

**PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PARIWISATA
RAUN MINANGKABAU**

JURNAL

Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Menyelesaikan Studi S1
pada Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang



Oleh

MONICA PRIMA ALDELYA

NIM. 18280.2010

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Wisuda Periode Maret 2016

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PARIWISATA RAUN
MINANGKABAU**

Nama : Monica Prima Aldelya
NIM/BP : 18280/2010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Dan Seni (FBS)

Padang, 25 Januari 2016

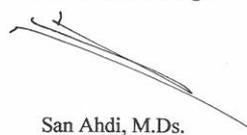
Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



Hendra Afriwan, M.Sn.
NIP. 19770401.200812.1.002

Dosen Pembimbing II



San Ahdi, M.Ds.
NIP. 19791216.200812.1.004

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si.
Nip. 19570101.198103.1.010

PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PARIWISATA *RAUN MINANGKABAU*

Monica Prima Aldelya¹, Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn², San Ahdi, S.Sn, M.Ds³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email : aldelya.design@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi Android merupakan salah satu cara yang efektif, efisien, dan inovatif sebagai media promosi. Pesatnya perkembangan teknologi membuat android menjadi pilihan untuk penyampaian informasi dengan mudah oleh target *audience*. Saat ini Sumatera Barat sudah banyak dikenal oleh wisatawan, namun masih banyak wisatawan dalam menemukan tempat lokasi wisata tersebut. Untuk itu dibutuhkan suatu media yang memberikan informasi lokasi pariwisata yang ada di daerah Sumatera Barat. Aplikasi android ini termasuk cara yang bisa mempromosikan dengan cara efektif dan efisiensi. Tujuan dari perancangan Android *Raun* Minangkabau ini adalah memudahkan wisatawan dalam menemukan lokasi pariwisata yang ada di Sumatera Barat. Sehingga memudahkan wisatawan mencari destinasi wisata apa saja yang ada di Sumatera Barat.

Metodologi pendekatan yang digunakan adalah analisi SWOT dengan memahami seluruh informasi dalam suatu masalah. Analisis tersebut berupa perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu proses perancangan. Sehingga pemilihan media aplikasi android lebih efektif dan pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh target *audience*.

Aplikasi *Raun* Minangkabau ini diawali dengan pilihan 5 kawasan utama pariwisata di Sumatera Barat, kemudian setelah memilih salah satu kota/kabupaten tempat wisata akan muncul beberapa pilihan tempat wisata yang ada di kota/kabupaten tersebut dan ketika tempat wisata yang kita inginkan akan muncul galeri, keterangan wisata dan maps navigator yang berfungsi mengarahkan *audience* langsung menuju tempat wisata yang diinginkan. Selain Aplikasi Android, media ini dilengkapi media pendukung seperti Jam tangan, Tumbler, Baju Kaos, *Drawstring Bag*, pillow, stiker, x-banner, poster yang mana bertujuan untuk memperkuat promosi media utama.

Keyword : Aplikasi Android, Raun Minangkabau, Parawisata.

-
- 1 Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2016
 - 2 Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang
 - 3 Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

Android app is one way that is effective, efficient, and innovative media promotion. The rapid development of technology makes android be an option for the delivery of information easily by the target audience. Currently West Sumatra already widely known by tourists, but there are still a lot of tourists in finding a tourist site. That requires a media that provides location information of tourism in West Sumatra. This android app includes a way that could mempromsikan effective manner and efficiency. The purpose of this Minangkabau Raun Android design is easier for tourists to find the location of tourism in West Sumatra. Making it easier for travelers looking for any tourist destinations in West Sumatra.

Methodology The approach used is the SWOT analysis to understand all the information on an issue. The analysis in the form of strategic planning is used to evaluate the strengths, weaknesses, opportunities and threats in the design process. So the selection of more effective android application media and the message to be conveyed easily understood by the target audience.

