

Digitalisasi Pariwisata Barlingmascakeb: Aplikasi Berbasis Web Meningkatkan Ekspos Wisata dan Destinasi Wisata Baru

Nita Fitrotul Mar'ah¹, Nadia Putri Rahmaniar², Rezky Pratiwi³, Abednego Dwi Septiadi⁴

¹Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, 53147, 2211104005@ittelkom-pwt.ac.id

²Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, 53147, 2211104012@ittelkom-pwt.ac.id

³Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, 53147, 2211104029@ittelkom-pwt.ac.id

⁴Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, 53147, abednego@ittelkom-pwt.ac.id

Corresponding Author: Abednego Dwi Septiadi

INTISARI — Kerjasama sektor pariwisata di wilayah Barlingmascakeb menunjukkan peningkatan positif. Namun, masih terdapat beberapa tantangan, salah satunya adalah minimnya pendataan dan aksesibilitas informasi objek wisata, sehingga banyak objek wisata kecil yang belum diketahui oleh kalangan luas. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengembangkan aplikasi web Disa dengan tujuan mempromosikan potensi wisata di wilayah tersebut. Aplikasi ini memberikan akses informasi cepat melalui pelacakan, interaksi antar wisatawan melalui penilaian dan ulasan, serta peta interaktif untuk memandu pengguna ke area populer. Penelitian ini mengadopsi metode Extreme Programming (XP) untuk pengembangan aplikasi, yang merupakan metode Agile yang adaptif, kolaboratif, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Aplikasi Disa memenuhi beberapa analisis kebutuhan, termasuk informasi wisata yang lengkap, pencarian dan filterisasi yang efektif, peta interaktif, ulasan dan penilaian pengguna, keamanan data, responsif dan kompatibilitas dengan berbagai perangkat dan sistem operasi. Sistem aplikasi Disa diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman React + express dan MongoDB sebagai sistem manajemen basis data. Evaluasi menggunakan Blackbox Data Storage System menunjukkan bahwa Disa memberikan hasil yang sesuai dengan harapan. Dalam kesimpulan, aplikasi Disa dinyatakan sangat baik untuk digunakan, memberikan kontribusi pada pemberdayaan pariwisata di wilayah Barlingmascakeb dan memperkuat identitas budaya serta warisan lokal.

KATA KUNCI — Digital Pariwisata, Barlingmascakeb, Ekspos Wisata, Destinasi Wisata, Aplikasi Berbasis Web

I. PENDAHULUAN

Provinsi Jawa Tengah di Indonesia, berdasarkan analisis Tipologi Kelas oleh Destriningsih [1] dikategorikan sebagai daerah yang relatif tertinggal. Hal ini dapat disebabkan oleh fokus pembangunan yang lebih banyak ditujukan pada kabupaten dan kota di Pulau Jawa. Untuk mempercepat pembangunan wilayah di Provinsi Jawa Tengah, Bappeda Provinsi Jawa Tengah dalam dokumen Arah Pengembangan Wilayah Provinsi Jawa Tengah [2] mengatur pembentukan wilayah-wilayah pengembangan berdasarkan kedekatan daerah dan potensi ekonomi yang unggul, termasuk sektor pertanian, industri, dan pariwisata

Pilar utama yang dirancang oleh Bappeda Provinsi Jawa Tengah untuk Percepatan dan Pemerataan Pembangunan Ekonomi Daerah adalah: (1) pengembangan sektor dan komoditas unggulan; (3) memperkuat konektivitas dan sistem logistik antar pusat pertumbuhan; (4) pengembangan pusat-pusat pertumbuhan ekonomi baru dalam rangka pemerataan; dan (5) peningkatan kapasitas sumber daya manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) [3].

Dalam konteks ini, terdapat forum kerjasama antar lima kabupaten di Jawa Tengah, yaitu Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, dan Kebumen, yang dikenal sebagai Barlingmascakeb [4]. Wilayah ini memiliki potensi ekonomi yang mencakup agrominapolitan, pariwisata, industri pengolahan, dan jasa perdagangan [3].

