



"Bidang 6: Rekayasa sosial, pengembangan pedesaan dan pemberdayaan masyarakat"

PENERAPAN DIGITAL TOURISM (E-TOURISM) PADA PARIWISATA BANYUMAS

Muhammad Yamin¹, Arif Darmawan¹, Ratna Ningtyas¹

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman

ABSTRAK

Pandemi covid 19 telah merubah banyak hal dalam kehidupan manusia. Penggunaan teknologi informasi dalam berbagai kegiatan telah menjadi rutinitas kehidupan sehari-hari. Hal tersebut juga berimbas pada dunia kepariwisataan. Pembatasan mobilisasi manusia atau masyarakat dalam rangka mencegah penularan covid 19 telah merubah pola berwisata masyarakat dunia. Pariwisata Banyumas merupakan salah satu sektor yang sangat terdampak dari pola pembatasan ini. Meskipun demikian kemajuan teknologi informasi dan perkembangan media sosial telah memberikan secercah harapan bagi perkembangan industri pariwisata Banyumas di masa yang akan datang. Penggunaan media sosial seperti halnya facebook, Instagram, twitter dan lainnya menambah peran media sosial lain yang telah berkembang sebelumnya melalui website, semua hal tersebut dapat dirangkum dalam satu istilah yaitu aktivitas digital, aktivitas ini dapat dikembangkan ke dalam industri apapun termasuk pariwisata. Banyumas sebagai salah satu daerah yang menjadikan pariwisata sebagai salah satu sektor pendapatan utama akan sangat terbantu dengan penerapan *digital tourism* atau mendigitalkan pariwisatanya. Mengikuti pola perubahan zaman dan masyarakat yang didominasi oleh kaum millennial (generasi Z) tentunya harus dapat memberikan dampak positif bagi industri pariwisata Banyumas di masa depan.

Kata kunci: Pariwisata, Banyumas, Digital Tourism, Sosial Media

ABSTRACT

COVID-19 pandemic has changed so many aspects of life. The usage of technology and information in various activities has become routine in daily life. It has also become impactful on the world of tourism. The restriction on public mobilization in order to lessen the spreading of COVID-19 has also changed the pattern of global citizen's way of doing tourism. Banyumas tourism is one of the most affected sectors by the pandemic. However, the advanced technology and the development of social media have provided a glimpse of hope for the development of the Banyumas tourism industry in the future. The usage of social media platforms such as Facebook, Instagram, Twitter, etc, gave more advantages to the role of other social media that has been developed previously through websites. All of these ways can be summarized in one term, which is digital activity, this activity can be developed into any industry including tourism. Banyumas as one of the regions that depend on tourism as one of the main income sectors will be greatly advantaged by the application of digital tourism or digitizing tourism. Following the pattern of changing times and society which is dominated by millennials (generation Z), it is certain that Banyumas will be able to achieve a positive impact on the Banyumas tourism industry in the future.

Keywords: Tourism, Banyumas, Digital Tourism, Social Media



PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, kondisi dunia mengalami krisis yang diakibatkan oleh persebaran virus COVID-19 yang berdampak pada kestabilan ekonomi dan kesehatan bagi negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Covid-19 merupakan jenis penyakit yang sangat menular dan memiliki masa inkubasi yang cukup lama. Pada awalnya virus ini teridentifikasi pada dua puluh tujuh kasus yang teridentifikasi dan dilaporkan pada 31 Desember 2019. Penyebaran yang begitu massif telah membuat 60 juta penduduk kota Wuhan dan beberapa kota lainnya di China memberlakukan karantina wilayah atau Lockdown pada tanggal 23 Januari 2020, hal ini bahkan belum pernah diberlakukan pada epidemi virus sebelumnya yaitu SARS (Hong et al., 2020).

