

PENGARUH PENERAPAN KONSEP DIGITALISASI DI MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA

Friska Ariani Br Sitepu¹, Annisaa Nurul Atiqah^{2*}
Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo, Yogyakarta, Indonesia^{1,2}
Email: annisaa.atiqah@stipram.ac.id^{2*}

ABSTRACT

Sonobudoyo Museum Yogyakarta is a state museum that has the second largest number of collectibles in Indonesia. In 2019 the application of digitization was carried out on several museum collection objects. The purpose of implementing digitization at the Sonobudoyo Museum is to provide visitors with the convenience of providing information on collections of objects. This research was conducted to observe the effectiveness of the application of digitalization at the Sonobudoyo Museum in attracting tourist visits. The method used in this research is descriptive qualitative. The description includes internal and external factors in tourism objects. The data found were analyzed using SWOT to describe the results in the historical and cultural tourism object of the Sonobudoyo Museum, Yogyakarta. Based on the results of observations, interviews and documentation, it can be concluded that the effectiveness of the application of digitalization provides satisfaction to tourists with a satisfaction level of 96%. Based on the visit data, there was an increase in visits of more than 50% after the application of the concept of digitization was applied at the Sonobudoyo Museum, Yogyakarta.

Keywords: *Sonobudoyo Museum; Yogyakarta State Museum; Effectiveness of Digitalization Implementation.*

PENDAHULUAN

Industri pariwisata selama beberapa tahun belakangan ini menjadi sebuah industri primadona dari berbagai belahan dunia. Hal ini dikarenakan industri pariwisata mampu membantu meningkatkan pendapatan suatu negara terutama dalam pendapatan devisa negara. Indonesia memiliki jenis pariwisata yang beragam seperti wisata alam, wisata kuliner, hingga wisata sejarah dan budaya. Berdasarkan Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, Pariwisata

merupakan kumpulan dari macam-macam kegiatan wisata yang didorong dengan berbagai jenis fasilitas dan layanan yang dipersiapkan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, serta pemerintah daerah.

Keberagaman nilai-nilai luhur serta tradisi yang masih dipegang teguh dan kearifan budaya yang terus dilestarikan menjadi salah satu ciri dari kekayaan negara Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang berada di Pulau Jawa. Keistimewaan Yogyakarta telah dikenal

diseluruh Indonesia hingga manca negara dengan cerita-cerita menarik yang dilatarbelakangi oleh nilai budaya dan sejarah. Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata. Objek wisata yang beragam seperti wisata alam, wisata buatan, hingga sejarah dan budaya.

Museum berasal dari kata Latin yaitu *museion*, yang berarti “kuil” dipersembahkan kepada Sembilan Dewi Muse yaitu anak-anak Dewa Zeus yang memiliki tugas sebagai penghibur. Dalam perkembangannya *museion* beralih menjadi tempat kerja pada zaman Yunani Kuno, yang diantaranya pada zaman Phytagoras dan Plato. Pada zaman itu mereka menganggap *museion* (museum) sebagai tempat penyelidikan dan pendidikan ilmu filsafat serta menjadi ruang lingkup kesenian (Putra, 2019). Sisa-sisa sejarah tersimpan sangat baik di dalam museum-museum di Kota Yogyakarta. Museum yang bercorak Jawa Hindu-Budha sangat kental ketika berkunjung ke museum-museum yang ada di Kota Yogyakarta. Salah satu museum yang menjadi tempat penyimpanan peninggalan prasejarah adalah Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia, museum dapat diartikan sebagai bangunan atau gedung yang digunakan sebagai tempat melindungi, serta merawat berbagai benda yang memiliki nilai tertentu, yaitu nilai historis, seni serta budaya (Salim, 1991).

Berdasarkan penjelasan di atas Museum Sonobudoyo sangat menarik untuk dijadikan sebagai objek penelitian. Hal ini didorong dengan sejarah dan

cerita budaya yang ada di Pulau Jawa. Selain itu, perkembangan dunia digitalisasi telah merambah ke segala aspek kehidupan untuk tujuan kepraktisan yang mengarah pada modernisasi di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “**Pengaruh Penerapan Digitalisasi Di Museum Sonobudoyo Yogyakarta**”.

