

Journal of Comprehensive Science  
p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584  
Vol. 3. No. 12 December 2024

---

**Perancangan *Virtual Tour* Agrowisata IBRU-Q Sebagai Media Informasi dan Promosi Online Desa Ibru**

**Diah Ambarwati<sup>1</sup>, Imelda Agustin<sup>2</sup>, Hasby Kuswanto<sup>3</sup>, Daniel Arsa<sup>4</sup>**

Universitas Jambi, Indonesia

Email: [diahambarwa3@gmail.com](mailto:diahambarwa3@gmail.com)<sup>1</sup>, [imeldaagustin092@gmail.com](mailto:imeldaagustin092@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[hasbykuswanto12@gmail.com](mailto:hasbykuswanto12@gmail.com)<sup>3</sup>, [danielarsa@unja.ac.id](mailto:danielarsa@unja.ac.id)<sup>4</sup>

---

**Abstrak**

Desa Ibru memiliki potensi besar dalam bidang pariwisata dan ekonomi kreatif, namun belum memanfaatkan teknologi informasi secara optimal untuk promosi dan penyebaran informasinya. Sebagian besar promosi masih bergantung pada metode tradisional dengan jangkauan terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem virtual tour, Virtual Tour IBRU-Q, sebagai media promosi interaktif dan modern untuk agrowisata Desa Ibru. Menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), penelitian ini berfokus pada tahap konsep dan desain. Tahap konsep mencakup pembuatan rencana penelitian untuk menjawab tujuan dari permasalahan yang terjadi, sedangkan tahap desain melibatkan perancangan arsitektur program, antarmuka pengguna, dan alur sistem menggunakan pendekatan desain prosedural. Sistem yang dihasilkan mengintegrasikan visual *virtual reality* 360°, memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi agrowisata Desa Ibru secara virtual.

**Kata kunci:** virtual tour, website, MDLC, agrowisata, desa ibru

---

**Abstract**

*Ibru Village has significant potential in tourism and creative economy but lacks optimal utilization of information technology for promotion and dissemination of its potential. Most promotional efforts still rely on traditional methods with limited reach. This study aims to design a virtual tour system, Virtual Tour IBRU-Q, to serve as an interactive and modern promotional medium for Desa Ibru's agrotourism. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, the research focuses on the concept and design phases. The concept phase involves creating a research plan to address the issues and goals, while the design phase includes structuring the program architecture, user interface, and system flow using a procedural design approach. The resulting system integrates 360° virtual reality visuals, enabling users to explore Desa Ibru's agrotourism virtually.*

**Keywords:** virtual tour, website, MDLC, agro-tourism, ibru village

---

**PENDAHULUAN**

Desa Ibru merupakan salah satu desa yang memiliki potensi besar di bidang agrowisata dan ekonomi kreatif. Dengan berbagai produk unggulan dari Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), desa ini memiliki peluang untuk menjadi destinasi yang menarik bagi wisatawan sekaligus pusat ekonomi kreatif di wilayahnya. Namun, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal, terutama dalam hal promosi dan penyebaran informasi. Sangat disayangkan berdasarkan observasi yang dilakukan, desa Ibru belum maksimal dalam memanfaatkan

teknologi informasi untuk promosi dan penyebaran informasi mengenai potensi desa. Sebagian besar promosi masih bergantung pada metode tradisional yang terbatas jangkauannya. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan media promosi berbasis teknologi, seperti virtual tour, yang dapat memberikan pengalaman interaktif dan memperkenalkan potensi desa kepada audiens yang lebih luas (Kurniadi et al., 2023).

