



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

# Pengembangan *Website* Desa Wisata untuk Optimalisasi Promosi Pariwisata di Desa Singapadu Kaler

Ida Ayu Putri Diah Tantri Dewi <sup>1\*</sup> | Nengah Widya Utami <sup>2</sup> | Helmy Syakh Alam <sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

## Correspondence

<sup>1\*</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia  
Email: dayutantri679@gmail.com.

## Funding information

Universitas Primakara.

## Abstract

A travel website is a website dedicated to tourist travel. One of the tourist villages in Bali is Singapadu Kaler Village, which is rich in cultural heritage, stunning nature and a fascinating diversity of traditions. Even though it has great potential as a tourist destination, Singapadu Kaler Village still faces challenges in communicating the charm and uniqueness of its place to tourists. With the above phenomenon, the author provides a solution to develop a tourism website that can help access information about tourism in Singapadu Kaler Village, Gianyar using the WordPress platform. Evaluation is carried out in two ways, namely using the SUS (System Usability Scale) method for users and the Summative Test for the Pokdarwis Chair. The evaluation results using the SUS method for users got a score of 80 and the evaluation results using the Summative Test for the Pokdarwis Chair showed that the Pokdarwis Chair already understood how to manage content and how WordPress works.

## Keywords

Website; Tourism Village; Singapadu Kaler Village; SUS (System Usability Scale); Summative Test.

## Abstrak

Website wisata merupakan sebuah situs web yang didedikasikan untuk perjalanan wisata. Salah satu desa wisata yang ada di Bali adalah Desa Singapadu Kaler, yang kaya akan warisan budaya, alam yang memukau, dan keberagaman tradisi yang mempesona. Meskipun memiliki potensi besar sebagai tujuan wisata, Desa Singapadu Kaler masih menghadapi tantangan dalam mengkomunikasikan pesona dan keunikan tempatnya kepada wisatawan. Dengan fenomena diatas, penulis memberikan solusi untuk mengembangkan sebuah website wisata yang dapat membantu dalam mengakses informasi mengenai wisata yang ada di Desa Singapadu Kaler, Gianyar menggunakan platform WordPress. Evaluasi dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan perhitungan metode SUS (System Usability Scale) kepada pengguna dan Summative Test kepada Ketua Pokdarwis. Hasil evaluasi menggunakan metode SUS kepada pengguna mendapatkan hasil skor 80 dan hasil evaluasi menggunakan Summative Test kepada Ketua Pokdarwis yaitu menunjukkan Ketua Pokdarwis sudah memahami cara mengelola konten dan cara kerja WordPress.

## Kata Kunci

Website; Desa Wisata; Desa Singapadu Kaler; SUS (System Usability Scale); Summative Test.