Dalam Kerjasama sektor pariwisata di wilayah Barlingmascakeb menunjukkan peningkatan yang positif, seiring dengan pertumbuhan jumlah objek wisata dan pendapatan pariwisata. Namun, di balik peningkatan tersebut, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi pariwisata di Barlingmascakeb. Salah satu tantangan utama adalah minimnya pendataan dan aksesibilitas informasi objek wisata, sehingga banyak objek wisata kecil yang belum diketahui oleh kalangan luas.

No	KABUPATEN/KOTA	Daya Tarik Wisata					JUMLAH DTW	DESA WISATA	JUMLAH WISATAWAN		PENDAPATAN (Rp)
		Alam	Budaya	Buatan	Khusus	Lain			Nusantara	Manca negara	
1	Kab. Banjarnegara	13	2	14	4	2	35	1	1.352.743	0	23,386,295,003
2	Kab. Banyumas	44	4	38	3	10	99	1	1.795.352	0	127,602
3	Kab. Cilacap	28	4	16	-	-	48	-	566.803	0	4,363,090,500
4	Kab. Kebumen	13	-	4	1	-	18	5	1.265.163	12	14,069,974,580
5	Kab. Purbalingga	3	-	2	1	1	7	-	1.695.084	6	26,941,677,175

Gambar 1 Jumlah Daya Tarik Wisata, Tenaga Kerja, Desa Wisata, Wisatawan dan Pendapatan Menurut Kabupaten/Kota di Jawa Tengah Tahun 2022

Berdasarkan Gambar 1 [5] menunjukkan korelasi positif antara jumlah objek wisata dengan pendapatan pariwisata di Barlingmascakeb. Semakin banyak dan beragam objek wisata, semakin tinggi pula pendapatan yang dihasilkan. Hal ini menunjukkan bahwa potensi pariwisata di Barlingmascakeb masih sangat besar.

No	KABUPATEN/KOTA	JAN-	FEB-	MAR-	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGU-	SEP-	SUB TOTAL
1	Kab. Banjarnegara	185,387	87,637	128,087	18,515	356,154	175,356	167,845	116,951	116,811	1,352,743
2	Kab. Banyumas	198,201	137,954	142,117	130,503	507,886	269,432	245,279	163,980	-	1,795,352
3	Kab. Cilacap	29,043	47,722	56,991	51,366	217,839	69,619	61,864	32,354	-	566,803
4	Kab. Kebumen	137,252	107,805	158,006	14,783	440,113	228,129	96,016	58,394	24,665	1,265,163
5	Kab. Purbalingga	198,160	150,385	208,015	19,121	471,083	285,609	150,988	95,372	116,351	1,695,084

Gambar 2 Jumlah Wisatawan Nusantara yang Berkunjung ke Daya Tarik Wisata Per Bulan Menurut Kabupaten/Kota di Jawa Tengah Tahun 2022

Namun, Gambar 2 menunjukkan bahwa jumlah wisatawan

yang berkunjung ke Barlingmascakeb per bulan masih tergolong rendah dibandingkan dengan daerah lain di Jawa Tengah. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan upaya yang lebih maksimal untuk mempromosikan pariwisata di Barlingmascakeb.

Sebagai solusi untuk mengatasi tantangan tersebut, peneliti tengah mengembangkan aplikasi web bernama Disa. Aplikasi berbasis web ini merupakan jenis aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa markup, memerlukan server web serta peramban(browser), dan dapat diakses melalui web browser saat terhubung dengan jaringan internet atau intranet. Dalam hal ini, teknologi yang digunakan melibatkan HTML 5, JavaScript, dan API (Application Programming Interface) yang merupakan bahasa pemrograman standar untuk pembuatan halaman website, yang dapat diakses melalui internet.

Disa memiliki keunggulan multiplatform yang memungkinkan akses dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. Wisatawan dapat dengan mudah mencari destinasi wisata tanpa hambatan, karena aplikasi ini dapat diakses secara langsung tanpa perlu instalasi khusus.