TINJAUAN PUSTAKA

Penerapan digitalisasi akan mempermudah dan memberikan informasi serta pengetahuan yang lebih menarik. Adanya penerapan alat teknologi digital dalam museum akan meningkatkan kesan dari wisatawan. Alat teknologi ini dapat berupa *mobile application*, *augement reality*, dan berbagai multimedia yang interaktif.

Digitalisasi pada pariwisata dapat menjadikan cara kerja atau strategi meningkatkan kunjungan wisatawan secara professional, menunjang kemudahan operasional dan mendapatkan hasil dari perilaku konsumen secara cepat dan lebih presisi. Penggunaan *platform* digital dalam dunia promosi pariwisata juga memberikan kemudahan promosi serta pemasaran guna menjangkau sasaran wisatawan yang lebih luas secara global, dikarenakan kemudahan mengakses sebuah destinasi atau informasi yang bersifat pariwisata (Sulistiyani, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan penelitian

yang digunakan untuk meneliti pada kondisi daya tarik yang alamiah. Peneliti adalah sebagai instrumen kunci, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Data primer didapatkan melalui observasi di objek wisata Museum Sonobudoyo, wawancara serta dokumentasi dengan (1). wisatawan, (2). kepala bagian bimbingan, (3). informasi dan preparasi serta staff Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Data sekunder didapatkan dari jurnal, literatur dan sebagainya. Selanjutnya teknik pengolahan data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan triangulasi. Jumlah responden yang diwawancarai dalam penelitian ini sebanyak 100 orang yang meliputi staff Museum Sonobudoyo dan wisatawan pengunjung Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Selanjutnya untuk menganalisis kekurangan, kelebihan, ancaman serta peluang yang terjadi di objek wisata Museum Sonobudoyo Yogyakarta menggunakan analisa SWOT. Sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan strategi atau upaya yang dapat digunakan pihak pengelola dalam mengembangkan objek wisata Museum Sonobudoyo Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Sonobudoyo Yogyakarta

Museum Sonobudoyo merupakan museum negeri dibangun pada masa pemerintahan Hindia Belanda oleh sebuah Yayasan bernama Java Instituut

pada sekitaran tahun 1920. Yayasan Java Instituut mendalami sebuah bidang Kebudayaan Jawa, Madura, Bali dan Lombok. Yayasan ini membangun sebuah museum yang bertujuan untuk memamerkan serta menyimpan barang koleksi, yang berupa barang-barang kesenian dari Yogyakarta. Arsitek yang merancang pembangunan Museum Sonobudoyo adalah IR. TH. Karsten, P.H.W Sitszen dan S. Koperberg. Bangunan museum adalah sebuah wujud dari pandangan hidup sehingga dalam proses perancangannya perlu untuk mempelajari makna sikap atau perilaku serta pola pikir manusia atau masyarakat dimana museum akan dibangun.

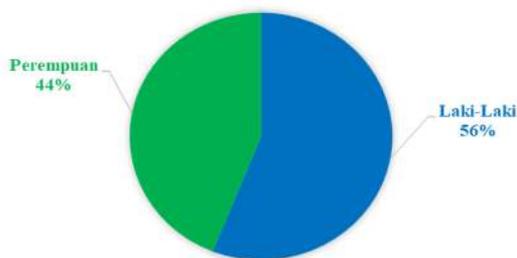
Peresmian Museum Sonobudoyo pada hari Rabu Wage tanggal 9 Rujah 1935 Masehi, dilakukan oleh Sri Sultan Hamengkubuwono VII. Ditandai Candra Sengkala “Kayu Winanyang Ing Brahma Budha” atau tanggal 6 November 1935 Masehi. Pada masa kependudukan Jepang Museum Sonobudoyo dikelola oleh Bupati Paniradyapati Wiyoto Projo (Kantor Sosial Bagian Pengajaran). Dizaman kemerdekaan Museum Sonobudoyo dikelola oleh Bupati Utorodyopati Budoyo Prawito (Jajaran Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta). Pada tahun 1974 Museum Sonobudoyo resmi diserahkan ke pemerintah pusat melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Museum Sonobudoyo bergabung dengan pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada Januari 2001.