Applications Raun Minangkabau at the start with a choice of 5 main area of tourism in West Sumatra, then after selecting one of the city / county sites will appear several choices of tourist attractions in the city / county and, when the tourist attractions that we want we choose will appear gallery, tourist information and maps that function navigator directs the audience straight to the desired sites. In addition to Android applications, these media include media support such as watches, Tumbler, T-Shirt, Drawstring Bag, pillow, sticker, x-banner, poster which aims to strengthen the promotion of major media.

Keyword: Android Apps, Raun Minangkabau, of tourism.

A. Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu kebutuhan manusia. Dengan melakukan wisata, manusia dapat sejenak melepas penat, lelah dan menghilangkan stress. Sebagai kebutuhan dasar manusia, pariwisata akan memenuhi kebutuhan manusia untuk berlibur dan berekreasi. Sumatera Barat merupakan sebuah destinasi yang mempunyai keunggulan

komparatif dalam kepariwisataan di Indonesia, selain dikelilingi oleh keindahan alam, keunikan budaya, seni, sejumlah situs bersejarah, kuliner, dan kekayaan alam dapat menarik banyak wisatawan. Inilah yang membuat provinsi Sumatera Barat menjadi salah satu destinasi pilihan di Indonesia.

Menurut Sawirman (2008), Sumatera Barat merupakan sebuah destinasi yang mempunyai keunggulan komparatif dalam kepariwisataan di Indonesia, selain dikelilingi oleh keindahan alam, keunikan budaya, seni, sejumlah situs bersejarah, kuliner, dan kekayaan alam dapat menarik banyak wisatawan. Para wisatawan yang berkunjung ke Sumatera Barat umumnya baru mengenal Kota Padang dan Bukittinggi saja. Padahal di Sumatera Barat banyak memiliki parawisata lainnya, yang terdiri dari berbagai tempat pariwisata, salah satu diantaranya: Jam Gadang di Bukittinggi, Istana Basa Pagaruyuang di Kab.Tanah Datar, Batu Malin Kundang di Pantai Air Manis Padang, Mentawai dengan jenis-jenis ombak terindah di dunia, dan juga kota wisata tua yang multi etnik di Sawahlunto. Daerah tersebut memiliki kawasan dengan cakupan wilayah yang berkualitas dan dikenal luas secara nasional dan internasional. Disamping itu daerah tersebut juga memiliki aksesibilitas, infrastruktur dan akomodasi yang mendukung pergerakan wisatawan dan kegiatan keparawisataan, dan fasilitas pendukung pariwisata yang memadai.

Meskipun Sumatera Barat memiliki banyak wisata yang menarik tetapi banyaknya tempat-tempat wisata yang ada di Sumatera Barat tidak

semuanya dapat diketahui oleh para wisatawan dengan mudah, dikarenakan kurang lengkapnya informasi yang ada pada *website*, untuk memberi informasi tentang lokasi wisata di Sumatera Barat. Maka dari itu perlu dilakukan promosi yang efektif agar dapat menarik perhatian para wisatawan. Informasi tentang lokasi wisata di Sumatera Barat ini belum ada dalam versi aplikasi android karena memiliki keuntungan terutama dalam minimum biaya yang dikeluarkan dan cepat dalam mendapatkan informasi tentang lokasi wisata di Sumatera Barat.

Saat ini Sumatera Barat telah memiliki *website* portal untuk mempromosikan pariwisatanya. *Website* portal tersebut telah menyediakan informasi mengenai objek-objek wisata yang sudah terdaftar di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Barat, akan tetapi pada saat ini para wisatawan memerlukan informasi-informasi yang lebih terintegrasi tidak hanya informasi mengenai objek wisatanya saja tetapi juga informasi mengenai posisi tempat wisata itu berada. Para wisatawan juga lebih suka menggunakan sistem informasi yang sederhana dan interaktif dengan tampilan yang menarik.