*Virtual Tour* adalah simulasi dari sebuah lokasi yang sesungguhnya, umumnya terdiri dari sequence video atau kumpulan foto (Thomas et al., 2018). *Virtual Tour* telah diterapkan di berbagai sektor industri, baik secara online maupun offline, sebagai alat yang efektif untuk promosi dan sebagai panduan perjalanan (Hidayat, 2023). Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Gusti Ngurah Mega Nata, (2022) yaitu Penerapan Virtual Tour 360 Sebagai Promosi Wisata Desa Kenderan Berbasis Website, menunjukkan bahwa responden lebih menyukai *Virtual Tour* dibanding dengan hanya gambar atau video. Hasil kuesioner pada penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pengguna menjadi lebih tertarik untuk berkunjung setelah melihat *virtual tour*. Studi lain juga dilakukan oleh Rafika Akhsani et al., (2023) dalam Penerapan Teknologi Virtual Tour Untuk Pengembangan Media Promosi Kampus Berbasis Web menghasilkan media promosi kampus yang lebih menarik dan interaktif.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah sistem virtual tour yang efektif dan interaktif untuk mempromosikan potensi Desa Ibru, serta bertujuan untuk mengatasi keterbatasan promosi desa dengan menggunakan pendekatan berbasis teknologi modern. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan pengembangan *Virtual Tour* IBRU-Q sebagai media informasi dan promosi yang mengintegrasikan teknologi *virtual reality* dengan potensi agrowisata desa, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan eksplorasi secara virtual melalui gambar 360° dan memberikan wawasan lebih mendalam mengenai kegiatan agrowisata serta produk lokal di Desa Ibru. Pengembangan sistem ini menggunakan pendekatan Metode Luther Sutopo atau Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mana metode ini bisa dilakukan tidak berurutan, namun harus tetap diawali oleh tahap perencanaan (konsep dan perancangan) (Mometa & Kalaway, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Virtual Tour* IBRU-Q sebagai media yang dapat meningkatkan kesadaran dan minat terhadap agrowisata serta produk unggulan Desa Ibru, yang diharapkan dapat menarik wisatawan dan mendukung pemberdayaan ekonomi lokal.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Widyarini, (2020) mengungkapkan bahwa wisatawan cenderung lebih tertarik mengunjungi lokasi yang telah mereka lihat secara virtual karena mereka memiliki ekspektasi yang lebih jelas mengenai destinasi tersebut. Penelitian lain oleh Amelia & Prasetyo, (2023) yang menekankan bahwa teknologi ini berperan penting dalam memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada calon wisatawan, sehingga meningkatkan minat dan kepercayaan untuk berkunjung langsung ke lokasi wisata.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan daya saing Desa Ibru dalam sektor agrowisata dan ekonomi kreatif di era digital. Ketidakkampuan desa dalam memanfaatkan teknologi untuk promosi menyebabkan keterbatasan dalam menjangkau calon wisatawan dan investor. Dalam persaingan destinasi wisata yang semakin ketat, desa-desa yang tidak beradaptasi dengan teknologi promosi modern berisiko kehilangan peluang pengembangan ekonomi lokal. Dengan mengembangkan media promosi berbasis virtual tour, Desa Ibru memiliki peluang untuk memperluas jangkauan informasi, menarik lebih banyak wisatawan, dan meningkatkan pendapatan masyarakat setempat.

Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan *Virtual Tour* IBRU-Q, yang mengintegrasikan teknologi virtual reality dengan potensi agrowisata Desa Ibru. Tidak hanya menampilkan pemandangan desa dalam bentuk 360°, sistem ini juga dirancang untuk memberikan informasi interaktif mengenai produk lokal dan kegiatan agrowisata yang dapat dieksplorasi pengguna secara virtual. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada destinasi wisata umum atau kampus, penelitian ini menitikberatkan pada sektor