Museum Negeri Sonobudoyo memiliki 10 jenis koleksi diantara lain: 1). Jenis koleksi Geologi, 2). Jenis

koleksi Biologis, 3). Jenis koleksi Etnografis, 4). Jenis koleksi Arkeologi, 5). Jenis koleksi Numismatik dan Heraldika, 6). Jenis koleksi Sejarah, 7). Jenis koleksi Biologis, 8). Jenis koleksi Keramologis, 9). Jenis koleksi Seni, 10). Jenis koleksi Teknologi. Museum Sonobudoyo merupakan museum negeri ke delapan di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan sampai saat ini masih terus berkembang dalam menghadapi persaingan baik di tingkat nasional maupun internasional.

Deskripsi Informan

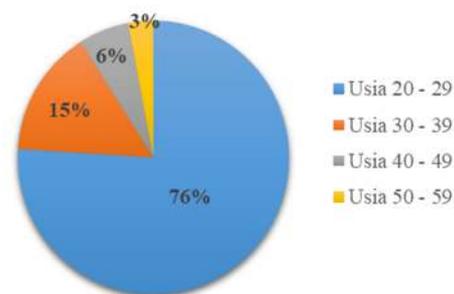
Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dikelompokkan menjadi 2 yaitu laki-laki dan perempuan. Berdasarkan diagram di atas hasil dari pembagian klasifikasi jenis kelamin dengan jumlah responden 100 orang. Responden dengan jenis kelamin laki-laki sejumlah 56% ditandai dengan diagram berwarna hijau, sedangkan responden dengan jenis kelamin perempuan sejumlah 44% ditandai dengan diagram berwarna biru.



Gambar 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
(Sumber: Data diolah, 2021)

Hal ini dapat diartikan bahwa keinginan berwisata di museum

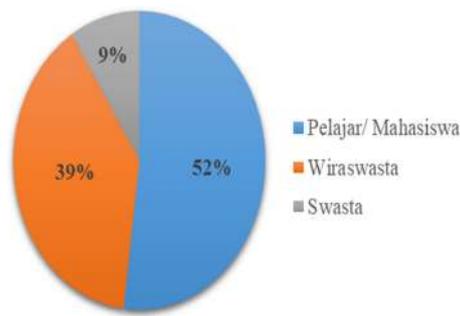
berdasarkan jenis kelamin relatif seimbang. Didasari bahwa museum adalah objek wisata yang menawarkan pariwisata budaya dan sejarah yang tidak memerlukan perbedaan jenis kelamin untuk melakukan kegiatan di museum. Faktor lain adalah museum menjadi tempat wisata edukasi untuk mengajarkan sejarah kepada anak sehingga kedua orangtua terlibat dalam pendampingannya selama melakukan kunjungan di museum.



Gambar 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

(Sumber: Data diolah, 2021)

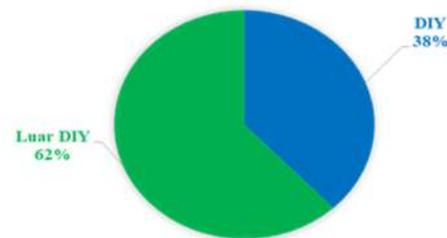
Dari data di atas mayoritas pengunjung museum berusia 20-29 tahun. Penjelasan diagram tersebut menjelaskan rentang usia responden mulai dari usia 20-29 tahun sebanyak 77%, usia responden mulai dari 30-39 tahun sebanyak 15%, usia responden mulai dari 40-49 tahun sebanyak 6% dan usia responden mulai dari 50-59 tahun sebanyak 3%. Motivasi pengunjung yang berusia 20-29 adalah keinginan untuk belajar mengenai sejarah dan benda-benda koleksi serta direntang umur 20-29 masih besar keingintahuan mereka akan sejarah.



Gambar 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan
 (Sumber: Data diolah, 2021)

Berdasarkan jumlah responden sebanyak 100 orang. Pembagian kelompok responden terbagi menjadi mahasiswa, wiraswasta yang merupakan pengusaha dan pekerja swasta serta non swasta yang bekerja di pemerintahan. Diagram tersebut menjelaskan kunjungan wisatawan Pelajar/ Mahasiswa sejumlah 52%, kunjungan wiraswasta sejumlah 39% dan kunjungan non swasta sejumlah 9%. Mayoritas pengunjung museum berasal dari kalangan pelajar dengan tujuan

berkunjung dan mempelajari benda koleksi museum (wisata edukasi).