Untuk menghadapi krisis tersebut, banyak negara melakukan pembatasan sosial dengan cara menutup berbagai akses keluar dan masuk ke negaranya sebagai upaya untuk memutus mata rantai persebaran virus COVID-19, upaya ini kerap disebut dengan sistem *lockdown* yang diterapkan di banyak negara. Fenomena tersebut didukung oleh pemerintah negara-negara yang mengintegrasikan upayanya melalui *lockdown*, karantina, dan pembatasan besar pada mobilitas nasional maupun internasional yang telah diterapkan untuk melindungi masyarakat agar tidak terpapar oleh persebaran virus COVID-19.

Adanya integrasi pembatasan sosial tersebut akhirnya juga berdampak ke sektor ekonomi negara, khususnya di bidang pariwisata. Berdasarkan data dari *UNWTO Tourism Dashboard*, jumlah mobilisasi kunjungan wisatawan mancanegara turun hingga 74% pada tahun 2020 dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Sedangkan pada tahun 2021, jumlah wisatawan mancanegara semakin menurun hingga 85% dibandingkan dengan tahun 2019 sebelum terjadinya pandemic COVID-19 (UNWTO, 2021). Di Indonesia sendiri tercatat semenjak kasus pertama COVID-19 pada Maret 2020 dan terus berkembang hingga sekarang dalam kuartal pertama tahun pertumbuhan ekonomi Indonesia hanya berkisar 2,97%, kemudian pada kuartal kedua pertumbuhan ekonomi Indonesia mengalami kontraksi yang cukup dalam yaitu berkisar pada -5,32% (Badan Pusat Statistik, 2020).

Penurunan pendapatan dari sektor pariwisata Indonesia lebih dari 29% dibanding tahun sebelumnya ketika pandemi COVID-19 belum terjadi dan menghilangkan ribuan lapangan pekerjaan di sektor pariwisata. Sektor pendukung pariwisata yaitu restoran, hotel, dan retailer juga terkena imbas dari pandemi Covid-19. Keuntungan hotel mengalami penurunan hingga 40% yang berdampak pada operasional hotel dan mengancam kelangsungan usahanya, kebijakan pembatasan sosial ini juga berpengaruh pada pengurangan jumlah penerbangan maskapai-maskapai di Indonesia (Purba et al., 2021).

Mengingat Indonesia mengalami kesulitan dalam memulihkan pendapatan di sektor pariwisata di era pandemi COVID-19 karena sistem berwisata yang masih dilakukan secara konvensional, Indonesia mulai menggagas ide baru dalam melakukan perjalanan wisata menggunakan cara yang baru yaitu melalui *digital tourism*. Adanya era *New Normal* di tengah pandemi COVID-19 di Indonesia memberikan kesempatan memberikan kesempatan banyak negara termasuk Indonesia untuk melakukan integrasi penggunaan teknologi secara langsung di industri pariwisata. Strategi penggunaan teknologi dalam sektor pariwisata akan diintegrasikan melalui konsep *E-Tourism 4.0*. *E-Tourism* mengacu pada sebuah fenomena di mana adopsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh wisatawan dan bisnis memiliki kemampuan untuk mengubah proses dan rantai nilai dalam industri pariwisata (Buhalis & Jun, 2011) dan erat kaitannya dengan dengan internet, kesiapan infrastruktur, responsivitas sumber daya manusia dan kolaborasi paripurna dengan stakeholder lain merupakan kunci utama.

Untuk mengintegrasikan agenda *digital tourism* maka akan diperlukan peran penggunaan internet dan sosial media sebagai bentuk digitalisasi, tidak hanya dalam upaya promosi, namun juga memberikan pengalaman berwisata pada para wisatawan *digital tourism* (Kayumovich, 2020). Sebagian besar masyarakat Indonesia sudah terkoneksi satu sama lain melalui internet dan penggunaan sosial media