## 1 | PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi dan informasi (TIK) adalah integral bagian dari kehidupan Masyarakat pada era digital saat ini. TIK memiliki peran yang krusial dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dahulu, akses informasi seringkali melalui media elektronik seperti: televisi, radio, koran, majalah, dan sebagainya. Namun, TIK mengalihkan fokusnya ke media berbasis internet. Internet memungkinkan penyebaran melalui platform *website*, dengan kemudahan akses kapan pun dan di mana pun. Terlebih lagi, penggunaan *platform website* berbasis internet memperpendek jarak antara penyedia informasi dan penerima informasi (O'CONNOR, 2005). Internet mempunyai Jaringan yang bisa digunakan dimana saja dan semakin luas. Hal ini berdampak dari kecepatan rancangan web yang muncul dari perkembangan dunia maya yang memudahkan dalam setiap sektor kehidupan manusia yang berbasis web seperti sektor pariwisata (Mertayasa, 2017). Salah satu sektor terbesar dan paling kuat dalam ekonomi global yaitu Industri pariwisata yang memiliki peran penggerak utama ekonomi dunia yang terletak pada keuntungan yang signifikan. Sumbangan devisa yang substansial bagi negara dapat meningkatkan lapangan kerja, serta promosi dan pengenalan budaya negara (Sabon *et al.*, 2018). Keunikan destinasi wisata Bali yang terkenal sebagai wisata utama di Indonesia merupakan keanekaragaman budaya yang dipadukan dengan salah satu sektor pariwisata telah menjadi pendorong utama dalam perkembangan Bali saat ini. Pariwisata dan pembangunan di Bali membuat kehidupan masyarakat dan Desa wisata yang ada di Bali menjadikan contoh nyata dari implementasi. Dengan adanya perhatian global membuat pembangunan menjadi berkelanjutan dan adanya partisipasi aktif dari Masyarakat yang membentuk desa wisata meliputi pendidikan bagi para penduduk setempat seperti wisatawan, kemitraan, dan peningkatan pendapatan (Wahyuni, 2022). Desa Wisata dalam konteks pariwisata pedesaan merupakan sumber daya pariwisata yang didasarkan pada potensi unik dan daya tarik khas pedesaan untuk menarik minat wisatawan agar mengunjungi desa tersebut menajdi potensi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai produk wisata. Salah satu dari beragam desa wisata di Bali adalah Desa Singapadu Kaler, yang dikenal dengan kekayaan warisan budayanya, keindahan alamnya, serta keragaman tradisi yang mempesona. Namun, meskipun memiliki potensi besar sebagai tujuan wisata, Desa Singapadu Kaler masih menghadapi kesulitan dalam menyampaikan daya tarik dan karakteristik uniknya kepada para pengunjung. Di desa tersebut terdapat wisata yang jarang diketahui secara luas oleh banyak pengunjung yang berlibur ke Bali, seperti *GO ATV Adventure Bali*, *GO River Tubing*, *Jogging & Cycling*, usaha Ukir Batu Alam, dan wisata lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Perbekel dan Pokdarwis Desa Singapadu Kaler, walaupun Desa Singapadu Kaler memiliki potensi wisata yang sangat menjanjikan, tetapi informasi tentang tujuan wisata, potensi yang dimiliki, dan fasilitas akomodasi seringkali belum tersebar dengan baik. Keterbatasan *platform* untuk mengakses informasi tersebut menghalangi kemampuan desa ini dalam menarik minat wisatawan secara massal dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para pengunjung. Dengan fenomena diatas, maka penulis memberikan solusi untuk mengembangkan sebuah *website* wisata yang dapat membantu dalam mengakses informasi mengenai wisata yang ada di Desa Singapadu Kaler, Gianyar. *Website* atau situs adalah serangkaian halaman yang bertujuan untuk menampilkan berbagai informasi, termasuk teks, gambar statis atau bergerak, animasi, suara, atau kombinasi dari itu semua. Halaman-halaman ini dapat bersifat statis atau dinamis, yang membentuk struktur terhubung yang saling terkait melalui jaringan *hyperlink* (Wiyanto, 2022). *Website* wisata merupakan sebuah situs web yang didedikasikan untuk perjalanan wisata. Banyak orang saat ini mencari pengalaman wisata yang ada di desa – desa, dan melalui situs *web* dapat memberikan informasi lengkap (Supriyanta, 2015). Dengan tersedianya situs web wisata tersebut, pengunjung dapat dengan mudah mengetahui berbagai potensi yang ada di Desa Singapadu Kaler, Gianyar. Penulis akan merancang sebuah situs *website* wisata yang khusus untuk Desa Singapadu Kaler, mencakup semua aspek potensi wisata dan destinasi, serta memudahkan pihak desa untuk memperbarui informasi terkait desa tersebut. Dengan pengembangan situs *website* ini, penulis berharap akan terjadi peningkatan jumlah pengunjung (Utami *et al.*, 2020).

## 2 | METODE

Berikut merupakan pelaksanaan program berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya untuk pengembangan *website* desa wisata Singapadu Kaler.