Gambar 1. Tampilan Websiteportal dari pemerintah Sumatera Barat

Sumber : website pemerintah Sumatera Barat

Pada era globalisasi seperti sekarang ini telah meningkatkan kebutuhan masyarakat akan teknologi sekaligus mengubah gaya hidup masyarakat. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah *smartphone*, tidak hanya dibutuhkan untuk berkomunikasi tapi *smartphone* kini dimanfaatkan untuk hal-hal lain yang dapat membantu aktivitas sehari-hari seperti mencari lokasi dengan layanan GPS. Pengguna perangkat selular ini bertambah setiap tahunnya di seluruh dunia dikarenakan memiliki fitur yang lebih dibandingkan perangkat seluler di kelasnya. Saat ini kemajuan teknologi komunikasi sangat didukung oleh teknologi internet dan telah mengubah cara orang bekerja dengan komputer.

Salah satu sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* adalah android. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux yang

mencakup system operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android mempunyai banyak keunggulan, antara lain sistem operasi dapat diubah sesuai keinginan dan banyak aplikasi yang tersedia untuk *smartphone* Android. Secara efisiensi aplikasi android memiliki kelebihan dibandingkan dengan *web* yaitu aplikasi android termasuk cara yang bisa mempromosikan dengan minimum biaya yang dikeluarkan dan cepat dalam mendapatkan informasi, sehingga mempermudah masyarakat dalam mengakses aplikasi ini dibanding harus mengakses website tertentu dari *handphone*. Aplikasi android ini juga memudahkan wisatawan dalam mengakses kapan saja dan dimana saja wisatawan berada.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat menyediakan informasi pencarian lokasi pariwisata di Sumatera Barat. Dimana pengguna dapat langsung mengetahui lokasi pariwisata terdekat dengan posisi keberadaan sekarang atau tempat tinggal. Perkembangan teknologi sangat memungkinkan untuk memudahkan mencari informasi wisata dan lokasi wisata secara akurat. Informasi yang diperoleh bukan hanya verbal saja tetapi juga dalam bentuk visual yang interaktif. Hal inilah yang menjadi dasar penulis dalam pengambilan judul tugas akhir “Perancangan Aplikasi Android Pariwisata *Raun Minangkabau*”.

B. Sistem aplikasi android

Dalam buku Android, Safaat (2015 : 1) mengatakan, Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux yang mencakup system operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Dibawah ini adalah pengertian dan definisi android menurut beberapa sumber yang dihimpun :

- a. **www.android.com** - Android merupakan kekuatan baru bagi jutaan ponsel, tablet, dan perangkat lain yang membawa kecepatan Google dan web ke tangan anda.
- b. **Matamaya Studio** - Android merupakan operating system dari Google yang bersifat open source, sehingga berbeda dengan windows dimana kita harus membeli lisensinya.
- c. **Jubilee Enterprise** - Android adalah sebuah sistem operasi yang memberi kemudahan dalam berkirim email melalui fasilitas Gmail Anroid merupakan sistem operasi mobile berbasis kernel Linux yang dikembangkan oleh Android Inc dan kemudian diakuisisi oleh Google.
- d. **Wei-Meng Lee** - Android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka.
- e. **www.developer.android.com** - Android adalah software untuk perangkat mobile yang mencakup aplikasi sistem operasi,

middleware, dan key

- f. **Ajith Abraham, Jamie Lloret Mauri & John Buford** - Android adalah sistem operasi milik Google. Sistem operasi ini berbeda dengan sistem operasi yang sebelumnya bisa digunakan pada mobile devices, notebook, dan komputer.