sehingga agenda digital tourism akan semakin mudah direalisasikan. Rintisan peta *E-Tourism 4.0* di Indonesia sejatinya telah mulai cukup intensif digelorakan pada era Kementerian Pariwisata dibawah kepemimpinan Arief Yahya era jilid 1 Presiden Joko Widodo. Rencananya cukup familiar dan menarik, dengan mengusung strategi besar yang meliputi *Strategic Theme: Wonderful Indonesia Digital Tourism 4.0; Strategic Imperatives for Transforming Tourism HR to Win Global Competition in Industry 4.0; 5 Technology Enabler; 9 Key Initiatives for Discipline Executions; dan Pentahelix Collaboration Approach*. Kolaborasi seluruh strategi tersebut diharapkan mampu mendorong pengembangan *E-tourism 4.0* Indonesia sehingga menjadi kian berkembang dan dikenal dunia (Safriana, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Banyumas sebagai lokus dan objek penelitian, waktu penelitian dilaksanakan dari April 2021 hingga September 2021 menggunakan metode kualitatif sebagai penunjang dalam pengambilan data untuk penelitian ini. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian tersebut karena industri pariwisata dan sektor pendukungnya merupakan salah satu sektor utama yang menjadi fokus pemerintah Kabupaten Banyumas untuk Kembali digerakan ditengah pandemi Covid-19 yang masih berlangsung, tetapi juga dengan upaya memutus mata rantai penyebaran Covid-19 dengan menggunakan pendekatan *digital tourism*. Penelitian ini bersifat kualitatif karena akan menggunakan analisis yang bersifat deskriptif, sehingga akan fokus pada pemahaman dan interpretasi mendalam terhadap kasus yang diteliti. Analisis studi kasus yang digunakan bertujuan untuk menjelaskan suatu kasus namun terstruktur berdasarkan kerangka teoritis dan fokus pada aspek-aspek spesifik. Metode kualitatif yang digunakan terhadap kasus tersebut untuk mengidentifikasi sebab-akibat dari hasil spesifik dengan penggambaran atau penjelasan pada masing-masing kasus yang berada dalam lingkup teori yang sedang diselidiki.

Pengambilan data pada penelitian ini akan menggunakan metode *desk research* dan *in depth interview*. Metode *desk research* adalah pengumpulan data sekunder dari internal sumber, internet, perpustakaan, asosiasi perdagangan, lembaga pemerintah, dan laporan yang diterbitkan, hal ini sering dilakukan pada awal penelitian sebagai sebagai tahap awal dalam sebuah penelitian kualitatif (Hague, 2004). Sedangkan metode *depth interview* yaitu berupa dialog baik secara individu maupun kelompok dengan informan atau responden untuk menjalin hubungan yang intensif dan dekat. Terlebih dahulu dengan melakukan strategi yang menurut Alwasilah (2002 : 144) dalam penelitian kualitatif dikenal dengan *gaining entry* atau *establishing rapport* diidentikan dengan: "Kulo nuwun terhadap lokasi penelitian dan silaturahmi kepada responden, fungsi semuanya ini adalah negosiasi terhadap subjek yang diteliti." Karena itu kehadiran peneliti untuk membuka akses penelitian dengan berkenalan atau memperkenalkan diri, menjalin hubungan untuk membuat agenda pertemuan agar adanya penerimaan (ijin) atas kehadiran peneliti.

Kemudian data yang telah diambil akan dikembangkan secara deskriptif untuk membuat penjelasan secara sisbidangtis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam arti ini pada penelitian deskriptif sebenarnya tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan atau komparasi, sehingga juga tidak memerlukan hipotesis. Sebab pada dasarnya, penelitian yang dikembangkan melalui pola metode deskriptif menurut Suharsmi adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor pendongkrak ekonomi terbesar di Indonesia, namun dengan adanya pandemi COVID-19 yang mengakibatkan restriksi kedatangan para wisatawan mancanegara ke Indonesia. Untuk merespon hal tersebut, pemerintah Indonesia mulai memberdayakan potensi industri wisata dalam negeri seperti yang telah menyesuaikan panduan UNWTO agar berfokus pada turis dalam negeri sebelum nantinya destinasi wisata siap sepenuhnya dibuka untuk pasar yang lebih besar yakni wisata mancanegara (DW, 2020).