Gambar 1. Pelaksanaan Program

Pada tahap awal, dilakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan Desa Singapadu Kaler. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2024 dengan melibatkan dua pihak, yaitu Ketua Pokdarwis dan Perebikel Desa Singapadu Kaler. Hasil dari wawancara tersebut mengungkapkan bahwa mereka memerlukan pengembangan website untuk membantu mempromosikan wisata dan potensi alam di desa tersebut. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan sebagai bahan dalam pembuatan website desa wisata. Data yang dikumpulkan meliputi logo Desa Singapadu Kaler, profil desa wisata, serta dokumentasi destinasi wisata seperti *GO ATV Adventure Bali*, *GO River Tubing*, *Green Bali ATV*, *Tracking & Cycling Belang*, *Men Bebas Homestay*, *Rama Bharata Villa*, *Ukir Batu Alam*, dan *UMKM Eka Etawa*. Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah pembuatan website untuk Desa Wisata Singapadu Kaler. *Website* ini akan digunakan sebagai alat promosi untuk memperkenalkan wisata yang ada di desa tersebut. Untuk memudahkan pengelolaan *website* oleh Pokdarwis, dibuatlah buku dan video panduan yang memberikan instruksi terkait pengelolaan *website* desa wisata Singapadu Kaler. Panduan ini bertujuan agar Pokdarwis dapat dengan mudah mengelola *website* yang telah dikembangkan.

Pelatihan dan pendampingan juga diberikan dalam dua tahap. Tahap pertama berfokus pada pengenalan website sebagai media promosi kepada Ketua Pokdarwis dan staf desa. Tahap kedua melibatkan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan konten website, yang ditujukan kepada Ketua Pokdarwis sebagai pengelola utama *website*. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk memastikan bahwa website yang dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Evaluasi dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui kuesioner penilaian dengan metode SUS (*System Usability Scale*) dan evaluasi kepada pengelola website dengan memberikan *Summative Test*. Jika terdapat kekurangan, perbaikan akan dilakukan sesuai hasil evaluasi.

### 3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Pada tahap ini, dilakukannya analisis pelaksanaan program Pembuatan *Website* Desa Wisata Singapadu Kaler. Berikut ini merupakan analisis hasil pelaksanaan program:

##### 3.1.1 Wawancara dan Analisis Kebutuhan

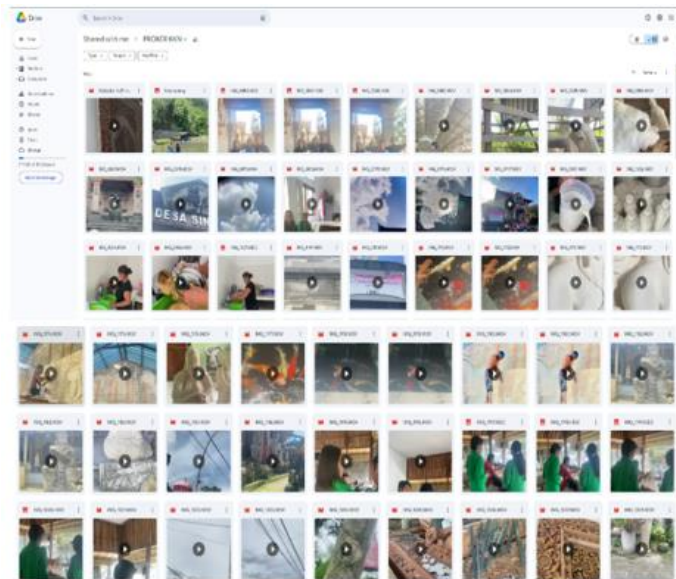
Pada tahap awal, dilakukan wawancara untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh desa. Wawancara telah dilakukan pada tanggal 13 Maret 2024 dengan 2 orang yaitu Pokdarwis dan Prebikel Desa Singapadu Kaler. Dari hasil wawancara tersebut, Pokdarwis dan Prebikel Desa membutuhkan pengembangan *website* untuk membantu mempromosikan wisata dan potensi alam yang ada di Desa Singapadu Kaler.