Dalam buku Pemrograman Android, EMS (2015 : 1) mengatakan, Android sudah menjadi platform sistem operasi yang makin populer. Android memiliki pangsa pasar di seluruh dunia smartphone yaitu 75% selama kuartal ketiga 2012, dengan 500 juta perangkat diaktifkan pada aktivasi total dan 1,3 juta per hari. Di tahun 2015 ini, banyaknya vendor smartphone yang mengadopsi sistem operasi baru ini dalam berbagai produk mereka, membuatnya menjadi target untuk litigasi paten sebagai bagian dari apa yang disebut “perang smartphone” antara perusahaan teknologi.

C. Analisis Data

Pada proses “Perancangan Aplikasi Android Pariwisata *Raun Minangkabau*” digunakan metode analisis SWOT, karena metode analisis ini dapat mengoptimalkan segi positif yang mendukung, serta meminimalkan segi negatif yang dapat menghambat dalam proses perancangan.

Menurut Sarwono dan Lubis (2007:18) Analisa SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.

Menurut Kurtz (2008,45), SWOT analisis adalah suatu alat perencanaan strategis yang penting untuk membantu perencana untuk membandingkan kekuatan dan kelemahan internal organisasi dengan kesempatan dan ancaman dari external.

Informasi tersebut dibuat berdasarkan perumusan berikut :

1. Kekuatan (*Strenght*)

Kekuatan ataupun kelebihan aplikasi android untuk memudahkan menemukan lokasi pariwisata di Sumatera Barat tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Apliaksi Android mudah di akses kapan dan dimana saja sehingga bisa lebih menghemat waktu
- b. Aplikasi ini juga meminimkan biaya pengeluaran dalam tahap promosi.

2. Kelemahan (*Weakness*)

Kelemahan aplikasi android untuk memudahkan menemukan lokasi pariwisata di Sumatera Barat adalah sebagai berikut:

- a. Alikasi ini menggunakan fitur GPS sehingga ketika tidak memiliki jaringan internet tidak bisa digunakan secara maksimal.
- b. Belum pernah di promosikan melalui media aplikasi android.
- c. Kurangnya info wisatawan tentang keberadaan lokasi pariwisata di Sumatera Barat.

3. Peluang (*Opportunity*)

Peluang utama yang dimiliki oleh pariwisata di Sumatera Barat adalah keindahan alam, kuliner yang enak dan juga memiliki berbagai keanekaragaman budaya yang khas yang bisa menarik wisatawan untuk datang untuk berwisata.

4. Tantangan (*Treath*)

Tantangan dari mempromosikan info lokasi pariwisata di Sumatera Barat adalah mengenalkan media promosi baru yang sebelumnya belum pernah di buat.

D. Pembahasan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi yang dapat memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi tempat wisata yang ada di Sumatera Barat.
2. Merancang lokasi dan icon sebagai identitas visual kedalam bentuk aplikasi android.
3. Menentukan informasi pilihan wisata di masing-masing daerah melalui aplikasi android.
4. Menentukan warna sesuai dengan icon identitas di masing-masing daerah wisata Sumatera Barat.
5. Merancang media promosi dalam bentuk media cetak seperti poster, Jam tangan, Tumbler, Baju Kaos, *Drawstring Bag* , pillow, stiker, dan x-banner sebagai media pendukung untuk memperkuat media utama.

E. Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif berupa langkah-langkah yang dilakukan dalam pemecahan masalah sampai menjadi suatu produk sesuai rumusan karya akhir pendekatan kreatif memuat: tujuan kreatif, strategi kreatif, dan program kreatif.

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif adalah memudahkan wisatawan untuk datang berkunjung ke Sumatera Barat dengan cara rancangan yang lebih efektif, efisien, dan inovatif.

2. Strategi Kreatif

Beberapa hal yang berkaitan dengan strategi kreatif adalah:

a) Target audience

Target audience pada karya ini adalah para wisatawan yang berumur 20 – 40 tahun ingin berkunjung ke Sumatera Barat. Pada umur tersebut wisatawan masih terbilang produktif sehingga mudah untuk mengerti tentang perkembangan teknologi dan juga sudah mapan dalam segi keuangan sehingga bisa membawa keluarga dan rekannya untuk berwisata.

b) Isi pesan dan bentuk pesan

Isi pesan merupakan sebuah kata atau gambar yang mengandung pesan yang akan disampaikan untuk target

audience. Bentuk pesan terdiri dari dua panduan, yaitu; bentuk pesan verbal dan bentuk pesan visual.