agrowisata desa sebagai bentuk pemberdayaan ekonomi lokal.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi Desa Ibru, virtual tour akan menjadi media promosi yang lebih efektif, modern, dan mampu menjangkau audiens yang lebih luas, sehingga meningkatkan daya tarik wisata dan memperluas pangsa pasar produk lokal. Wisatawan juga mendapatkan keuntungan melalui pengalaman interaktif yang memungkinkan mereka mengenal Desa Ibru secara virtual sebelum berkunjung, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan antusiasme mereka untuk datang langsung ke desa tersebut. Dari sisi pemerintah daerah, penelitian ini diharapkan dapat mendukung upaya pengembangan desa wisata dan pemberdayaan ekonomi lokal berbasis teknologi digital. Implementasi virtual tour juga menjadi salah satu langkah strategis dalam mendorong inovasi desa dan meningkatkan daya saing pariwisata daerah. Sementara itu, bagi akademisi, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan metode promosi berbasis teknologi di sektor agrowisata yang dapat dijadikan referensi atau dasar untuk penelitian lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang luas, tidak hanya dalam peningkatan ekonomi desa, tetapi juga dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan berbasis teknologi modern

### **METODE PENELITIAN**

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan pendekatan yang menggambarkan tahapan pengembangan aplikasi secara menyeluruh, mulai dari tahap awal hingga selesai, dengan tujuan memastikan efisiensi waktu dan kualitas hasil penelitian tetap terjaga (Hidayat, 2023). MDLC merupakan salah satu metode pengembangan multimedia yang terdiri 6 fase yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution* (Melanda et al., 2023; Putri et al., 2023). Tahapan perencanaan dalam pengembangan sistem *Virtual Tour* IBRU-Q sangat penting, karena akan menjadi menentukan bagaimana sistem ini nantinya akan diimplementasikan. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada tahap perencanaan yaitu pada fase *Concept* dan *Design*.

- 1) *Concept*: tahapan awal dalam perencanaan yang mencakup pembuatan rencana penelitian untuk menjawab tujuan dari masalah yang terjadi (Hidayat et al., 2023).
- 2) *Design*: Desain mengacu pada tahap dimana spesifikasi mengenai arsitektur program, estetika, gaya visual, dan prasyarat material ditetapkan (Dharmawan & Roos, 2023). Dengan pendekatan desain prosedural untuk mengatur alur akses fungsi sistem dan desain antarmuka untuk memastikan kemudahan interaksi pengguna.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi wawancara dengan perangkat desa dan pengelola BUMDes yang dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang ada pada website desa yang lama. Data ini juga digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna (user experience) dan kebutuhan akan fitur baru, seperti VR tour untuk agrotourism. Penelitian ini dilakukan di Desa Ibru, yang terletak di Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Konsep (*Concept*)**

Konsep merupakan tahapan awal dalam perancangan *Virtual Tour* IBRU-Q menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Gagasan utamanya adalah menciptakan platform virtual tour interaktif untuk mempromosikan potensi Desa Ibru, seperti agrowisata, aktivitas ekonomi kreatif, dan budaya desa, melalui teknologi gambar 360° dalam bentuk *virtual tour*. Proyek ini dirancang dengan antarmuka sederhana namun interaktif, dilengkapi narasi suara dan teks untuk memperkaya pengalaman pengguna. Tujuannya adalah memperkenalkan Desa Ibru kepada wisatawan, investor,

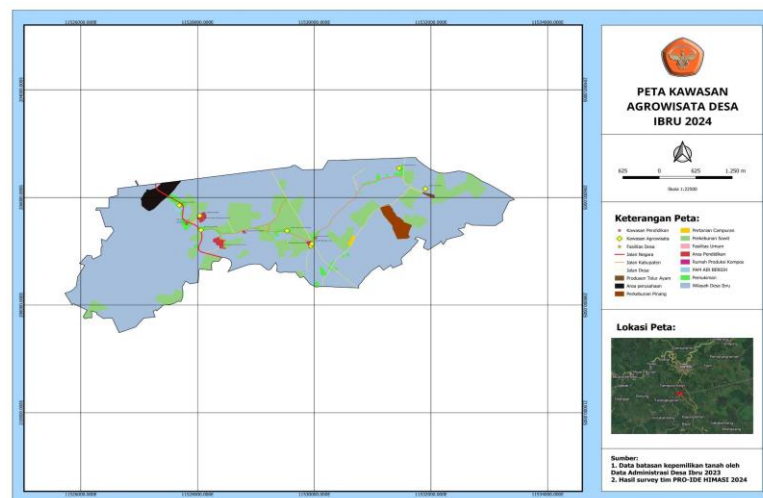
masyarakat umum, serta instansi pemerintah, dengan memberikan akses informasi yang mudah dan menarik untuk mendukung promosi dan pengembangan desa. Tahapan lainnya yang dilakukan dalam tahapan konsep pada penelitian ini yaitu penentuan waktu, dan keputusan lokasi (Mometa & Kalaway, 2022).

