

**PEMBUATAN SITUS WEB PARIWISATA TENTANG ONAN RUNGGU*****THE DEVELOPMENT OF A TOURISM WEBSITE ABOUT ONAN RUNGGU*****Sarah Br. Haloho¹, Rina Evianty²**

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

Email: sarahhaloho15@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 28-09-2025

Revised : 29-09-2025

Accepted : 01-10-2025

Published : 03-10-2025

Abstract

The purpose of this study is to develop a tourism website about Onan Runggu. This research was conducted using a descriptive qualitative method. The development process applied the model proposed by Richey and Klein, which consists of three main stages: planning, development, and evaluation. The data in this study consisted of information on tourist attractions in Onan Runggu. The data sources were obtained through interviews with the village head and the owners of the tourist sites. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The information about Onan Runggu is presented in the form of texts, images, and videos. The tourist attractions featured on the website include the Sitamiang Prayer House, Lagundi Beach, and Dolok Nagugun. The website is bilingual, presented in both Indonesian and German, and can only be accessed online at: <https://sarahhaloho15.wixsite.com/wisataonanrunggu>. The quality of the website was assessed by experts based on nine aspects. Of these nine aspects, seven were rated "very good" and two were rated "good." Based on the expert evaluation, the website obtained a score of 94.4, indicating that its overall quality is excellent. Therefore, this website is considered suitable for promoting tourism in Onan Runggu internationally, particularly to German-speaking tourists.

Keywords: Development, Website, Tourism, Onan Runggu, Wixsite**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah situs web pariwisata mengenai Onan Runggu. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam pengembangan situs ini, digunakan model pengembangan dari Richey dan Klein yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pembuatan dan evaluasi. Data dalam penelitian ini berupa informasi mengenai objek wisata di Onan Runggu. Sumber data diperoleh dari hasil wawancara bersama Kepala Desa objek wisata dan pemilik objek wisata. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informasi mengenai Onan Runggu disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video. Objek wisata yang ditampilkan di situs web ini antara lain Rumah Doa Sitamiang, Pantai Lagundi, dan Dolok Nagugun. Situs web ini menggunakan dwi-bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Jerman. Akses terhadap situs ini hanya dapat dilakukan secara daring melalui Alamat: <https://sarahhaloho15.wixsite.com/wisataonanrunggu>. Kualitas situs web ini telah dinilai oleh ahli berdasarkan sembilan aspek. Dari Sembilan aspek tersebut, tujuh aspek dikategorikan sangat baik dan dua aspek dikategorikan baik. Berdasarkan penilaian ahli, situs web ini memperoleh skor 94,4 yang menunjukkan bahwa kualitasnya sangat baik. Oleh karena itu, situs ini dianggap layak digunakan untuk mempromosikan pariwisata Onan Runggu secara internasional, khususnya kepada wisatawan penutur Bahasa Jerman.

Kata Kunci : Pembuatan, Situs Web, Pariwisata, Onan Runggu, Wixsite



PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis dalam pembangunan ekonomi dan sosial yang berkelanjutan, terutama di wilayah yang memiliki kekayaan alam dan budaya yang khas. Kabupaten Samosir, yang terletak di kawasan Danau Toba, Sumatera Utara, dikenal sebagai daerah dengan potensi pariwisata yang tinggi. Keindahan alam, budaya Batak yang otentik, serta keragaman destinasi ekowisata menjadikan kawasan ini sebagai salah satu tujuan yang penting dalam pengembangan pariwisata berbasis komunitas. Namun demikian, tidak semua kawasan di Samosir telah dikembangkan secara strategis. Salah satu daerah yang menyimpan potensi besar tetapi belum mendapatkan perhatian maksimal adalah Onan Runggu.