1) Pesan verbal

Dalam perancangan *Aplikasi Android* Raun Minangkabau konsep verbal yang di gunakan lebih mengarah pada nama-nama wisata yang ada di Sumatera Barat dan juga keterangan tentang wisata tersebut. Pada media utama di gambarkan nama - nama wisata yang ada di Sumatera Barat di padukan dengan tampilan foto tempat wisata tersebut sehingga memudahkan wisatawan memahami informasi yang diberikan.

2) Pesan visual

Dalam pembuatan aplikasi android Raun Minangkabau, unsur-unsur yang digunakan meliputi gambar, maps, navigator, dan teks, yang nantinya digabungkan sehingga menjadi sebuah informasi lokasi pariwisata yang menarik sehingga memudahkan target audience menemukan wisata yang ada di Sumatera Barat. Secara umum memiliki latar belakang tempat wisata di Sumatera Barat dan menampilkan tempat wisata secara mudah dan terperinci. Gambaran dari aplikasi ini menggunakan karakter desain yang simple, dinamis, dan modern sehingga membuat pengguna lebih nyaman untuk menggunakan aplikasi

ini. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis melalui play store hp android dan cara mengakses aplikasi ini bisa kapan saja dan dimana saja.

3. Program Kreatif

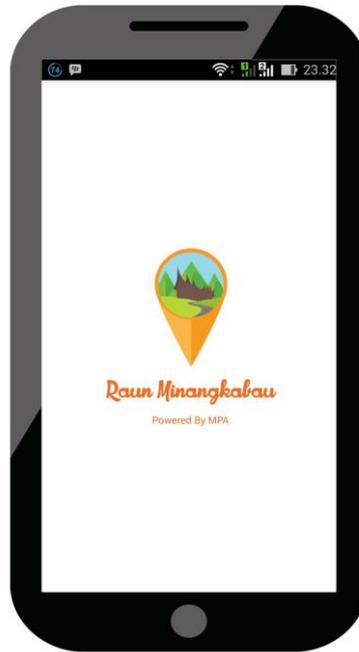
Program kreatif dalam perancangan pembuatan aplikasi android Raun Minangkabau menjelaskan kepada *audiens* tentang pilihan pariwisata yang ada di Sumatera Barat, baik itu dari bentuk foto, nama wisata dan juga keterangan tentang wisata tersebut, *Aplikasi Raun Minangkabau* dibuat dengan simple tetapi modern, ditambah lagi pada *Aplikasi Android* Raun minangkabau ini, menampilkan pilihan berbagai tempat wisata yang ada di Sumatera Barat untuk menemukan lokasi wisata yang diinginkan, sehingga nantinya dapat memudahkan *target audience* dalam menggunakan aplikasinya.

F. Aplikasi Media

1. Media Utama

a. Aplikasi Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.



2. Media Pendukung

Merupakan aplikasi media utama dalam berbagai keperluan.

Penulis memilih beberapa media pendukung diantaranya:

1. Jam Tangan



Gambar 1: Jam Tangan

2. Tumbler



Gambar 2: Tumbler

3. Baju Kaos



Gambar 3: Baju Kaos

4. Pillow



Gambar 4: Pillow

5. Drawstring Bag



Gambar 5: Drawstring Bag

6. Stiker

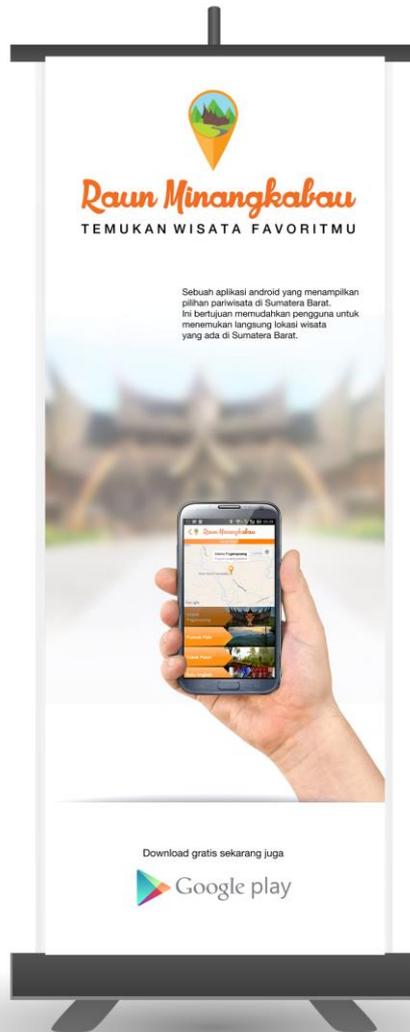


Gambar 6: stiker



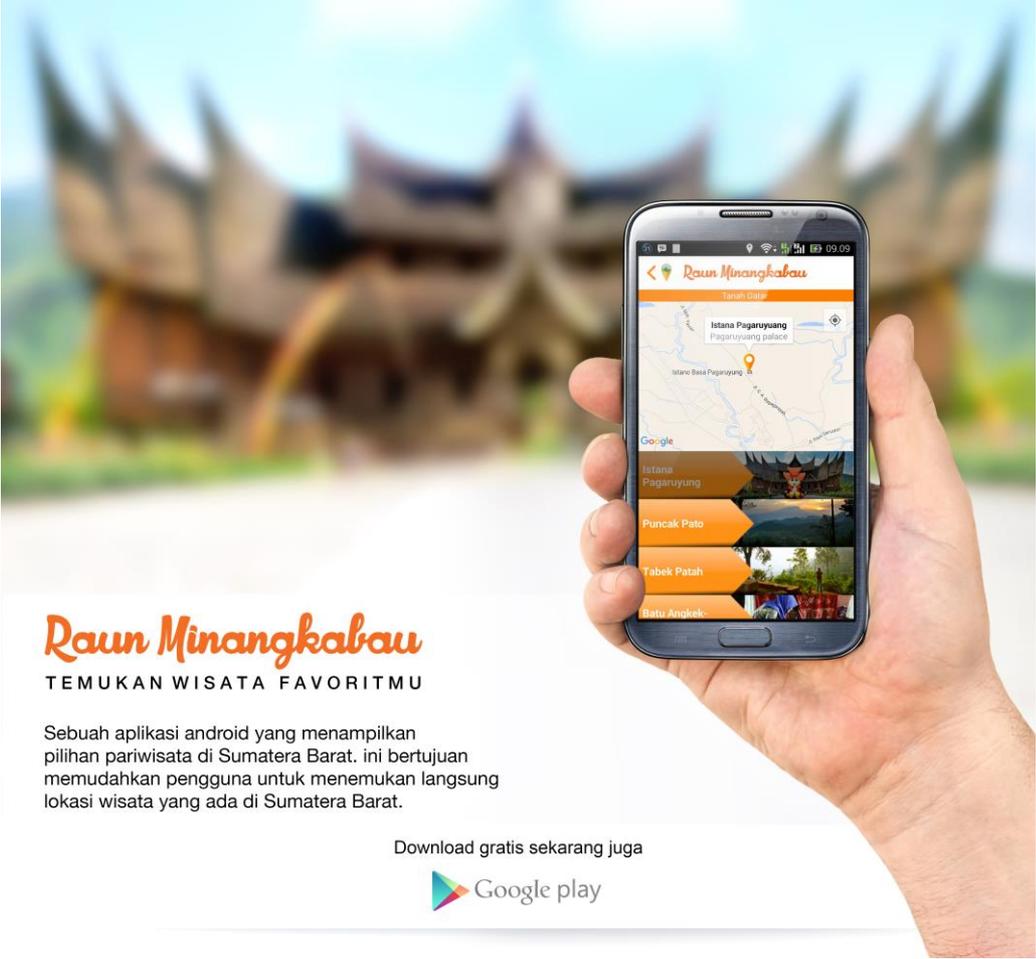
Gambar 7: Stiker

7. X-bannner



Gambar 8: X-banner

8. Poster



Raun Minangkabau
TEMUKAN WISATA FAVORITMU

Sebuah aplikasi android yang menampilkan pilihan pariwisata di Sumatera Barat. ini bertujuan memudahkan pengguna untuk menemukan langsung lokasi wisata yang ada di Sumatera Barat.

Download gratis sekarang juga

 Google play

Gambar 9: Poster

G. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Raun Minangkabau dalam media aplikasi Android, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

Dalam perancangan Raun minangkabau melalui media aplikasi android ini diharapkan memudahkan wisatawan dalam menemukan lokasi pariwisata yang ada di Sumatera Barat. Sehingga wisatawan tidak perlu bingung mencari destinasi wisata apa saja yang ada di Sumatera Barat. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisatawan yang tadinya hanya membuka play store dan melihat aplikasi Raun Minangkabau menjadi tertarik mengunduh aplikasi ini lalu menggunakannya untuk mengunjungi Sumatera Barat dan juga meningkatkan niat wisatawan untuk mengunjungi Sumatera Barat.

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Perkembangan Android semakin meningkat setiap tahunnya, sehingga ini menjadi cara yang efektif, efisien, dan inovatif sebagai media promosi, namun hal ini tidak menutup kemungkinan juga untuk melakukan promosi menggunakan media pendukung lainnya. Dengan demikian Perancangan *Raun Minangkabau* melalui media aplikasi android dan media pendukungnya bisa menjangkau target