#### A. Penentuan Waktu

Salah satu tahapan awal yang krusial dalam pengembangan Virtual Tour IBRU-Q adalah proses pengambilan gambar. Dalam penelitian ini, waktu pengambilan gambar 360° akan ditentukan berdasarkan dua faktor utama kondisi cuaca dan pencahayaan alami di Desa Ibru. Pengambilan gambar dilakukan pada pagi hingga siang hari untuk memanfaatkan cahaya matahari yang optimal sehingga hasil gambar terlihat lebih jelas dan terang. Selain itu, pemilihan waktu ini juga mempertimbangkan kemungkinan cuaca cerah untuk menghindari gangguan seperti hujan atau kabut yang dapat mengurangi kualitas visual gambar.

#### B. Keputusan Lokasi

Pemilihan lokasi merupakan langkah strategis dalam pengembangan Virtual Tour IBRU-Q, yang bertujuan untuk menampilkan potensi unggulan Desa Ibru secara maksimal. Berikut denah lokasi titik agrowisata di desa IBRU:



**Gambar 1.** Peta Kawasan Agrowisata Desa IBRU 2024

- 1) Kantor Desa Ibru: Sebagai pusat administrasi dan informasi, Kantor Desa Ibru menjadi lokasi penting untuk memberikan gambaran awal tentang tata kelola desa dan kegiatan perangkat desa.
- 2) Kawasan Sumber Air Bersih: Kawasan ini dipilih untuk menonjolkan pentingnya sumber daya air bersih yang menjadi aset vital bagi kehidupan masyarakat desa serta daya tarik lingkungan.
- 3) Rumah Produksi Kompos: Lokasi ini menjadi salah satu daya tarik edukatif, memperlihatkan bagaimana Desa Ibru mengolah limbah organik menjadi kompos yang bermanfaat untuk pertanian berkelanjutan.
- 4) Rumah Produksi Olahan Kunyit: Titik ini merepresentasikan usaha ekonomi kreatif masyarakat Desa Ibru, menampilkan proses pembuatan produk berbasis kunyit yang memiliki nilai tambah ekonomi.
- 5) Pertanian Sayuran: Area pertanian yang meliputi budidaya jagung, cabai, terong, kunyit, dan jahe dipilih untuk menampilkan potensi agrowisata sekaligus menunjukkan kemandirian pangan desa.

- 6) Rumah Pembibitan Kelapa Sawit: Lokasi ini memperlihatkan inovasi masyarakat desa dalam menghasilkan bibit kelapa sawit berkualitas, yang menjadi salah satu sektor ekonomi andalan.
- 7) Pondok Pesantren: Selain menjadi tempat pendidikan agama, Pondok Pesantren juga mencerminkan budaya dan nilai-nilai tradisional yang masih dijaga oleh masyarakat Desa Ibru.

Pemilihan titik-titik lokasi tersebut dilakukan melalui hasil observasi dan diskusi dengan perangkat desa serta masyarakat setempat, dengan mempertimbangkan daya tarik, keunikan, dan nilai informatif dari masing-masing lokasi. Kombinasi dari berbagai titik strategis ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman virtual tour yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan informasi yang komprehensif mengenai Desa Ibru.