Onan Runggu memiliki keunggulan geografis dan potensi ekowisata yang menonjol. Lanskap perbukitan yang asri menjadikan kawasan ini sebagai titik pandang strategis terhadap bentangan Danau Toba. Selain panorama alam, kawasan ini juga menawarkan kekayaan budaya Batak yang masih terjaga. Dari sisi aksesibilitas, Onan Runggu dapat dicapai melalui jalur darat dari Pangururan, ibu kota Kabupaten Samosir, maupun melalui dermaga-dermaga kecil di sepanjang Danau Toba. Infrastruktur jalan utama relatif baik, meskipun akses ke beberapa desa wisata masih memerlukan perbaikan. Beberapa fasilitas pariwisata seperti homestay, warung makan, dan sarana umum telah tersedia, tetapi pengembangan yang lebih komprehensif tetap diperlukan untuk menunjang peningkatan jumlah kunjungan wisatawan.

Potensi wisata di Onan Runggu sangat beragam. Salah satunya adalah wisata religi di Sitamiang, berupa Rumah Doa yang dapat digunakan baik oleh wisatawan maupun masyarakat setempat untuk kegiatan ibadah atau seminar rohani. Selain itu, terdapat destinasi Pantai Lagundi yang memungkinkan pengunjung melakukan berbagai aktivitas, seperti berenang, menaiki speedboat, dan menikmati pemandangan melalui jembatan gantung bertingkat yang unik dengan latar deretan pohon pinus. Sementara itu, Dolok Nagugun menjadi destinasi alam yang menawarkan kegiatan trekking ringan, berkemah, serta pengalaman menginap di homestay. Panorama matahari terbit dan terbenam di Dolok Nagugun menjadi daya tarik yang banyak dicari wisatawan, terutama penggemar fotografi alam. Dengan kekayaan destinasi yang beragam, Onan Runggu sesungguhnya memiliki potensi untuk menjadi destinasi unggulan di Kabupaten Samosir.

Namun, potensi besar tersebut belum diikuti dengan strategi promosi yang memadai. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah terbatasnya sistem informasi pariwisata berbasis digital yang representatif, terstruktur, dan multibahasa. Dibandingkan dengan destinasi lain di sekitar Danau Toba, Onan Runggu masih kurang dikenal, khususnya di kalangan wisatawan internasional. Ketimpangan informasi ini semakin jelas terlihat ketika promosi dalam bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, hampir tidak tersedia. Padahal, wisatawan dari negara-negara berbahasa Jerman tercatat sebagai salah satu kelompok wisatawan terbanyak yang berkunjung ke Indonesia. Keterbatasan media digital dalam bahasa Jerman ini menjadi faktor penghambat utama dalam memperluas jangkauan promosi internasional Onan Runggu.

Perkembangan teknologi informasi sebenarnya telah membuka peluang besar untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Website terbukti menjadi salah satu media yang efektif dalam memperkenalkan destinasi wisata karena mampu menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, dan video secara terintegrasi. Website pariwisata yang dirancang secara profesional dapat meningkatkan aksesibilitas, memperkuat transparansi, dan menumbuhkan persepsi positif



wisatawan terhadap suatu destinasi. Platform yang digunakan dalam penelitian ini adalah Wixsite. Wixsite dipilih karena menyediakan template profesional yang mudah disesuaikan, mendukung fitur multibahasa, serta memiliki fasilitas optimasi mesin pencari (SEO). Dengan bantuan platform ini, website pariwisata Onan Runggu dirancang dengan konsep multimedia informatif, memadukan teks berbahasa Jerman, gambar destinasi wisata, video dokumentasi, serta ikon interaktif