sasaran yaitu wisatawan yang berumur 20 – 40 tahun ingin berkunjung ke Sumatera Barat. Pada umur tersebut wisatawan masih terbilang produktif sehingga mudah untuk mengerti tentang perkembangan teknologi dan juga sudah mapan dalam segi keuangan sehingga bisa membawa keluarga dan rekannya untuk berwisata.

2. Saran

Berdasarkan Perancangan Raun Minangkabau melalui aplikasi android dapat disimpulkan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Dinas Pariwisata yang ada di Sumatera Barat, agar selalu mengelola dan menjaga tempat wisata dengan baik. Sehingga ketika sudah dilakukan promosi, wisatawan mengunjungi tempat wisata tersebut bisa merasakan kenyamanan dan ingin mengunjungi tempat tersebut kembali.
2. Bagi perancang yang ingin mempromosikan pariwisata diharapkan lebih diperhatikan kepada masalah yang terjadi sehingga media yang akan dibuat bisa menyelesaikan masalah yang terjadi.
3. Semoga adanya tingkat kesadaran lebih tinggi terhadap pemerintah dan masyarakat sekitar lokasi wisata untuk memajukan potensi wisata yang ada dan memberikan kenyamanan terhadap wisatawan yang datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Marpaung dan Bahar. 2000. *Pengantar Pariwisata*. Bandung : Alfabeta.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nasution, S. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung : Tarsito
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta. Erlangga.
- Surianto, Rustan. 2009. *Dasar-Dasar Penerapan Layout*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Swastha DH, Basu dan Irawan. 1999. *Saluran Pemasaran*. Yogyakarta : BPFE
- Tarigan, Robinson. 2003. *Perencanaan Pembangunan Wilayah*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Gramedia
- Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Ghalia Indonesia.