Kabupaten Banyumas adalah salah satu daerah di Indonesia yang mengembangkan potensi industri wisatanya. Melihat kondisi geografisnya, Kabupaten Banyumas memiliki keanekaragaman di dalam industri wisata alam, selain itu juga terdapat fasilitas wisata budaya dan wisata religi (Hermawati & Milawaty, 2016). Fasilitas wisata di Kabupaten Banyumas cocok dikunjungi bersama keluarga maupun perorangan, contohnya seperti Lokawisata Baturraden dan Telaga Sunyi sebagai fasilitas wisata alam serta Museum Wayang Sendhang Mas sebagai fasilitas wisata budaya. Tentunya pertumbuhan potensi industri pariwisata di Kabupaten Banyumas mendorong sektor perekonomian lainnya sehingga perkembangan jumlah hotel dan hunian di Kabupaten Banyumas juga meningkat.

Persebaran virus COVID-19 yang memasuki Indonesia pada bulan Maret memberikan efek domino ke seluruh wilayah negara, termasuk Kabupaten Banyumas yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Pada awal terjadinya pandemi COVID-19, persebaran virus cukup pesat di Kabupaten Banyumas sendiri sampai menciptakan banyak kluster dari kluster pasar hingga kluster perkantoran seperti yang dikatakan oleh Bupati Banyumas pada bulan Mei tahun 2020 (Antara News, 2020). Sejak bulan Maret 2020 hingga Agustus 2021, sebanyak 1.859 orang dinyatakan meninggal dunia karena Covid-19 (Marhaeningsih, 2021). Untuk menanggapi hal tersebut, Kabupaten Banyumas telah mengintegrasikan kegiatan PSBB dan PPKM sesuai dengan peraturan pusat dengan harapan mengurangi angka dan menekan penyebaran virus COVID-19 (Sumarwoto, 2021).

Sebelum pandemi COVID-19 terjadi, pengunjung wisatawan di Banyumas pada tahun 2019 menyentuh angka sebanyak 2,7 juta wisatawan (Suara Banyumas, 2020). Namun setelah pandemi COVID-19 yang ikut memberikan dampak pada Kabupaten Banyumas, keuntungan dalam sektor pariwisata menurun drastis karena banyak objek wisata yang ditutup untuk menghindari persebaran virus COVID-19 mengakibatkan banyak pelaku wisata kehilangan pendapatannya. Hal tersebut berdampak pada pertumbuhan perekonomian di Kabupaten Banyumas pada tahun 2020 hingga 2021 yang menyusut dan pemerintah daerah terpaksa menurunkan target pendapatan asli daerah (PAD) dalam rancangan APBD pada tahun 2021 dari Rp 754,9 miliar menjadi Rp 683,7 miliar (Wahyudi, 2021).

Pemerintah Kabupaten Banyumas tentunya tidak ingin sektor pariwisatanya terus terpuruk. Maka dari itu, perlu mengembangkan sebuah cara sebagai upaya *recovery* sektor pariwisata yang terdampak oleh pandemi COVID-19. Konsep E-Tourism menjadi salah satu terobosan yang paling menguntungkan untuk diaplikasikan di era pandemi COVID-19. Selain karena tidak harus berkunjung secara fisik, e-tourism akan tetap memberikan sensasi dan pengalaman berwisata meskipun secara virtual. Berwisata secara virtual adalah konsep baru untuk berlibur di tengah pandemi karena memberikan fasilitas kepada wisatawan agar dapat menjelajahi berbagai destinasi wisata menarik di Indonesia dengan berbekal teknologi ponsel dan jaringan internet dari rumah (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021). Selain itu, penerapan teknologi dalam e-tourism akan meningkatkan kualitas pariwisata yang belum *ter-explore* apabila diaplikasikan di Kabupaten Banyumas.