Gambar 2. Dokumentasi Wawancara

### 3.1.2 Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang nantinya akan digunakan untuk bahan pembuatan *website* desa wisata. Adapun data yang didapatkan yaitu, logo Desa Singapadu Kaler, profil desa wisata, dokumentasi destinasi wisata di Desa Singapadu Kaler seperti *GO ATV Adventure Bali*, *GO River Tubing*, *Green Bali ATV*, *Tracking & Cycling Silakarang*, *Men Bebas Homestay*, *Rama Bharata Villa*, *Ukir Batu Alam*, *UMKM Eka Etawa*.



Gambar 3. Dokumentasi Pengumpulan Data

### 3.1.3 Pembuatan Website

Pembuatan *website* untuk desa wisata Singapadu Kaler yang akan digunakan untuk mempromosikan wisata yang ada di desa Singapadu Kaler yang dimana memuat halaman beranda, tentang, destinasi, fasilitas dan kontak yang bisa dihubungi.



Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda



Gambar 5. Tampilan Halaman Tentang



Gambar 6. Tampilan Halaman Destinasi



Gambar 7. Tampilan Halaman Fasilitas



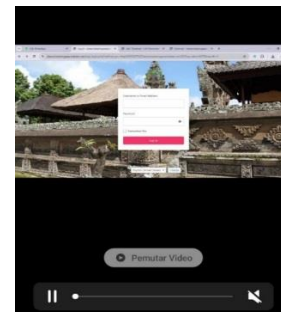
Gambar 8. Tampilan Halaman Kontak

### 3.1.4 Pembuatan Buku dan Video Panduan Pengelolaan *Website*

Pembuatan buku dan video panduan pengelolaan terkait *website* desa wisata Singapadu Kaler kepada *staff* desa. Agar nantinya memudahkan *staff* desa dalam mengelola *website* yang telah dikembangkan.



Gambar 9. Penyerahan Buku Panduan



Gambar 10. Video Panduan Pengelolaan *Website*

### 3.1.5 Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan *Website*

Pelatihan dilakukan dengan dua tahap mengenai *website* yang telah dikembangkan, pelatihan tahap awal dilakukan kepada Ketua Pokdarwis dan *staff* Desa Singapadu Kaler yang bertujuan untuk pengenalan *website* sebagai media promosi, dan tahap kedua yaitu pelatihan dan pendampingan pengelolaan pembuatan konten pada *website* kepada Ketua Pokdarwis selaku pengelola *website*.



Gambar 11. Pelatihan Pengenalan *Website* Desa Wiisata



Gambar 12. Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan *Website*

### 3.1.6 Evaluasi

#### 1) Pengujian Sistem Menggunakan Metode SUS (*System Usability Scale*)

Pengujian *website* Desa Wisata Singapadu Kaler dilakukan menggunakan kuesioner dengan 10 buah pertanyaan kepada 20 orang responden. Jumlah tersebut adalah jumlah yang optimal untuk pengujian sistem menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*).

Tabel 1. Hasil Data Responden

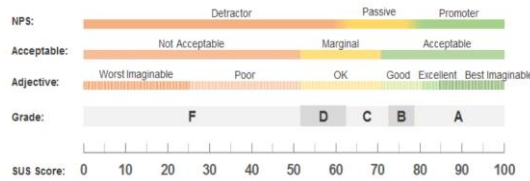
No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	5	4	4	2	4	2	4	5
2	Responden 2	4	3	3	2	4	2	4	2	4	4
3	Responden 3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	4
4	Responden 4	5	2	5	2	4	1	5	2	4	4
5	Responden 5	5	2	4	2	5	2	5	1	5	5
6	Responden 6	5	1	5	2	4	1	5	2	4	4
7	Responden 7	5	1	5	2	4	2	4	2	5	3
8	Responden 8	5	2	4	2	4	1	5	2	5	4
9	Responden 9	4	2	5	1	4	1	4	2	4	4
10	Responden 10	5	1	4	1	4	2	5	2	4	4
11	Responden 11	4	2	5	2	4	2	5	2	4	4
12	Responden 12	4	2	5	1	4	2	5	2	4	3
13	Responden 13	5	2	5	1	5	1	4	1	4	1
14	Responden 14	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2
15	Responden 15	4	1	4	2	5	2	5	1	5	1
16	Responden 16	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1
17	Responden 17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18	Responden 18	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2
19	Responden 19	5	1	4	2	5	2	4	1	5	2
20	Responden 20	4	2	5	1	4	5	2	1	4	2

Setelah mendapatkan data kuesioner dari responden, maka akan dilakukan perhitungan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*). Skor minimum rata - rata *system usability scale* adalah 68. Berikut merupakan skor hasil dari perhitungan SUS dimana skor rata - rata hasil SUS adalah 80 dari 20 responden.

