses?	29	10	2	0	0	1.588
2	Apakah data lokasi wisata mudah ditemukan?	21	9	2	7	1	1.35
3	Apakah gambaran lokasi wisata mudah diakses?	22	15	3	0	0	1.491
Jumlah						4.429	

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Kepuasan

Komponen Kepuasan							
No	Pertanyaan	Pilihan					
		SS	S	CS	TS	STS	Bobot
1	Apakah anda puas dengan adanya <i>WebGIS</i> ini?	19	8	9	4	0	2.026
2	Apakah anda puas dengan manfaat <i>WebGIS</i> ini?	21	8	9	2	0	2.101
Jumlah							4.127

Total pada rekapitulasi kuesioner diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\text{Jumlah responden} \times \text{Bobot}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Total Jumlah responden}}$$

Dengan catatan bobot memiliki skala penilaian 1-5:

- SS= Sangat Setuju bobot = 5
- S= Setuju bobot = 4
- CS = Cukup Setuju bobot = 3
- TS = Tidak Setuju bobot = 2
- STS = Sangat Tidak Setuju bobot = 1

Dalam menilai komponen efektivitas, kemudahan dan kepuasan, dilakukan penjumlahan beberapa pertanyaan untuk mengetahui total persentase penilaian dari suatu komponen. Selanjutnya dari jumlah total persentase tersebut di rata-rata dengan jumlah pertanyaan dan jumlah total responden yang bertujuan untuk mengetahui persentase rata-rata dari tiap bab kuesioner.

1. Efektifitas *WebGIS*

Komponen efektivitas terdiri dari 3 pertanyaan untuk 40 responden. Dengan nilai bobot terendah 1 merupakan kriteria tidak efektif dan bobot tertinggi 5 merupakan kriteria sangat efektif. Berdasarkan tabel 4.3 tentang tingkat efektivitas *WebGIS* di atas penilaian yang paling banyak adalah “Peta *Google Maps* Membantu *WebGIS*” dengan nilai 1.547. Dari penilaian pada tabel tersebut didapatkan rata-rata dari rekapitulasi penilaian yaitu 4.239 yang berarti penilaian efektivitas *WebGIS* masuk dalam kriteria “Efektif”.

2. Kemudahan *WebGIS*

Komponen kemudahan *WebGIS* terdiri dari 3 pertanyaan untuk 40 responden. Dengan nilai bobot terendah 1 merupakan kriteria tidak mudah dan bobot tertinggi 5 merupakan kriteria sangat

mudah. Berdasarkan tabel tingkat kemudahan pengguna di atas penilaian yang paling banyak adalah “Kemudahan Akses *WebGIS*” dengan nilai 1.588. Dari penilaian pada tabel tersebut didapatkan rata-rata dari rekapitulasi penilaian yaitu 4.429 yang berarti penilaian kemudahan *WebGIS* masuk dalam kriteria “Mudah”.

3. Kepuasan Penggunaan *WebGIS*

Komponen kepuasan penggunaan *WebGIS* terdiri dari 2 pertanyaan untuk 40 responden. Dengan nilai bobot terendah 1 merupakan kriteria tidak puas dan bobot tertinggi 5 merupakan kriteria sangat puas. Berdasarkan tabel tingkat kepuasan pengguna di atas penilaian yang paling banyak adalah “Puas dengan manfaat *WebGIS*” dengan nilai 2.101. Dari penilaian pada tabel tersebut didapatkan rata-rata dari rekapitulasi penilaian yaitu 4.127 yang berarti penilaian kemudahan *WebGIS* masuk dalam kriteria “Puas”.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. *WebGIS* adalah sistem komputer dengan kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola, dan menampilkan informasi referensi geografis, seperti data yang diidentifikasi berdasarkan lokasi dalam basis data. Terdapat banyak keuntungan yang dimiliki *WebGIS*, sehingga *WebGIS* bisa mudah diakses.
2. Pemanfaatan *WebGIS* untuk menunjukkan sebaran lokasi ekonomi dan pariwisata dapat diakses dengan mudah. *WebGIS* ini memberikan informasi kepada wisatawan yang ingin berkunjung di Kecamatan Sendang dengan menampilkan data spasial, sehingga berguna untuk menunjukkan lokasi ekonomi kreatif dan pariwisata kepada wisatawan agar lebih memudahkan dalam pencarian lokasi. Selain itu, terdapat deskripsi singkat untuk mempermudah wisatawan.
3. Berdasarkan hasil uji coba sistem didapatkan bahwa *WebGIS* dapat digunakan pada berbagai internet *browser*. Pada hasil melalui kuesioner

didapatkan nilai standarisasi sebesar 4.239 dari 5 untuk efektifitas *WebGIS*, sehingga *WebGIS* efektif untuk digunakan. Pada kemudahan *WebGIS* menunjukkan nilai standarisasi sebesar 4.429 dari 5, sehingga disimpulkan bahwa *WebGIS* ini memberi kemudahan untuk diakses. Sedangkan pada tingkat kepuasan pengguna, didapatkan nilai standarisasi sebesar 4.127 dari 5, yang berarti pengguna puas dengan *WebGIS* ini.

Daftar Pustaka

- Chrisman, N. 1997. *Exploring Geographic Information Systems*. John Willey. New York.
- Creswell, J.W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Demers, M.N., 1997. *Fundamental of Geographic Information Systems*. John Wileys & Sons, Inc. New York.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009–2025*.
- Edy Irwansyah. 2013. *Sistem Informasi geografis : Prinsip dasar dan Pengembangan Aplikasi*. Digibooks. Yogyakarta.
- Fandeli, C. 1995. *Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisata Alam*. Liberty Offset. Yogyakarta.
- G. H. Basith dan D. Kurniadi. *Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Garut Berbasis Geographic Information System dan Android*. 2017.
- Gistut. 1994. *Sistem Informasi Geografis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hawkins, A.M. 2002. *Bergerak Menurut Kata Hati Metoda Baru Dalam Menciptakan Tari* (Terjemahan I Wayan Dibia). MSPI Press. Jakarta.
- Meng, H., Xiong, R., He, R., Lin, W., Hao, B., Zhang, L., & Lu, Z. 2020. CT Imaging and Clinical Course of Asymptomatic Cases with Covid-19 Pneumonia at Admission in Wuhan, China. *Journal of Infection*, 81(2020), e33–e39.

- Prahasta, E. 2007. *Membangun Aplikasi Web-based GIS dengan Mapsrever*. Informatika. Bandung.
- E. Prahasta. 2014. *Sistem Informasi Geografis Perspektif Geodesi dan Geomatika*. Informatika. Bandung.
- Pusat Pengelolaan dan Penyebarluasan Informasi Geospasial Badan Informasi Geospasial (BIG). <https://big.go.id>. Diakses 8 April 2021.
- Raco, J. R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Sastradipoera. 2001. *Manajemen Perbankan*. Kappa-Sigma. Jakarta.
- Suwantoro, G. (2001). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Andi. Yogyakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) Di Kelas*. Cerdas Pustaka Publisher. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Kepariwisataaan. 16 Januari 2009. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 11. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Ekonomi Kreatif. 24 Oktober 2019. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 212. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Perfilman. 8 Oktober 2009. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 141. Jakarta.
- Widoyoko, E.P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Zhu, N., Zhang, D., Wang, W., Li, X., Yang, B., Song, J., ... Tan, W. 2020. A Novel Coronavirus from Patients with Pneumonia in China, 2019. *The New England Journal of Medicine*, 382(8), 727–733. <https://doi.org/10.1056/NEJMoa2001017>