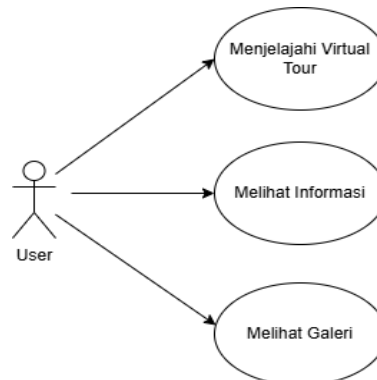
## 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap Perancangan (*design*), desain website dirancang menggunakan dua pendekatan utama, yaitu desain prosedural dan desain antarmuka (Chandra et al., 2022). Desain prosedural berfokus pada alur kerja sistem, memastikan setiap fungsi dapat diakses dengan logis dan efisien, sedangkan desain antarmuka mengutamakan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

### A. Perancangan Prosedural

#### a. *Use Case Diagram*

Pada gambar use case diagram dibawah ini, menampilkan yaitu user atau actor, dari tampilan use case, terlihat jelas bahwa User atau aktor yang memiliki hak akses virtual tour :



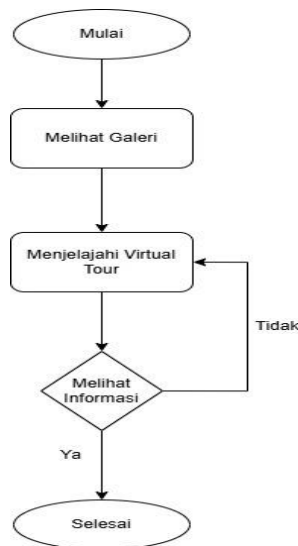
**Gambar 2.** Use Case Diagram

Gambar diatas merupakan *use case diagram agrowisata virtual tour IBRU-Q* berbasis *website* pada Desa Ibru. Dari gambar diatas terdapat menggambarkan bahwa *actor* atau *user* dapat mengakses *website* tersebut. Berikut Merupakan deskripsi dari *use case diagram* tersebut :

**Tabel 1.** Deskripsi Use Case Diagram

User/Actor	Use Case	Deskripsi
	Menjelajahi Virtual Tour	User dapat menjelajahi agrowisata Desa Ibru secara virtual
	Melihat Informasi	User dapat melihat informasi dari kawasan agrowisata yang dikunjunginya
	Melihat Galeri	User dapat melihat foto-foto kegiatan agrowisata di Desa Ibru

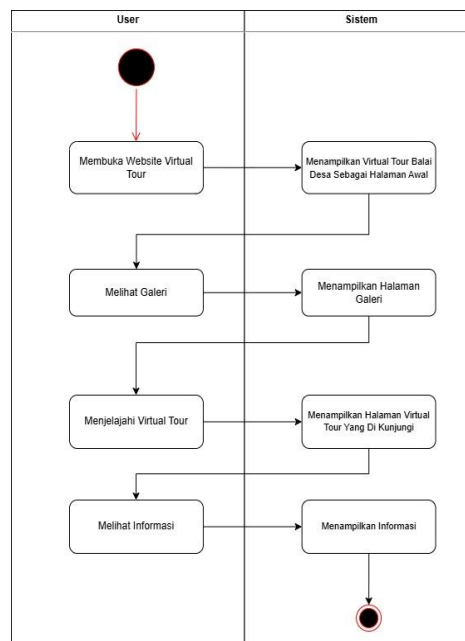
b. *Flowchart*



**Gambar 3.** Flowchart *Virtual Tour*

Gambar diatas menggambarkan alur sistem *Agrowisata Virtual Tour IBRU-Q* di website Desa Ibru. Pengguna memulai dengan melihat galeri, lalu dapat menjelajahi *Virtual Tour*. Jika pengguna berada di lokasi terkait, mereka dapat mengakses informasi lebih lanjut. Jika tidak, mereka dapat menjelajahi *Virtual Tour* lagi. Alur berakhir setelah eksplorasi selesai. Flowchart ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif dan terarah bagi pengguna (Sembiring et al., 2024).