Fokus utama penelitian adalah mendeskripsikan proses pembuatan website pariwisata dwibahasa (Indonesia–Jerman) menggunakan Wixsite serta menghasilkan produk akhir berupa situs web yang dapat berfungsi sebagai media promosi digital. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memperluas jangkauan promosi wisata Onan Runggu, tetapi juga untuk mendukung pembangunan pariwisata berkelanjutan di Kabupaten Samosir. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkenalkan Onan Runggu ke pasar internasional, meningkatkan kunjungan wisatawan, serta mendorong pertumbuhan ekonomi lokal sekaligus pelestarian budaya Batak. Sementara secara akademis, penelitian ini memperkaya kajian interdisipliner dalam bidang pariwisata, teknologi informasi, dan pendidikan bahasa, khususnya terkait pengembangan media digital berbasis multibahasa untuk promosi destinasi wisata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Sebuah produksi foto dengan tema “Pariwisata di Onan Runggu” akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, teori dari Richey dan Klein (Sugiyono, 2017:39) digunakan. Data dalam penelitian ini terdiri dari kalimat, kata, dan gambar yang digunakan untuk menggambarkan pariwisata di Onan Runggu. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala Desa objek wisata dan pemilik objek wisata, serta hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi objek wisata di Onan Runggu. Platform Wix digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan situs web. Penelitian ini dilaksanakan di laboratorium Bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam bentuk foto dan video mengenai pariwisata di Onan Runggu. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan dari Richey & Klein (Sugiyono, 2017:39), yang terdiri atas tiga tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pembuatan, dan (3) Evaluasi. Langkah-langkah dalam penerapan model tersebut dijelaskan berikut ini dan divisualisasikan dalam bentuk skema menurut Richey dan Klein.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa situs web pariwisata yang dirancang untuk memperkenalkan potensi wisata Onan Runggu. Pengembangan mengikuti model Richey dan Klein (perencanaan, pembuatan, evaluasi). Pada bagian ini dijelaskan secara rinci proses masing-masing tahapan, hasil teknis desain dan konten situs, serta hasil evaluasi dan interpretasinya. Pada tahap pertama, yakni tahap perencanaan dimulai dengan kajian lapangan yang komprehensif: observasi langsung pada objek-objek wisata, wawancara dengan pengelola dan masyarakat setempat, serta dokumentasi foto dan video untuk bahan isi situs. Dari kegiatan lapangan teridentifikasi tiga objek inti yang menjadi fokus konten situs, yaitu Rumah Doa Sitamiang, Pantai Lagundi, dan Dolok Nagugun. Pengumpulan data diarahkan untuk memenuhi kebutuhan informasi wisatawan (deskripsi lokasi, aktivitas yang bisa dilakukan, fasilitas, harga tiket bila ada, kontak pengelola, dan spot foto unggulan). Hasil analisis menunjukkan adanya gap informasi digital yang



signifikan untuk Onan Runggu; informasi yang beredar masih terbatas dan kurang terstruktur sehingga memunculkan kebutuhan untuk sebuah media informasi daring terpadu.

Pada tahap kedua, yaitu tahap pembuatan - perancangan, implementasi, dan konten. Berdasarkan hasil perencanaan, situs dikembangkan menggunakan platform Wix (Wixsite) karena kemudahan drag-and-drop, ketersediaan template profesional, dukungan multibahasa, dan fitur SEO yang memadai untuk pemula. Konsep desain berorientasi multimedia informatif: penggabungan teks deskriptif, galeri foto berkualitas tinggi, dan video singkat yang mendokumentasikan setiap objek wisata. Struktur navigasi dirancang sederhana dan konsisten agar memudahkan pengguna menemukan informasi penting. Secara visual, pilihan warna dan tipografi disesuaikan untuk memberikan tampilan yang bersih dan mudah dibaca; font yang digunakan antara lain Calistoga dan Arial Black, sementara palet warna dominan adalah paduan biru-hijau untuk mencerminkan elemen alam danau/hutan. Halaman-halaman utama yang dibangun meliputi halaman depan (Startseite) dengan ringkasan dan banner bergambar, halaman deskripsi wisata (Touristenattraktionen) yang memuat profil Rumah Doa Sitamiang, Pantai Lagundi, dan Dolok Nagugun lengkap dengan foto dan video, halaman galeri (Galerie) yang menampilkan foto terpilih dalam tampilan grid, serta halaman kontak (Kontakt) yang memuat profil penulis dan tautan komunikasi (WhatsApp/Instagram). Implementasi teknis memperhatikan aspek navigasi, keterbacaan teks, harmoni warna, dan responsivitas agar tampilan nyaman di perangkat mobile maupun desktop. Semua konten utama dimasukkan ke dalam situs, dicek ulang, dan dikoreksi sebelum publikasi. Secara tata letak, setiap halaman menampilkan logo, judul, slogan, menu utama, dan header gambar bergerak (image header) untuk meningkatkan daya tarik visual. Untuk tiap destinasi, pengguna dapat mengklik gambar untuk melihat uraian lengkap, termasuk kegiatan (trekking, camping, aktivitas pantai), fasilitas, harga/homestay, dan spot foto rekomendasi. Proses unggah konten dilakukan secara bertahap hingga situs siap dipublikasikan. Alamat situs yang tercantum dalam skripsi adalah: <https://sarahhaloho15.wixsite.com/wisataonanrunggu>.