Tujuan pengembangan aplikasi web Disa untuk mempromosikan potensi wisata di kawasan Barlingmascakeb kepada wisatawan, merangsang pertumbuhan ekonomi lokal, dan memperkuat identitas budaya dan warisan lokal. Disa menyediakan akses informasi yang mudah, lengkap, dan cepat terkait destinasi wisata melalui fitur destinasi populernya. Selain tempat wisata, Disa juga memberikan informasi event-event terkini di Barlingmascakep melalui fitur Informasi Terbaru. Melalui fitur ulasan dalam aplikasi, Disa juga memfasilitasi interaksi dan partisipasi antar wisatawan. Aplikasi ini juga membantu pengguna untuk mengupload destinasi wisatanya agar dikenal banyak wisatawan dengan memanfaatkan fitur Berbagi Destinasi. Fitur andalan Disa adalah Scan QR yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan mengetahui tingkat kepadatan pengunjung di setiap objek wisata. Selain itu, pengguna juga dapat memperoleh poin setiap selesai kunjungan wisata yang nantinya dapat ditukarkan sebagai klaim voucher tiket wisata.

Manfaat yang ditawarkan meliputi penguatan citra dan branding Barlingmascakeb sebagai destinasi wisata menarik. Aplikasi ini memudahkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka, yang pada akhirnya akan mendorong pertumbuhan sektor pariwisata di wilayah tersebut. Wisatawan dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan, berinteraksi dengan sesama wisatawan, dan menerima rekomendasi yang meningkatkan kualitas perjalanan mereka. Di samping itu, aplikasi ini juga membuka peluang untuk kerjasama dengan pemerintah daerah, pelaku pariwisata, dan masyarakat lokal.

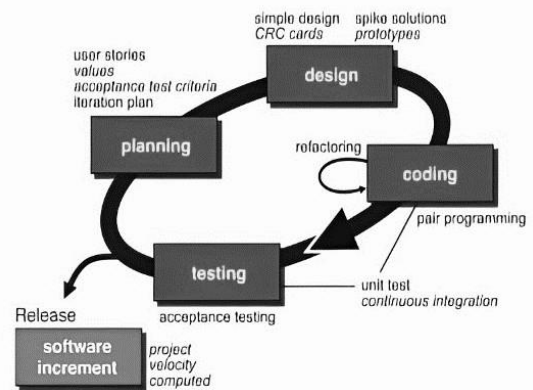
II. METODE PENELITIAN

Dengan mempertimbangkan jumlah programmer sedikit, dan menuntut banyak perubahan dalam pengembangan aplikasi berbasis website ini, peneliti menggunakan metode Extreme Programming (XP) yang merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang termasuk dalam kelompok metode Agile. XP menekankan pada pengembangan perangkat lunak yang adaptif, kolaboratif, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Metode Extreme Programming dapat digunakan sebagai pendekatan yang sistematis untuk menyelesaikan permasalahan terkait

pemberdayaan tempat wisata melalui pengembangan aplikasi berbasis website.

Nilai dasar metode extreme programming pada A. Fatoni dalam [6]:

- Communication: Memprioritaskan komunikasi yang baik antara programmer dan pengguna.
- Courage: Pengembang perangkat lunak harus selalu melakukan pekerjaan dengan keyakinan, keberanian, dan integritas.
- Simplicity: Lakukan semua dengan mudah.
- Feedback: Mengandalkan kritik, diperlukan anggota tim yang baik.
- Quality Work: Perangkat lunak berkualitas dihasilkan dari proses berkualitas.



Gambar 3 Metode Extreme Programming

Seperti pada Gambar 3, tahapan dalam metode pengembangan sistem Extreme Programming yaitu [7]:

- Perencanaan (Planning): mendengarkan kebutuhan pengguna agar pemahaman tentang proses bisnis sistem tercapai, serta mendapatkan pemahaman yang jelas tentang fitur, fungsionalitas, dan hasil yang diinginkan.
- Perancangan (Design): Untuk pemodelan sistem dan arsitektur, UML yang digunakan, sedangkan untuk pemodelan basis data, ERD yang digunakan.
- Pengkodean (Coding): Java Script digunakan sebagai bahasa pemrograman dengan metode terstruktur, dan MySQL digunakan sebagai sistem manajemen basis data.
- Pengujian (Testing): Metode pengujian yang digunakan adalah metode blackbox testing, yaitu menguji fungsi-fungsi dengan memberikan berbagai masukan dan memeriksahasilnya.