Tabel 2. Skor Hasil Hitung SUS

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (jumlah x 2.5)	
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10			
2	3	\	3	3	3	3	1	-1	5	22	55	
3	3	3	3	3	3	3	1	-1	5	26	65	
4	3	3	4	4	3	3	1	-1	5	29	72,5	
3	3	4	3	4	4	4	0	-1	5	29	72,5	
4	3	3	4	4	3	3	1	-1	5	29	72.5	
4	3	3	3	3	3	4	2	-1	5	29	72.5	
3	3	3	4	4	3	4	1	-1	5	29	72.5	
4	4	3	4	3	3	3	1	-1	5	29	72.5	
3	4	3	3	4	3	3	1	-1	5	28	70	
4	3	3	3	4	3	3	1	-1	5	28	70	
4	4	3	3	4	3	3	2	-1	5	30	75	
4	4	4	4	3	4	3	4	-1	5	34	85	
4	4	3	3	4	4	3	3	-1	5	32	80	
3	3	4	3	4	4	4	4	-1	5	33	82,5	
3	3	4	4	3	3	4	4	-1	5	32	80	
4	4	4	4	4	4	4	4	-1	5	36	90	
3	4	4	3	3	4	4	3	-1	5	32	80	
3	3	4	3	3	4	4	3	-1	5	31	77,5	
4	4	3	0	1	4	3	3	-1	5	26	65	
-1	5	-1	5	-1	5	-1	5	-1	5	20	50	
Rata-Rata Skor												73

Setelah mendapatkan skor rata - rata hasil SUS (*System Usability Scale*), selanjutnya yaitu mengkatagorikan penilaian hasil dari perhitungan SUS kedalam 5 cara penilaian katagori yaitu *percentiles, grades, adjectives, acceptability*, dan NPS (*Net Promoter Score*).



Gambar 13. Penilaian Katagori Perhitungan SUS

Berdasarkan hasil skor yang diperoleh maka, *website* Desa Wisata Singapadu Kaler mendapatkan skor 80 maka nilai *percentile* adalah 80 atau 81%, dimana nilai 81 masuk kedalam *grade* B, nilai ini masuk ke *ratings Good* pada katagori *Adjective*, pada katagori *acceptable* masuk kedalam *Marginal* dan katagori NPS (*Net Promoter Score*) masuk ke dalam *Passive*. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *usability* pada *website* desa wisata Singapadu Kaler masuk kedalam katagori bagus dan dapat diterima oleh halayak umum. Adapun analisis tambahan berupa perhitungan rata-rata poin sebagai berikut:

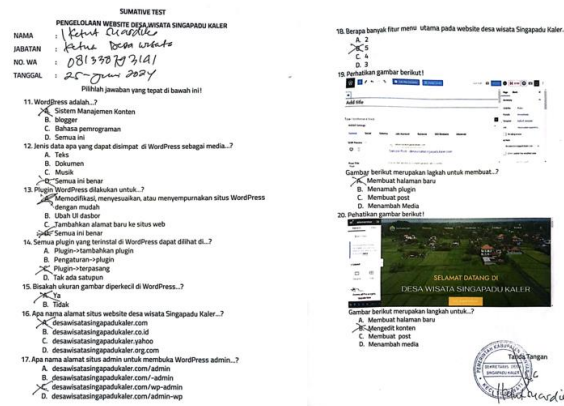
Tabel 3. Katagori Penilaian SUS

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Poin yang dihasilkan	92	35	90	34	87	36	88	32	88	60
Mean	4,6	1,8	4,5	1,7	4,4	1,8	4,4	1,6	4,4	3

Tabel 3 merupakan hasil perhitungan rata – rata poin yang dihasilkan dari setiap pertanyaan yang diberikan kepada *responden*. Hasil perhitungan rata – rata poin adalah poin paling kecil didapatkan oleh pertanyaan nomor 8 dimana rata-rata poin yang diberikan oleh *responden* adalah angka 1 keatas, sedangkan hasil poin paling besar didapatkan oleh pertanyaan nomor 1 dimana rata-rata poin yang diberikan oleh *responden* adalah angka 4 keatas.