Tahap ketiga, yakni tahap evaluasi - validasi ahli dan hasil penilaian. Evaluasi produk situs dilakukan dalam dua jalur validasi: (1) penilaian isi/keilmiahan (ahli materi bahasa Jerman) dan (2) penilaian aspek media/desain (ahli media/teknologi informasi). Penilai materi yang diminta adalah dosen Bahasa Jerman (Nurhanifah Lubis, S.Pd., M.Si.) yang menilai keterbacaan, sistematika, kelengkapan, kecocokan materi dengan judul, dan daya tarik isi. Instrumen validasi materi terdiri dari enam butir penilaian: kejelasan uraian materi, sistematisasi, kemudahan pemahaman, kelengkapan, kesesuaian dengan judul, dan ketertarikan isi. Pada keenam aspek tersebut penilai memberikan skor tinggi—hasil agregat penilaian materi adalah 23 dari maksimum 24 poin (95,8%), yang dikategorikan sangat baik. Catatan ahli materi merekomendasikan beberapa perbaikan redaksional agar bentuk kalimat dalam bahasa Jerman lebih natural (mengurangi struktur yang terlalu dipengaruhi susunan bahasa Indonesia). Penilaian media dilakukan oleh ahli teknologi informasi/desain web (Albert Sumitro Hutagalung, S.Kom.). Instrumen penilaian media merangkum sembilan item yang dikelompokkan ke dalam komponen keterbacaan teks (3 item: ukuran huruf, jenis huruf, kontras warna), desain antarmuka dan navigasi (mis. tata letak informasi, konsistensi warna dan font, kemudahan navigasi, fungsi menu), serta kegunaan/kemudahan penggunaan (2 item: kemudahan penggunaan media dan kemudahan menemukan informasi). Hasil penilaian media menunjukkan skor 34 dari 36 (94,4%), dengan mayoritas aspek dinilai sangat baik dan dua aspek dinilai baik. Selain skor numerik, ahli media memberikan catatan teknis kecil terkait



optimasi SEO lebih lanjut, pengurangan ukuran file gambar untuk mempercepat loading pada koneksi lambat, dan pertimbangan untuk upgrade paket berbayar Wix agar domain dan kapasitas penyimpanan lebih fleksibel. Hasil validasi kedua ahli dijadikan dasar revisi akhir: perbaikan terjemahan/penyusunan kalimat dalam bahasa Jerman, pengecilan ukuran beberapa gambar tanpa mengurangi kualitas visual, serta perapihan beberapa elemen navigasi. Setelah perbaikan dilakukan, situs dinyatakan layak dipublikasikan dan direkomendasikan sebagai media promosi dan sumber informasi pariwisata Onan Runggu.

Selanjutnya, deskripsi hasil produk (apa yang tersedia di situs). Produk akhir adalah sebuah situs pariwisata yang memiliki struktur navigasi jelas dan berisi informasi fungsional untuk wisatawan. Pada halaman depan pengunjung langsung diperkenalkan dengan ringkasan wilayah Onan Runggu dan tiga objek unggulan lengkap dengan foto header yang berganti-ganti. Halaman destinasi memuat uraian lengkap tiap objek: sejarah singkat (jika ada), akses dan cara mencapai lokasi, aktivitas yang direkomendasikan (mis. trekking ringan, camping, berenang, paralayang bila relevan), fasilitas yang tersedia (homestay, warung, toilet, parkir), serta rekomendasi waktu kunjungan (sunrise/sunset spot). Galeri menampilkan kumpulan foto terpilih yang diberi keterangan singkat. Halaman kontak menyediakan profil pembuat situs, nomor/tautan WhatsApp, akun Instagram. Secara ringkas, fitur-fitur inti yang tersedia: teks informatif, galeri foto, video dokumenter singkat per destinasi, dan kontak langsung. Semua fitur tersebut disusun agar mudah dioperasikan oleh pengguna awam.