III. HASIL DAN DISKUSI

A. PLANNING

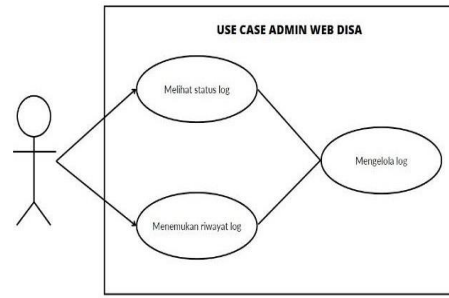
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan melalui survei lapangan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang saat ini dihadapi adalah banyak destinasi wisata kecil di daerah Barlingmascakeb yang belum dikenal oleh wisatawan dan sulitnya akses informasi lengkap tentang wisata di daerah tersebut.

Sedangkan Analisis Kebutuhan meliputi

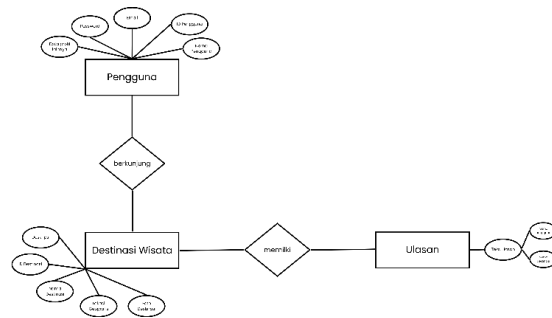
- Informasi Wisata yang Lengkap: Pengguna butuh akses ke informasi komplit tentang destinasi wisata, seperti deskripsi, foto, fasilitas, harga tiket, jam operasional, dan informasi lainnya.
- Pencarian dan Filterisasi: Aplikasi harus memiliki fitur

penelitian yang efisien agar pengguna bisa menemukan destinasi wisata berdasarkan kriteria tertentu, seperti lokasi atau jenis wisata.

3. Peta Interaktif: Integrasi peta interaktif memungkinkan pengguna melihat lokasi destinasi wisata di Barlingmascakeb dengan informasi penting seperti jarak, rute, dan titik-titik penting lainnya.
4. Ulasan dan Penilaian Pengguna: Pengguna perlu bisa melihat ulasan dan penilaian dari pengguna lain untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam memilih destinasi.
5. Keamanan Data: Aplikasi harus menjaga data pengguna, termasuk informasi pribadi dan transaksi, agar tetap aman dan privasi terjaga.
6. Responsif dan Kompatibilitas: Aplikasi harus merespons dengan cepat di berbagai perangkat seperti desktop, laptop, dan perangkat mobile, serta bisa digunakan di berbagai sistem operasi.