2) Pengujian Program Menggunakan *Summative Test* Kepada Pengelola *Website*

Pengujian program menggunakan *summative test* telah dilakukan kepada Ketua Pokdarwis pada tanggal 25 juni 2024 di kantor desa Singapadu Kaler.



Gambar 14. Jawaban *Summative Test*

Evaluasi hasil pelaksanaan dari pengisian pertanyaan *summative test* oleh Ketua Pokdarwis. Dari hasil test kepada Ketua Pokdarwis yaitu dilihat dari hasil jawaban, semua jawaban yang telah diisi menunjukkan hasil jawaban yang benar, maka dapat disimpulkan Ketua Pokdarwis sudah memahami cara mengelola konten dan cara kerja WordPress.

**3.2 Pembahasan**

Pengembangan *website* Desa Wisata Singapadu Kaler merupakan langkah strategis dalam meningkatkan promosi pariwisata desa melalui pemanfaatan teknologi digital. Di era digital saat ini, *website* berfungsi sebagai salah satu alat utama dalam mendiseminasi informasi, yang memungkinkan wisatawan potensial untuk mendapatkan akses langsung dan mudah ke informasi destinasi wisata. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan *website* yang efektif dapat secara signifikan meningkatkan daya tarik destinasi wisata, terutama di daerah pedesaan yang mungkin kurang dikenal (O'Connor, 2005). Oleh karena itu, proyek ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan eksposur Desa Singapadu Kaler yang memiliki potensi wisata besar namun belum sepenuhnya terekspos kepada publik. Evaluasi *website* yang dikembangkan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor sebesar 80, yang mencerminkan tingkat kegunaan yang tinggi. Metode SUS dikenal luas sebagai instrumen yang handal untuk mengukur

kegunaan sistem berbasis pengguna (Pratiwi *et al.*, 2020). Skor ini menempatkan website Desa Wisata Singapadu Kaler dalam kategori "Good" berdasarkan skala adjetif, serta dalam kategori "Marginal" pada skala *acceptability* dan "Passive" pada skala *Net Promoter Score* (NPS). Hasil ini konsisten dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa skor SUS di atas 68 umumnya dianggap memadai dan menunjukkan penerimaan pengguna yang baik (Thomas, 2020).

Selain itu, hasil pengujian melalui *Summative Test* kepada Ketua Pokdarwis menunjukkan bahwa *website* yang dikembangkan telah mampu memenuhi kebutuhan operasional desa dalam mengelola dan memperbarui konten secara mandiri. Pengelolaan konten yang baik sangat penting untuk mempertahankan relevansi dan daya tarik situs *web* dalam jangka panjang, seperti yang disarankan dalam penelitian mengenai strategi digital marketing untuk destinasi wisata (Wahyuni, 2022). Namun, hasil ini juga menunjukkan perlunya peningkatan keterampilan teknis di tingkat pengelola desa untuk memaksimalkan potensi *website* dalam promosi pariwisata. Tantangan lain yang diidentifikasi adalah kebutuhan untuk terus memperbarui konten agar tetap relevan bagi pengunjung. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya konten dinamis dan *up-to-date* untuk menarik dan mempertahankan minat wisatawan (Supriyanta, 2015). Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan dan pendampingan teknis menjadi sangat penting untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas *website* dalam jangka panjang. Pengembangan *website* ini telah menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan visibilitas Desa Singapadu Kaler sebagai destinasi wisata. Keberhasilan proyek ini mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi digital dalam promosi pariwisata dapat menjadi alat yang efektif dalam mengatasi hambatan komunikasi dan meningkatkan daya tarik destinasi wisata pedesaan (Hadiwijoyo, 2012). Di masa depan, integrasi *website* dengan strategi pemasaran digital lainnya, seperti media sosial dan optimisasi mesin pencari, disarankan untuk lebih meningkatkan efektivitas promosi dan menarik lebih banyak wisatawan ke desa ini (Mertayasa, 2017).