Penerapan model Richey & Klein pada penelitian ini terbukti efektif sebagai kerangka kerja yang sistematis untuk pengembangan media informasi pariwisata: tahap perencanaan memastikan kebutuhan konten dan format terpenuhi melalui observasi dan wawancara; tahapan pembuatan memfokuskan pada desain yang komunikatif dan mudah dikelola (memanfaatkan Wix); tahap evaluasi menghasilkan masukan valid yang menyempurnakan kualitas bahasa dan antarmuka. Keberhasilan validasi (skor >94% pada aspek media dan >95% pada aspek materi) menunjukkan produk tidak hanya memenuhi standar informatif, tetapi juga layak difungsikan sebagai media promosi. Temuan ini mendukung argumen bahwa situs web pariwisata yang dirancang dengan pendekatan partisipatif (melibatkan pengelola lokal dan pakar) mampu menjembatani gap informasi yang selama ini menghambat promosi destinasi seperti Onan Runggu. Secara praktis, situs yang dihasilkan memberikan beberapa manfaat langsung: memudahkan akses informasi bagi calon pengunjung, menjadi alat promosi digital yang dapat meningkatkan visibilitas destinasi, dan berpotensi mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dengan menarik lebih banyak wisatawan. Secara akademis, pengembangan ini juga berfungsi sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa program Bahasa Jerman (dan pariwisata) untuk memahami penerapan keterampilan bahasa dan teknologi dalam konteks promosi budaya.

Secara numerik, situs dinilai sangat baik oleh ahli materi (23/24; 95,8%) dan oleh ahli media (34/36; 94,4%). Validasi ini menjadi bukti bahwa produk akhir telah memenuhi kriteria tampilan, isi, dan kemudahan penggunaan yang menjadi tujuan penelitian. Situs telah dipublikasikan dan tersedia untuk diakses publik melalui alamat yang tercantum dalam skripsi. Berdasarkan temuan dan evaluasi, pembuatan situs web pariwisata Onan Runggu dinyatakan berhasil memenuhi tujuan penelitian: mendeskripsikan proses pembuatan dan menghasilkan produk situs yang layak digunakan untuk promosi pariwisata.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan situs web pariwisata tentang Onan Runggu telah dilaksanakan dengan mengacu pada teorin pengembangan media dari Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2017), yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pembuatan, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Agustus hingga Oktober 2025 di Onan Runggu, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara. Pada tahap perencanaan, informasi mengenai objek wisata Onan Runggu dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi, sebelum proses pembuatan situs web dilakukan. Selanjutnya, pada tahap pembuatan, situs web disusun menggunakan platform Wixsite dengan memasukkan artikel, foto, dan video yang menggambarkan keindahan dan daya Tarik wisata Onan Runggu. Konten situs web ditulis dalam Bahasa Jerman dengan pemilihan kata yang menarik dan mudah dipahami oleh penutur asing. Alamat situs web yang telah dibuat Adalah <https://sarahhaloho15.wixsite.com/wisataonanrunggu>. Pada tahap evaluasi, situs web yang telah selesai dikembangkan kemudian dievaluasi oleh para ahli. Evaluasi dilakukan oleh seorang ahli materi, yakni dosen Bahasa Jerman, dan seorang ahli media yang memiliki latar belakang dibidang informatika dan desain web. Berdasarkan hasil validasi tersebut, situs web ini memperoleh skor akhir sebesar 94,4. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa kualitas situs web berada dalam kategori sangat baik, sehingga situs ini dinilai layak digunakan sebagai media informasi dan promosi pariwisata Onan Runggu dalam Bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, I. A., Aulia, F., Makalunsenge, R., & Rahmat, A. (2023). Digitalisasi hubungan masyarakat berbasis website di sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1981–1986.
- Al-Azzam, M., Altarawneh, G. A., & Alsmadi, M. (2021). Comparison of web development platforms for non-technical users. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 99(8), 1742–1750.
- Berutu, S. (2019). *Die Erstellung einer Webseite für den Tourismus im Bezirk Tanah Karo*. Eine Bachelorarbeit : Universitas Negeri Medan.
- Faurina, R., Monica, E., Rofifah, Z. U., & Putri, A. A. (2022). Pengembangan website tourism dan pemanfaatan iklan untuk promosi wisata desa Rindu Hati. *Abdi Reksa*, 3(1). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa>
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis layanan website sebagai media promosi, media transaksi dan media informasi dan pengaruhnya terhadap *brand image* perusahaan pada Hotel Ciputra di Kota Semarang. *Jurnal Stie Semarang*, 6(3).
<https://media.neliti.com/media/publications/132337-ID-none.pdf>
- Harahap, Herlina Jasa Putri, Harahap, Ahmad Bengar, Aruan, Linda. 2024. Pengembangan Chatting Robot Berbasis Natural Language Processing Bidang Pariwisata Berbahasa Jerman. FBS. Unimed: Medan
- Irfayanti, Y. (2021). Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web (Studi kasus: Agent Wisata Gorila Trip). *Jurnal Sentinel*, 4(1). <https://doi.org/10.56622/sentineljournal.v4i1.31>
- Irsyad, M. F. (2022). *Die Entwicklung der Tourismus Website von Meulaboh*. Eine Bachelorarbeit : Universitas Negeri Medan.