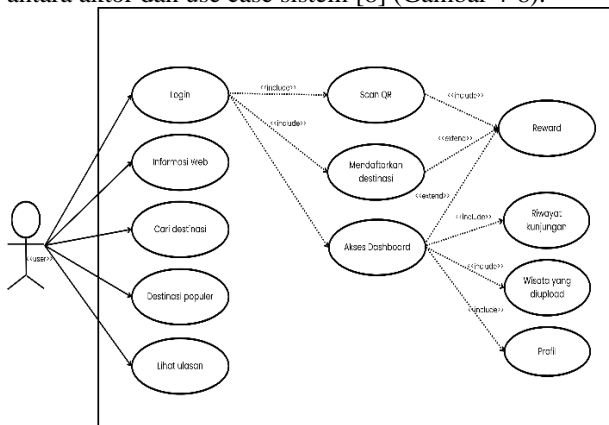
Gambar 5 Use Case Diagram User



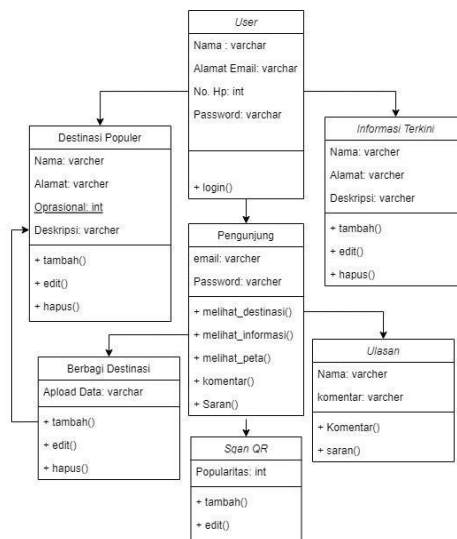
Gambar 6 ERD Sistem

B. DESIGN

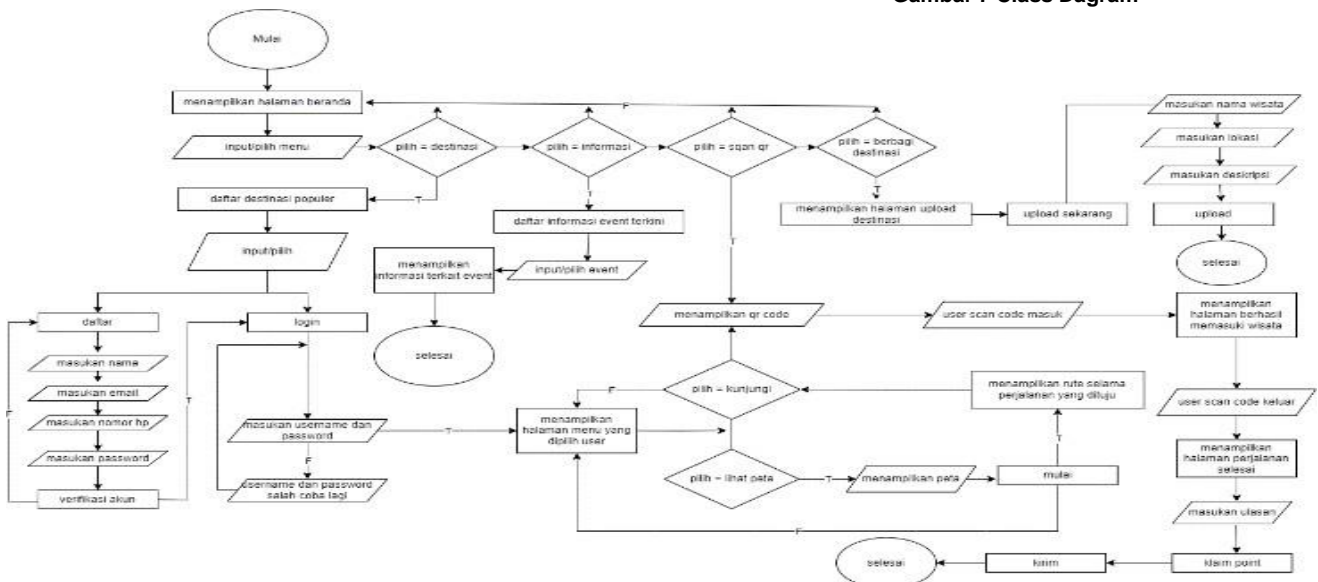
Hasil dari activity diagram, yang berasal dari gambaran sistem berjalan, dituangkan ke dalam rancangan model use case diagram. Model ini menunjukkan kebutuhan sistem dari sudut pandang pengguna dan menunjukkan hubungan antara aktor dan use case sistem [8] (Gambar 4-8).