Hingga saat ini Kabupaten Banyumas belum mengintegrasikan kegiatan wisata virtual dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berisikan komponen *virtual tour guide* yang menjelaskan dengan cukup detail objek yang dikunjungi seperti yang digagas oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia. Namun, industri pariwisata di Kabupaten Banyumas telah memiliki cukup potensi untuk mengembangkan agenda e-tourism atau wisata virtual karena keberagaman destinasi wisata yang ada di Kabupaten Banyumas. Penerapan teknologi informasi dalam digitalisasi wisata di Kabupaten Banyumas sejauh ini telah melingkupi penggunaan *platform* sosial media seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lain-lain sebagai upaya dan langkah marketing di sosial media mengingat informasi mengenai sektor pariwisata akan lebih mudah dijangkau melalui internet karena hampir sebagian besar masyarakat Indonesia telah terkoneksi melalui jaringan internet.

Sosial media akan memiliki peran yang signifikan dalam promosi sektor industri pariwisata di Kabupaten Banyumas, maka hal ini harus dikembangkan karena perkembangan teknologi informasi dan internet telah dipengaruhi oleh sektor pariwisata baik bagi setiap pelaku pariwisata (Buhalis & Law, 2008).



Namun yang menjadi kekhawatiran pada saat ini adalah persebaran informasi mengenai sektor pariwisata Banyumas yang kurang *up to date* dan belum ditampilkan secara lengkap di *website* Pemerintah Banyumas. Jumlah promosi yang belum maksimal dilakukan akan kurang menjangkau wisatawan lokal maupun yang berasal dari luar kota. Maka dari itu, Kabupaten Banyumas harus mengembangkan media promosi yang lebih luas melalui platform media sosial lainnya untuk sektor pariwisata Kabupaten Banyumas. Salah satu contoh penerapan teknologi dalam pemberdayaan sektor pariwisata Kabupaten Banyumas adalah aplikasi *BMSGuide* yang memuat berbagai informasi tentang pariwisata Banyumas yang berisikan akomodasi penginapan atau hotel, kuliner, akses ATM, akses transportasi, telepon darurat, dan kegiatan atau acara-acara di Kabupaten Banyumas (Karimchonzoda et al., 2020).

KESIMPULAN

Pemerintah Banyumas harus mampu untuk mengembangkan terobosan baru sebagai upaya pemberdayaan sektor pariwisata yang sempat terdampak negatif oleh pandemic COVID-19. Selain dengan mengupayakan pembukaan objek-objek wisata dengan peraturan mematuhi protokol kesehatan, tentunya Kabupaten Banyumas ingin terus mengembangkan potensi di sektor industri pariwistanya yang sempat mengalami keterpurukan dan kerugian baik bagi neraca pendapatan daerah, maupun bagi pergerakan ekonomi masyarakat di Kabupaten Banyumas yang juga banyak ditopang oleh industri pariwisata dan segala sektor penunjangnya. Maka dari itu, terobosan pembangunan agenda *e-tourism* dengan memanfaatkan teknologi informasi yang tentunya akan semakin memudahkan mobilisasi pariwisata perlu diterapkan di era pandemic COVID-19.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini tepat pada waktunya. Selain itu, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyelesaian penelitian ini tidak akan tercapai. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemenristek Dikti atas pembiayaan penelitian ini melalui Hibah Penelitian Riset Pengembangan Kompetensi Tahun 2021 yang didesentralisasikan melalui LPPM Unsoed.

DAFTAR PUSTAKA

Antara News. (2020, Mei 20). *Bupati berharap tidak ada lonjakan COVID-19 di Banyumas usai Lebaran*. Retrieved Oktober 4, 2021 from Antara News: <https://www.antaraneews.com/berita/2165394/bupati-berharap-tidak-ada-lonjakan-covid-19-di-banyumas-usai-lebaran>

Badan Pusat Statistik. (2020, Mei 5). *Ekonomi Indonesia Triwulan I 2020 Tumbuh 2,97 Persen*. From Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/05/05/1736/ekonomi-indonesia-triwulan-i-2020-tumbuh-2-97-persen.html>

Buhalis, D., & Jun, S. H. (2011). E-Tourism. *CONTEMPORARY TOURISM REVIEWS*, 19–36. https://doi.org/10.1007/978-1-349-27567-0_2

Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet-The state of eTourism research. *Tourism Management*, 29(4), 609–623. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2008.01.005>

DW. (2020). *Bagaimana Sektor Pariwisata Indonesia Bertahan di Tengah Pandemi Corona*. From DW: <https://www.dw.com/id/bagaimana-pariwisata-indonesia-bertahan-di-tengah-pandemi/a-54818132>

Hague, P. (2004). *A Pactical Guide to Market Research* (Vol. 148). Grosvenor House Publishing Ltd.