Gambar 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Domisili
 (Sumber: Data diolah, 2021)

Berdasarkan diagram tersebut, terdapat jumlah responden yang berdomisili Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 38% yang ditandai dengan diagram berwarna hijau, sedangkan jumlah responden yang berdomisili di luar Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 62% ditandai dengan diagram berwarna biru. Para responden di luar Daerah Istimewa Yogyakarta berasal dari Jakarta, Bekasi, Semarang, Sidoarjo hingga Surabaya. Mayoritas pengunjung museum berasal dari provinsi DKI Jakarta dan Jawa Barat.

Analisis SWOT

Tabel 1. Matriks SWOT

	Internal	Kekuatan / <i>Strengths</i>	Kelemahan / <i>Weakness</i>
Eksternal		1. Akses menuju ke obyek wisata Museum Sonobudoyo Yogyakarta sangat mudah. Hal ini dikarenakan lokasinya yang berada di tengah kota Yogyakarta serta semua informasi serta alamat museum dapat	1. Fasilitas berbasis digitalisasi pada Museum Sonobudoyo terdapat pada pintu masuk museum yang menggunakan <i>scan barcode</i> namun pintu terlalu sempit dan tidak bisa dilalui wisatawan disabilitas.

<p style="text-align: center;">Internal</p>	<p>diakses di web Museum Sonobudoyo Yogyakarta.</p> <p>2. Sumber daya manusia (staff museum hingga staff pembantu) merasa cukup terbantu dengan penerapan konsep digital dikarenakan pekerjaan dapat menjadi mudah dan cepat.</p> <p>3. Penerapan konsep digitalisasi pada beberapa fasilitas museum dan benda koleksi museum mampu memberikan suasana baru yang menyenangkan di museum serta lebih interaktif.</p> <p>4. Struktur organisasi yang telah ditetapkan dalam Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta dan dapat diakses dengan mudah dari internet.</p>	<p>2. Penerapan konsep digitalisasi akan memerlukan banyak biaya, mengingat Museum Sonobudoyo adalah museum milik negara maka pengembangan akan dilakukan secara bertahap mengingat banyaknya museum-museum milik negara yang tersebar di Indonesia.</p>
<p style="text-align: center;">Eksternal</p>	<p style="text-align: center;">S-O</p>	<p style="text-align: center;">W-O</p>
<p>Peluang / Opportunities</p> <p>1. Wisatawan yang berkunjung ke Museum Sonobudoyo termasuk stabil setiap tahunnya serta lebih meningkat setelah penerapan konsep digital di tahun 2019.</p> <p>2. Museum Sonobudoyo sangat aktif mempromosikan baik museum pameran tetap maupun <i>event-</i></p>	<p>1. Meningkatkan kunjungan wisatawan dengan mengubah konsep museum yang membosankan menjadi menyenangkan.</p> <p>2. Menambah fasilitas berupa penerapan konsep digital pada benda-benda koleksi yang bertujuan agar suasana kunjungan lebih menarik.</p> <p>3. Menambah ruang edukasi</p>	<p>1. Museum Sonobudoyo memiliki bangunan yang kurang besar untuk memamerkan seluruh benda koleksi yang dimana koleksi Museum Sonobudoyo adalah terbanyak kedua di Indonesia.</p> <p>2. Perawatan alat digitalisasi yang sensitif memerlukan sedikit usaha untuk menjaga</p>