Gambar 4 Use Case Diagram Admin



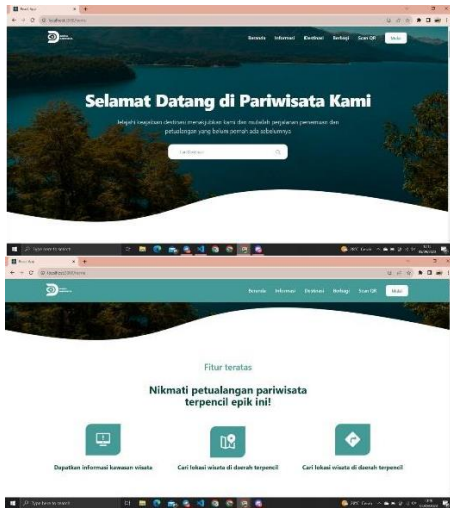
Gambar 7 Class Diagram



Gambar 8 Flowchart

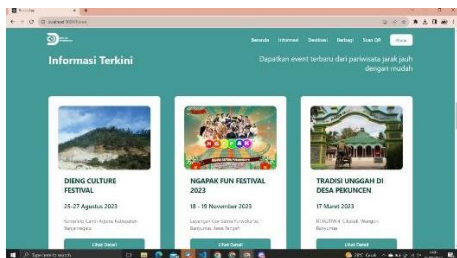
C. CODING

Perancangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman React sebagai frontend js dan express sebagai backend js. Framework yang digunakan adalah framework frontend react js, framework backend express js dan framework css flowbite. Sistem manajemen basis data yang digunakan adalah MongoDB. Tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat kedalam kode program yang selanjutnya menghasilkan prototype program Gambar 9.



Gambar 9 Halaman Beranda

Pengguna memulai dari Halaman Beranda (Gambar 9). Disini disajikan pencarian, Inforasi Wisata, Lokasi dan Navigasi



Gambar 10 Halaman Informasi Terkini

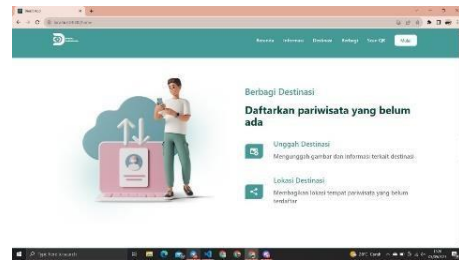
Halaman informasi terbaru menampilkan daftar berita, pengumuman, atau informasi terbaru terkait event di Barlingmascakeb. Setiap item informasi dilengkapi dengan judul, tanggal publikasi, dan ringkasan singkat, pada Gambar 10. Pengguna dapat mengklik item informasi untuk membaca lebih detail.



Gambar 11 Halaman Destinasi Populer

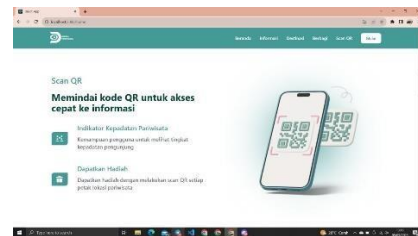
Halaman destinasi populer menampilkan daftar destinasi wisata yang paling sering dikunjungi di Barlingmascakeb seperti Gambar 11. Setiap item destinasi dilengkapi dengan nama destinasi, gambar representatif, rating, dan jumlah ulasan. Pengguna dapat mengklik item destinasi untuk melihat informasi

lebih detail, seperti deskripsi, lokasi, fasilitas, dan ulasan pengguna lain.



Gambar 12 Halaman Daftarkan Destinasi

Halaman daftarkan destinasi memungkinkan pengguna untuk menambahkan destinasi wisata baru ke dalam aplikasi seperti Gambar 12. Pengguna perlu mengisi formulir yang berisi informasi tentang destinasi, seperti nama, lokasi, deskripsi, fasilitas, dan gambar.



Gambar 13 Halaman Scan QR

Halaman scan QR memungkinkan pengguna untuk memindai kode QR yang terdapat di destinasi wisata untuk mendapatkan informasi lebih detail tentang destinasi tersebut. Pengguna perlu membuka kamera ponsel dan mengarahkannya ke kode QR. Aplikasi akan secara otomatis membaca kode QR dan menampilkan informasi terkait destinasi. Gambar 13 menunjukkan halaman scan QR.

D. TESTING

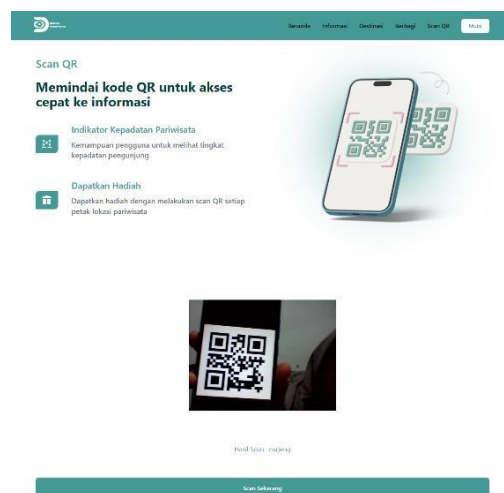
Pengujian blackbox adalah model pengujian yang digunakan untuk fungsionalitas input dan output dari sistem. Model ini menggunakan sekumpulan kondisi input dan kemudian menguji sistem untuk menghasilkan suatu ouput yang hasilnya dapat dinilai [9]. Hasil pengujian aplikasi data storage system menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan harapan dan dapat dioperasikan dengan baik. Tabel I menunjukkan hasil pengujian.