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XI"

12-14 Oktober 2021

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-67-9

Hermawati, S., & Milawaty, Y. (2016). Potensi Industri Pariwisata Kabupaten Banyumas. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 21(3), 96961. <https://doi.org/10.35760/eb>.

Hong, Y., Cai, G., Mo, Z., Gao, W., Xu, L., Jiang, Y., & Jiang, J. (2020). The impact of covid-19 on tourist satisfaction with b&b in zhejiang, china: An importance– performance analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph17103747>

Karimchonzoda, V., Sulyanto, & Setyanto, R. P. (2020). Tourism marketing in Bayumas. *International Sustainable Competitiveness Advantage*, 728–738. <https://doi.org/10.4324/9781003007241-3>

Kayumovich, K. O. (2020). Prospects of Digital Tourism Development. *Department of Service Sphere Economics, Bukhara State University, Bukhara, Republic of Uzbekistan*, 23–24. <https://doi.org/10.24411/2410-289>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021, Maret 17). Virtual Tour, Alternatif Berwisata di Tengah Pandemi COVID-19. Retrieved Oktober 5, 2021 from Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif: https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Virtual-Tour,-Alternatif-Berwisata-di-Tengah-Pandemi-COVID_19

Marhaeningsih, I. (2021, September 5). Angka Kasus Covid-19 di Banyumas Terus Menurun. Retrieved Oktober 4, 2021 from RRI: <https://rri.co.id/daerah/1177555/angka-kasus-covid-19-di-banyumas-terus-menurun>

Purba, J. H. V., Fathiah, R., & Steven. (2021). The Impact of COVID-19 on the Tourism Sector in Indonesia. *Jurnal Aplikasi Ekonomi, Akuntansi Dan Bisnis*, 3(No.1), 389–401.

Safriana, L. (2020, Juni 30). New Normal, Peta e-Tourism 4.0 dan Kemandirian Bangsa. From Opini Katadata.co.id: <https://katadata.co.id/redaksi/indepth/5ef9ce654ac50/new-normal-peta-e-tourism-40-dan-kemandirian-bangsa>

Suara Banyumas. (2020, Januari 18). 2019, Banyumas Dikunjungi 2,7 Juta Wisatawan. Retrieved Oktober 4, 2021 from Suara Banyumas: <https://suarabanyumas.com/2019-banyumas-dikunjungi-27-juta-wisatawan/>

Sumarwoto. (2021, Juli 9). Berharap dari pelaksanaan PPKM Darurat di Banyumas. From Antara News: <https://www.antaranews.com/berita/2258530/berharap-dari-pelaksanaan-ppkm-darurat-di-banyumas>

UNWTO. (2021, Juni 2). TOURIST NUMBERS DOWN 83% BUT CONFIDENCE SLOWLY RISING. From Barometer | UNWTO: <https://webunwto.s3.eu-west-1.amazonaws.com/s3fs-public/2021-06/210602-unwto-barometer-en.pdf?rNy0Q9kCLL.4MgS3dLIc8vpDxNCUt7LY>

Wahyudi, A. (2021, September 14). Ekonomi Masih Lesu, Banyumas Turunkan Target PAD di Perubahan APBD 2021. Retrieved Oktober 4, 2021 from Suara Merdeka: <https://banyumas.suaramerdeka.com/ekonomi/pr-091167098/ekonomi-masih-lesu-banyumas-turunkan-target-pad-di-perubahan-apbd-2021?page=all>