c. *Activity Diagram*



**Gambar 4.** Activity Diagram

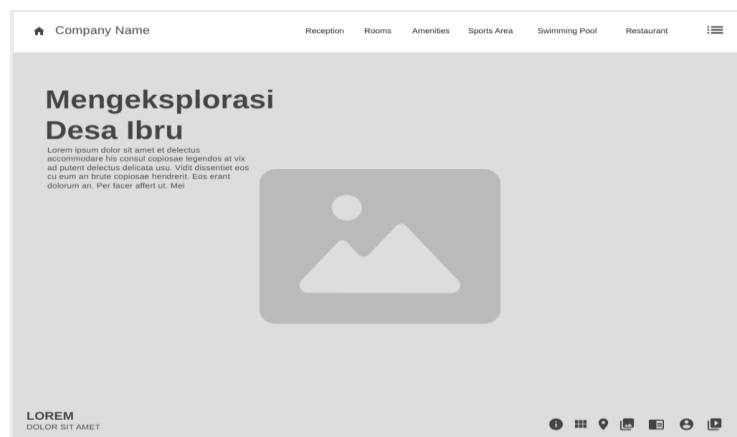
Gambar 4. menunjukkan *activity diagram* interaksi pengguna dengan sistem *Agrowisata Virtual Tour IBRU-Q* di website Desa Ibru. Proses dimulai ketika pengguna membuka website, di mana sistem menampilkan halaman awal *Virtual Tour*. Pengguna

dapat memilih untuk melihat galeri, dan sistem akan menampilkan halaman galeri. Selanjutnya, pengguna dapat menjelajahi *Virtual Tour*, di mana sistem menyediakan halaman *Virtual Tour* yang relevan. Jika pengguna memilih untuk melihat informasi, sistem akan menampilkan informasi yang diminta. Diagram ini menggambarkan alur aktivitas secara rinci untuk memberikan pengalaman pengguna yang interaktif dan responsif.

## B. Design Interface

Dalam Perancangan *Virtual Tour* Desa Ibru, dilakukan perancangan *interface* sebagai antarmuka pada website yang dirancang. Proses desain ini biasa dikenal dengan wiring diagram yaitu membuat sebuah ilustrasi dari sebuah antarmuka (Aldo et al., 2020). *Wireframe* dibuat untuk mengetahui tampilan luar agar dapat melihat elemen-elemen pada halaman web dengan jelas (Segara, 2019). Berikut ini deskripsi dari desain antarmuka *Virtual Tour* Desa Ibru.

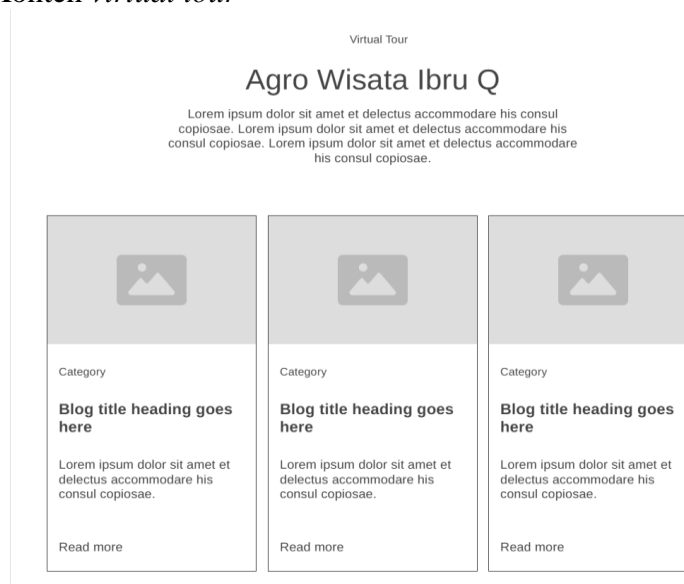
### 1. Tampilan halaman *web virtual tour* desa Ibru