Tabel I Hasil Pengujian BlackboxData Storage System

No	Aktivitas Pengujian	Ekspektasi	Actual Result	Perbaikan
1	Search "Disa" di browser	Pengguna diarahkan ke Halaman Beranda aplikasi Disa	Masuk Halaman Beranda	Baik
2	Klik Menu Informasi	Pengguna diarahkan ke Halaman Informasi yang menampilkan berbagai informasi terkait pariwisata di Barlingmascakeb	Halaman info berhasil ditampilkan	Baik
3	Cek Kategori Informasi	Pengguna dapat memilih kategori informasi yang	Halaman informasi menampilkan kategori informasi yang dapat dipilih	Baik

		ingin dilihat, seperti wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, dll.		
4	Cari Informasi Tertentu	Pengguna dapat mencari informasi tertentu menggunakan kolom pencarian di Halaman Informasi.	Hasil pencarian menampilkan informasi yang relevan dengan kata kunci yang dimasukkan	Baik
5	Klik Menu Destinasi	Pengguna diarahkan ke Halaman Destinasi yang menampilkan daftar destinasi wisata di Barlingmascakeb	Masuk Halaman Destinasi	Baik
6	Filter Destinasi	Pengguna dapat memfilter daftar destinasi berdasarkan berbagai kriteria, seperti kategori, harga, fasilitas, dll.	Daftar destinasi hanya menampilkan destinasi yang sesuai dengan kriteria filter	Baik
7	Klik Lihat Detail Destinasi	Pengguna diarahkan ke Halaman Detail Destinasi yang menampilkan informasi lengkap tentang destinasi wisata yang dipilih.	Halaman Detail Destinasi menampilkan informasi lengkap seperti nama destinasi, lokasi, deskripsi, foto, ulasan, dll.	Baik
8	Klik Lihat Rute	Menampilkan Maps yang menunjukkan rute perjalanan ke destinasi wisata yang dipilih.	Menampilkan Maps dengan rute perjalanan yang jelas dan mudah dipahami	Baik
9	Pilih Metode Transportasi	Pengguna dapat memilih metode transportasi yang ingin digunakan untuk perjalanan, seperti mobil, motor, sepeda, angkutan umum, dll.	Rute perjalanan di Maps disesuaikan dengan metode transportasi yang dipilih	Baik
10	Klik Kunjungi	Pengguna diarahkan ke Halaman Login untuk mengakses fitur-fitur yang membutuhkan autentikasi.	Masuk Halaman Login	Baik
11	Masukan Username dan Password dengan Benar, Klik Login	Menampilkan pesan login berhasil dan pengguna diarahkan ke Halaman Profil.	Menampilkan login berhasil dan masuk ke Halaman Profil	Baik
12	Klik Scan QR	Menampilkan QR Code yang dapat di scan untuk mengakses informasi destinasi wisata.	Menampilkan QR Code yang dapat di scan dengan mudah	Baik
13	Scan QR Code	Menampilkan informasi	Informasi destinasi wisata yang ditampilkan sesuai	Baik
		destinasi wisata yang sesuai dengan QR Code yang di scan.	dengan QR Code yang di scan	
14	Klik Berbagai Destinasi	Menampilkan Halaman Berbagai Destinasi yang memungkinkan pengguna untuk membagikan informasi destinasi wisata ke media sosial.	Menampilkan Halaman Berbagai Destinasi dengan pilihan media sosial yang jelas	Baik
15	Pilih Media Sosial	Pengguna dapat memilih media sosial yang ingin digunakan untuk membagikan informasi destinasi wisata.	Informasi destinasi wisata berhasil dibagikan ke media sosial yang dipilih	Baik
16	Upload Foto Wisatanya, Masukkan Nama Lokasi dan Deskripsi Tempat kemudian klik upload	Sistem memberikan notifikasi berhasil dan destinasi wisata baru ditambahkan ke dalam aplikasi.	Sistem memberikan notifikasi berhasil dan destinasi wisata baru ditambahkan ke dalam aplikasi dengan informasi yang lengkap	Baik
17	Pada menu Beranda klik ulasan	Menampilkan halaman ulasan yang berisi komentar dan rating dari pengguna lain tentang destinasi wisata.	Menampilkan halaman ulasan dengan komentar dan rating yang relevan dengan destinasi wisata	Baik
18	Berikan Ulasan dan Rating	Pengguna dapat memberikan ulasan dan rating untuk destinasi wisata yang dikunjungi.	Ulasan dan rating berhasil disimpan dan ditampilkan di halaman ulasan	Baik