## 4 | KESIMPULAN

Pengembangkan sebuah *website* wisata yang dapat membantu dalam mengakses informasi dan media promosi mengenai wisata yang ada di Desa Singapadu Kaler, Gianyar. Penerapan WordPress dengan menggunakan *plugin elementor* sebagai *page builder* untuk mendesain dan menkustom halaman web yang ingin dibuat seperti halaman beranda, tentang desa, destinasi, fasilitas dan kontak. Evaluasi dilakukan dengan 2 cara yaitu memberikan kuesioner penilaian kepada pengguna dengan menerapkan perhitungan metode SUS (*System Usability Scale*) terhadap *website* yang telah dikembangkan dan melakukan evaluasi kepada pengelola *website* dengan cara memberikan *Sumative Test*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Tuhan, Bapak/Ibu dosen yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan, pihak Desa yang telah memberikan kepercayaan atas pelaksanaan Percepatan Program Digital di Desa Singapadu Kaler, serta teman-teman yang sudah membantu saya dalam penyelesaian laporan tugas akhir saya yang berjudul "Pengembangan *Website* Untuk Optimalisasi Promosi Pariwisata Di Desa Singapadu Kaler".

## REFERENSI

- Buhalis, D., & O'Connor, P. (2005). Information communication technology revolutionizing tourism. *Tourism recreation research*, 30(3), 7-16. DOI: <https://doi.org/10.1080/02508281.2005.11081482>.
- Hadiwijoyo, S. S. (2012). *Perencanaan pariwisata perdesaan berbasis masyarakat: Sebuah pendekatan konsep*. Graha Ilmu.
- Mertayasa, D. M., & Yambese, A. R. (2017). Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 3(1), 51-62.
- Nirmala, B. P. W., Utami, N. W., & Nirmala, B. M. S. (2020). Sistem informasi marketplace penyewaan kendaraan berbasis *website* di Nusa Penida, Bali. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 88-98. DOI: <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11598>.
- Pering, I. W. A. A. A., Alam, H. S., & Juliharta, I. G. P. K. (2023). Perancangan User Interface Sistem Reservasi Berbasis Website

Pada Sayong House Bungalows. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 12(3).

- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian pada Masyarakat*, 2(1), 11-15. DOI: <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>.
- Sabon, V. L., Perdana, M. T. P., Koropit, P. C. S., & Pierre, W. C. D. (2018). Strategi peningkatan kinerja sektor pariwisata Indonesia pada Asean economic community. *Esensi: Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 8(2), 163-176.
- Supriyanta, S., & Nisa, K. (2015). Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(1), 490911. DOI: 10.31294/bi.v3i1.575.
- Thomas, N. (2015). How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website-Usability Geek. *Usability Geek*. Retrieved from: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-systemusability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website>.
- Wahyuni, L. T. S., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2022). Strategi Digital Marketing Tempat Pariwisata dan Budaya Desa Cempaga Melalui Platform Digital. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 6(3), 343-349. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppsh.v6i3.53530>.
- Wiyanto, W., Fadhillah, S., & Siswandi, A. (2022). E-Tourism Sebagai Media Wisata Kabupaten Bekasi Berbasis Website. *Journal of Practical Computer Science*, 2(1), 1-14. DOI: <https://doi.org/10.37366/jpcs.v2i1.1035>.

How to cite this article: Dewi, I. A. P. D. T., Utami, N. W., & Alam, H. S. (2024). Pengembangan Website Desa Wisata untuk Optimalisasi Promosi Pariwisata di Desa Singapadu Kaler. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 304–312. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i2.340>.