**Gambar 5.** Tampilan Awal Halaman Web *Virtual Tour*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman utama dari *virtual tour* Ibru yang membantu pengguna untuk menjelajah *virtual tour* desa pada website tersebut. Di halaman ini, pengguna atau aktor dapat mengeksplorasi mengenai agrowisata yang ada di desa Ibru.

### 2. Halaman Konten *virtual tour*



**Gambar 6.** Halaman Konten *Virtual Tour*

Pada halaman ini pengguna dapat melihat deskripsi dari berbagai agrowisata yang ada di desa Ibru. Selain itu pengguna juga dapat menjelajahi *virtual tour* sesuai dengan yang pengguna inginkan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Virtual Tour desa Ibru* merupakan terobosan yang baik untuk memperkenalkan agrowisata di desa Ibru kepada masyarakat luas. Website ini sangat membantu desa untuk meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke desa Ibru, terlebih masyarakat luar kota. Dari *virtual tour* ini menambahkan wawasan dan gambaran bagi masyarakat terhadap desa Ibru sekaligus menjadi media periklanan atau promosi untuk meningkatkan daya tarik pengunjung luar daerah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akhsani, R., Ismanto, I., & Kholil, M. (2023). Penerapan Teknologi Virtual Tour Untuk Pengembangan Media Promosi Kampus Berbasis Web. *Generation Journal*, 7(2), 133–140.
- Aldo, D., Kom, S., Kom, M., Ardi, S., & Kom, M. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi* (Vol. 1). CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Amelia, V., & Prasetyo, D. (2023). Manfaat Literasi Digital Generasi Z sebagai Preferensi Tujuan Wisata dan Promosi Pariwisata. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 377–386.
- Chandra, Y. I., Irawati, D. R., Widayati, S., & Airinia, K. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Undangan Pernikahan Online Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web Mobile. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 4(2), 103–115.
- Dharmawan, E. A., & Roos, J. R. M. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Video Game First Person Shooter Menggunakan Engine Unity. *Jurnal Simetrik*, 13(1), 661–668.
- Hidayat, M. A., Ikhwan, A., & Alda, M. (2023). Aplikasi Virtual Tour Manasik Haji Pada Asrama Haji Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android. *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 3(5), 213–220.
- Kurniadi, W., Jusriati, J., Fahrul, H., & Mukassaf, M. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Wisata Bukit Kambo Highland Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 267–274.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus: SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Mometa, R. H., & Kalaway, R. Y. (2022). Perancangan Virtual Tour untuk Pengenalan Kampus Bagi Mahasiswa di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba: Virtual Tour Design to Campus Promotion for Students at The Wira Wacana Christian University Sumba. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 257–265.
- Nata, G. N. M. (2022). Penerapan Virtual Tour 360 Sebagai Promosi Wisata Desa Kenderan Berbasis Website. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 17(1), 30–39.
- Putri, D. R. D., Fahlevi, M. R., & Putri, F. A. (2023). Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 8(1), 70–81.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta/ Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), 452–464.
- Sembiring, M. T., Azhari, I. F., & Wigatra, R. (2024). Perancangan Aplikasi Latihan Soal Ujian Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada SMP Negeri 2 Pematangsiantar.



*Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Aplikasi Komputer*, 1(1), 5–11.  
Thomas, D. G., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual tour sebagai media promosi interaktif penginapan di kepulauan bunaken. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).  
Widyarini, W. (2020). Pemasaran Wisata Halal Di Indonesia Pasca Covid-19. *Az-Zarqa': Jurnal Hukum Bisnis Islam*, 12(1).



**This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.**