Gambar 14, Gambar 15 dan Gambar 16 adalah tampilan ketika website berhasil merespon ketika user scan QR.



Gambar 4.1 QR Code



Gambar 15 Scan Berhasil



Gambar 16 Scan Berhasil Keluar

- [5] S. Irawan, Statistik Pariwisata Jawa Tengah dalam Angka, Jawa Tengah: Disporapar Prov Jateng, 2022.
- [6] N. A. Septiani and L. D. Yanti, "SISTEM INFORMASI PEMASANGAN IKLAN KORAN PADA PT. HARIAN TOPSKOR DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP)," *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, vol. 06, no. 02, p. 426, 2021.
- [7] I. Carolina and A. Supriyatna, "PENERAPAN METODE EXTREME PROGRAMMING DALAM PERANCANGAN APLIKASI PERHITUNGAN KUOTA SKS MENGAJAR DOSEN," *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 107 - 108, 2019.
- [8] R. Fathurrohman and M. Ardiansyah, "Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Web Menggunakan Model Extreme Programming (Studi Kasus: DPD Himpunan Pramuwisata Indonesia DKI Jakarta)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 1, no. 1, p. 23, 2020.
- [9] T. Wahyuningrum and D. Januarita, "Implementasi dan pengujian web e-commerce untuk produk unggulan desa," *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 1, no. 1, pp. 57 - 66, 2015.

Dari Hasil Blackbox Data Storage System Disa menghasilkan semua output yang sesuai dengan yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa sistem Disa dinyatakan sangat baik untuk digunakan.

IV. KESIMPULAN

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat lunak berbasis web Disa ini telah berhasil dibangun dan dapat membantu dalam mempromosikan komoditas pariwisata di Kabupaten Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, dan Kebumen dan memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi terkait destinasi wisata. Pembangunan aplikasi Disa yaitu berbasis website menggunakan React + express, sedangkan untuk database peneliti menggunakan MongoDB. Pengujian pada system Disa menggunakan pengujian Blackbox Data Storage System yang menyatakan output sesuai sehingga dapat disimpulkan bahwa web Disa dinyatakan baik untuk digunakan.

REFERENSI

- [1] R. Destringsih, R. Achsa and Y. Septiani, "Analisis Potensi Wilayah Provinsi Jawa Tengah - Studi Kasus Tahun 2010-2016," *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, vol. 4, no. 84, p. 1, 2019.
- [2] BAPPEDA, "Rancangan Akhir RPJMD Jawa Tengah Tahun 2018-2023," 4 03 2017. [Online]. Available: <http://owncloud.jatengprov.go.id/index.php/s/AfGOZj3GbjE7ot>. [Accessed 11 08 2023].
- [3] Syukri, A. Fanar and W. Wiwin, "Evaluasi Kebijakan Pembangunan Daerah di Provinsi Jawa Tengah 2019," *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, vol. 6, no. 1, pp. 48 - 50, 2021.
- [4] B. T. Harsanto, "Format Kelembagaan Kerjasama Antar Daerah untuk Pembangunan Ekonomi Kawasan Berkelanjutan.," *MIMBAR*, vol. 31, no. 1, pp. 212 - 2013, 2015.