<p><i>event</i> yang diadakan Museum Sonobudoyo. Promosi edukasi dan <i>event</i> dilakukan secara seimbang.</p> <p>3. Target pasar museum Sonobudoyo dalam era baru pariwisata 4.0 dimana lebih mendekati wisatawan kepada <i>gadget</i> dan kemudahan dalam melakukan perjalanan dan mendapatkan informasi. Dimana wisatawan jenis ini akan selalu bersentuhan dengan media sosial dengan seperti itu maka pemasaran akan mendapatkan respon yang cepat.</p>	<p>bagi anak-anak balita hingga anak-anak tingkat sekolah dasar yang bertujuan agar anak-anak tersebut tertarik dengan sejarah dengan dikemas dalam bentuk digitalisasi dan animasi tanpa mengurangi dan menjelekkan cerita sejarah.</p>	<p>dan merawatnya agar dapat terus digunakan berkelanjutan.</p> <p>3. Pengamanan ruangan yang aman bagi pengunjung terlebih untuk pengunjung anak-anak.</p>
<p>Ancaman / Threats</p>	<p>S-T</p>	<p>W-T</p>
<p>1. Terdapat dua museum yang jaraknya berdekatan yaitu Museum Kesultanan Yogyakarta yang aktif di media sosial dan memiliki jumlah <i>follower</i> cukup banyak dan Museum Vredeburg yang memiliki lebih banyak penerapan konsep digital di benda koleksi museum tersebut.</p> <p>2. Penerapan teknologi</p>	<p>1. Promosi yang lebih ditingkatkan dengan pengelolaan museum serta bekerjasama objek wisata lainnya yang ada di Yogyakarta.</p> <p>2. Merekomendasikan Museum Sonobudoyo dengan bekerjasama dengan <i>platform</i> yang terpercaya di dunia pariwisata berdasarkan konsumen.</p> <p>3. Membuat kemasan digital yang berbeda dari museum-museum</p>	<p>1. Mencoba Kerjasama dengan museum-museum yang berdekatan dan membuat paket-paket atau kolaborasi dengan museum dengan <i>follower</i> banyak dengan <i>live Instagram, live facebook</i> dan lain-lain mengikuti perkembangan pasar.</p> <p>2. Pemilihan tema serta media media sosial dalam promosi juga diperlukan yang</p>

pada Museum Sonobudoyo masih sedikit dibandingkan museum-museum negeri di Indonesia.	lainnya.	bertujuan untuk menjaga citra dari museum.
--	----------	--

(Sumber: Data diolah, 2021)

KESIMPULAN

Museum Sonobudoyo merupakan salah satu museum negeri yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Memiliki koleksi terbanyak kedua di Indonesia dan cerita dalam pembangunannya menjadikan Museum Sonobudoyo Yogyakarta Istimewa. Pada era pariwisata 4.0 menjadikan wisatawan menjadi sangat mudah menjangkau objek wisata tujuannya dengan memanfaatkan digitalisasi. Berbagai objek wisata juga berlomba-lomba menerapkan konsep digital yang bertujuan untuk menarik kunjungan.

Penerapan konsep digital pada Museum Sonobudoyo benar-benar terfokuskan di awal tahun 2019. Fasilitas, akses dan segala informasi Museum Sonobudoyo dapat dengan mudah dicari dengan memanfaatkan digitalisasi. Konsep digitalisasi pada Museum Sonobudoyo terbukti mampu menarik kunjungan wisatawan. Jumlah kunjungan pada tahun 2018 yaitu sebelum penerapan konsep digital sebanyak 34.549 pengunjung dan di tahun 2019 yaitu setelah penerapan konsep digital sebanyak 61.873 pengunjung. Berdasarkan wawancara dengan pengunjung museum sebanyak 80% mengatakan puas dan ingin kembali lagi ke Museum Sonobudoyo bahkan akan merekomendasikan juga ke orang di sekeliling pengunjung.

Namun dalam penerapan digitalisasi pada Museum Sonobudoyo juga harus memperhatikan beberapa kekurangan. Museum Sonobudoyo masih tertinggal dari penerapan konsep digitalisasi yang masih

sedikit dan eksistensi dengan objek wisata yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., & Sigarete, B. G. (2018). Preferensi Mahasiswa Dalam Berwisata: Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STPIRAM) Yogyakarta. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 12(1).
- Annisa, R. N., & Salindri, Y.A. 2018. Pengaruh Sektor Pariwisata Terhadap Kemandirian Fisikal Daerah Kabupaten Pacitan (Pasca Penetapan Kawasan Geopark Gunung Sewu). *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 12(2)
- Arikunto, S. (2002). Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. *Jakarta: PT. Rineka Cipta*.
- Azwar, Saifuddin. (2015). Metodologi Penelitian Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Brata, K. C., Brata, A. H., & Pramana, Y. A. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi*

- Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(3), 347-352.
- Damiasih, D. (2017). Pengelolaan Goa Tanding Sebagai Ekowisata Di Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 11(3).
- Daranca, U. (2019). Upaya Peningkatan Wisata di Jakarta melalui Museum: Strategi Pengembangan Museum Nasional Indonesia. *Journal of Indonesian Tourism and Policy Studies*, 1(1).
- Darmawiguna, I. G. M., Sunarya, I. M. G., Pradnyana, G. A., & Pradnyana, I. M. A. (2016, November). Pengembangan Sistem Informasi Museum Berbasis Web Dan Digital Display Dengan Teknologi Augmented Reality. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* (Vol. 4). Data Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, 2021.
- Evelyn, S., & Machdijar, S. (2020). MUSEUM SENI DIGITAL. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 1989-2004.
- Fitriansah, N. (2015). Analisis Pengembangan Aplikasi Jelajah Museum Jogja Berbasis Android. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Gelter, H. (2017). Digital tourism-An analysis of digital trends in tourism and customer digital mobile behaviour. *Report, Visit Artic Europe, Finland, May*.
- Gretzel, Ulrike., Sigala, Marianna., Xiang, Zheng., Koo, Chulmo. (2015). *Smart tourism: Foundation and development. University of St. Gallen*.
- \Jawi, I., & Heru Supriyono, S. T. (2018). *Pemindaian QR Code Untuk Aplikasi Penampil Informasi Data Koleksi Di Museum Sangiran Sragen Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Prakoso, A. A. (2015). Pengembangan Wisata Pedesaan Berbasis Budaya Yang Berkelanjutan Di Desa Wisata Srowolan Sleman. *Jurnal Kepariwisata*, 9(2), 61-76.
- Prastiti, E. Y. (2016). *Kinerja Konselor pada Sekolah yang Tidak Memiliki Alokasi Jam Masuk Kelas (Studi Kasus Pada Konselor Sekolah di SMA N 1 Muntilan)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Praturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 95 Tahun 2015.
- Putra, Y. V. (2019). Pemanfaatan Museum Sonobudoyo Sebagai Sumber Belajar dan Destinasi Wisata di Yogyakarta. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma*.
- Rhama, B. (2019). Taman Nasional dan Ekowisata. PT Kanikus Yogyakarta.
- Salim, P., & Salim, Y. (1991). *Kamus bahasa Indonesia kontemporer*. Edisi Pertama.
- Satyawati, M. D. (2016). *Strategi Pengelolaan Museum Dirgantara Mandala Sebagai Destinasi*

- Wisata Pendidikan di Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Pascasarjana ISI Yogyakarta).
- Siregar, R. T., Suwarti, S., Yendrianof, D., Mistriani, N., Butarbutar, M., Dewi, I. K., ... & Yuniarto, A. E. (2020). *Industri Pariwisata dan Kuliner*. Yayasan Kita Menulis.
- Sulistiyani, A., T & Bayyinaturosyi, Q. (2019). Pengembangan Pariwisata Berbasis Ekonomi Digital di Daerah Tertinggal. Balilaflo.
- Sugianto, E., & Palupi, A. (2019). Identifikasi Kearifan Lokal sebagai Upaya untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisata di Kawasan Ekowisata Gunung Api Purba Nglanggeran, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 13(02), 41-58.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, S. (2018). Konsep Partisipasi Masyarakat Dieng Dalam Pelaksanaan Program Pengembangan Pariwisata. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 12(3).
- Undang-undang Republik Indonesia No.10 tahun 2009 Tentang Kepariwisataan.
- Utama, I. G. B. R., & SE, M. (2015). *Pengantar Industri Pariwisata*. Deepublish.
- Vitrianto, P. N., & Prayitno, I. B. (2012). *Kualitas Kawasan Pantai Depok, Gumuk Pasir Barchan, Pantai Parangkusumo Dan Pantai Parangtritis Berdasarkan Parameter Geowisata* (Doctoral dissertation, [Yogyakarta]: Universitas Gadjah Mada).
- Wardani, L. K. (2009). Nilai Budaya Pada Interior Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Dimensi Interior*, 5(1), pp-23.