- Król, M. (2022). Digital platforms in the context of open innovation—A comparative analysis of Wix, WordPress, and Squarespace. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(3), p. 137. <https://doi.org/10.3390/joitmc8030137>
- Monica, E., Nurashia, E., Suciati, & Septiani, N. (2023). Perancangan website Desa Wisata Megamendung sebagai bentuk digitalisasi pariwisata. *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 2(1).
- Nasution, S. R. D. (2022). *Die Erstellung der Website zum Thema Tourismus in Mandailing Natal*. Eine Bachelorarbeit : Universitas Negeri Medan.
- Okazaki, E. (2021). A community-based tourism model: Its conception and use. *Journal of Sustainable Tourism*, 16(5), 511–529. <https://doi.org/10.2167/jost782.0>
- Prayogo, R. R., & Febrianita, R. (2020). *Literature review: Pengembangan strategi pemasaran pariwisata dalam meningkatkan niat berkunjung wisatawan di Indonesia*. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 16(2), 1–7.
- Saiful, S. (2020). Pembuatan aplikasi web pencarian jasa pembantu rumah tangga (PRT) di Kota Ternate. *Indonesian Journal on Information System*, 2(2).
<https://media.neliti.com/media/publications/260153-pembuatan-aplikasi-web-pencarian-jasa-pe-8caa4725.pdf>
- Saputro, B. (2020). *Manajemen penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Saputro, H. W. (2021, Agustus 1). Pengertian website dan unsur-unsurnya. *Balebengong.net*. <http://www.balebengong.net/topik/teknologi/2007/08/01/pengertian-website-dan-unsur-unsurnya.html>
- Simanungkalit, S. T. (2024). Digitalisasi budaya tradisional Suku Batak Karo acara "Adu Pengantin". *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4). <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Simamora, A. S. (2023). Pengaturan digital tourism dalam pariwisata di kawasan Danau Toba berdasarkan Permenparekraf Nomor 12 Tahun 2020. *Jurnal Kertha Desa*, 11(5). <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthadesa/article/view/100432>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*.
- Wahab, S. (2021). Teori Pariwisata: Konsep dan Praktek dalam Pengembangan Destinasi. *Jurnal Pariwisata Global*, 15(2), 45–58.
https://www.researchgate.net/publication/381552957_kebijakan_pengembangan_pariwisata_tinjauan_konsep_dan_praktik
- Yulianingsih, A., & Nugroho, Y. (2020). Perancangan website profil sekolah menggunakan HTML dan CSS. *Jurteks (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 11(2). <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jtsi/article/view/345>
- Zega, M. S. U. (2023). Die Entwicklung einer deutschsprachigen Website zum Thema Charakterbildung in der Parmalim-Gemeinschaft. *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, 5(2). <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/jsakti/article/view/11582>