



## Pengaruh Inovasi Destinasi Wisata Berbasis *E-Government* dan Partisipasi Masyarakat terhadap Pembangunan Berkelanjutan di Pulau Lusi

Hendra Sukmana\*

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Indonesia

\*Penulis koresponden: email: [hendra.sukmana@umsida.ac.id](mailto:hendra.sukmana@umsida.ac.id)

Diterima: 22-02-2023

Disetujui: 13-03-2023

---

---

### Abstrak

Pada praktiknya, masih diperlukan pembangunan berkelanjutan di Pulau Lusi mengingat keberadaan Pulau Lusi belum diketahui oleh masyarakat luas dan belum terealisasinya rencana pembangunan berupa penambahan beberapa fasilitas wisata dan edukasi. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat baik secara parsial maupun simultan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Analisis data dilakukan dengan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh parsial dan simultan dari inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Bagi Kabupaten Sidoarjo diharapkan dapat memaksimalkan pembangunan dan promosi wisata Pulau Lusi misalnya dengan menerapkan pembelian tiket secara *online* dan promosi melalui sosial media resmi.

**Kata Kunci:** Inovasi, Destinasi Wisata, *E-Government*, Partisipasi Masyarakat, Pembangunan Berkelanjutan

### Abstract

In practice, sustainable development is still needed on Lusi Island considering that the existence of Lusi Island is not yet known by the wider community and the development plan has not been realized in the form of adding several tourist and educational facilities. The purpose of this study is to determine and analyze the influence of e-government-based tourist destination innovation and community participation both partially and simultaneously on sustainable development in the field of Lusi Island tourism. Data analysis was performed by multiple linear regression analysis. The results showed that there was a partial and simultaneous influence of e-government-based tourist destination innovation and community participation in sustainable development in the field of Lusi Island tourism. Sidoarjo Regency is expected to maximize the development and promotion of Lusi Island tourism, for example by implementing online ticket purchases and promotions through official social media.

**Keywords:** Innovation, Tourist Destinations, E-Government, Community Participation, Sustainable Development

---

---

## Pendahuluan

Pulau Lusi terletak di Kabupaten Sidoarjo tepatnya di tengah-tengah Sungai Porong perbatasan antara Pasuruan dan Sidoarjo dengan jarak 25 kilometer dari darat Tlocor Desa Kedungpandan Jabon. Pulau Lusi dapat diakses menggunakan armada perahu mesin yang dikelola oleh kelompok sadar wisata desa serempat. Pulau Lusi memiliki luas sekitar 93,5 hektare dan terbentuk dari endapan lumpur. Selama 12 tahun luapan lumpur di buang ke Sungai Porong dan aliran sungai menghantarkan lumpur sehingga membentuk pulau baru yakni Pulau Lusi. Pulau Lusi memperoleh penghargaan sebagai Destinasi Wisata Terpopuler di Indonesia pada Anugerah Pesona Indonesia (API) Award 2019 (Fadhila 2019).

Terdapat beberapa daya tarik dari Pulau Lusi sebagai destinasi wisata. Pertama, *camping ground* di mana pengunjung dapat bermalam mendirikan tenda. Kedua, gazebo di pinggir aliran sungai yang dapat dimanfaatkan untuk spot foto. Ketiga, jalan setapak yang dikelilingi pepohonan rindang. Keempat, hutan mangrove di tengah Sungai Porong. Keempat, tersedianya bangku dan tempat kosong untuk piknik. Kelima, fasilitas permainan *jetsky* (Wijayanti 2022).

Pada praktiknya, masih diperlukan pembangunan berkelanjutan di Pulau Lusi mengingat keberadaan Pulau Lusi belum diketahui oleh masyarakat luas dan belum terealisasiannya rencana pembangunan berupa penambahan beberapa fasilitas wisata dan edukasi (Sidoarjo 2021). Pengelolaan Pulau Lusi diserahkan pada Pemerintah Kabupaten Sidoarjo sebagai aset nasional yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Hal ini didukung dengan kajian geografis serta ilmiah yang menunjukkan tidak ada masalah ketika Pulau Lusi dikembangkan sebagai destinasi wisata (Noorca 2021).

Pembangunan berkelanjutan pada bidang pariwisata dianggap sebagai pembangunan pariwisata yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan. Pelestarian lingkungan tetap diperlihatkan dan memberi manfaat bagi generasi sekarang maupun yang akan datang (Budiman, Taslim, dan Ariyogi 2022; Kurniawan dan Maulana 2022). Hal tersebut hanya dapat terlaksana melalui sistem penyelenggaraan pemerintah yang baik dengan partisipasi aktif serta

seimbang antar pemerintah, swasta dan masyarakat sehingga pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata tidak hanya fokus ke isu-isu lingkungan tapi juga isu demokrasi, hak asasi manusia serta isu-isu lain. Pengukuran pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata yakni dengan tiga hal yakni: a) Memanfaatkan penggunaan sumber daya lingkungan secara optimal; b) Menghormati keaslian sosial budaya masyarakat setempat sebagai tuan rumah; serta c) Menjalin kelayakan, pengelolaan ekonomi jangka panjang (Sulistiyadi, Eddyono, dan Entas 2021; Widhiastuti et al. 2022).

Inovasi diperlukan di tiap pembangunan termasuk pembangunan berkelanjutan pada lingkup wisata. Inovasi adalah ide dan gagasan yang diterima sebagai hal baru untuk diaplikasikan mengingat saat ini terdapat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat (Sisca et al. 2021). Pemerintah Pusat telah mengeluarkan Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Pengembangan *E-Government* di Indonesia. *E-Government* juga dianggap sebagai penggunaan TIK oleh institusi pemerintah yang memiliki kemampuan untuk mengubah hubungan dengan masyarakat, bisnis dan pihak yang terkait dengan pemerintah (Napitupulu et al. 2020). Inovasi berbasis *e-government* dapat dipraktikkan untuk memaksimalkan pembangunan berkelanjutan di lingkup wisata, termasuk di Pulau Lusi. Bentuk implementasi *e-government* pada prinsipnya dapat dikategorikan menjadi empat kategori, yaitu: a) *Government to Citizen* (G2C); b) *Government to Business* (G2B); c) *Government to Government* (G2G); serta d) *Government to Employee* (G2E) (Napitupulu et al. 2020).

Pembangunan berkelanjutan pada wisata nyatanya juga memerlukan partisipasi masyarakat karena masyarakat memiliki banyak informasi dan pengetahuan terkait dengan kondisi objektif di sekitar lokasi wisata. Pembangunan yang mampu memaksimalkan kemakmuran masyarakat adalah pembangunan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dalam peningkatan ekonomi dan produktivitas dan pembangunan dianggap sesuai dengan kebutuhan masyarakat hanya dapat terwujud bila ada keterlibatan masyarakat. Keterlibatan masyarakat dianggap sebagai partisipasi. Partisipasi masyarakat dianggap sebagai strategi pendukung untuk mengatasi permasalahan

pembangunan (Halim et al. 2020). Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur partisipasi masyarakat yakni: a) Adanya kontribusi; b) Adanya pengorganisasian; c) Adanya peran masyarakat serta aksi masyarakat; d) Adanya motivasi masyarakat; serta e) Tanggungjawab masyarakat (Rahmawati, Mone, dan Mustari 2021).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu tentang pembangunan berkelanjutan di lingkup wisata, inovasi berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat. Pertama, penelitian Sudirman dan Saidin (2022) menunjukkan bahwa praktik *e-government* memberikan kontribusi pada pembangunan berkelanjutan. Kedua, penelitian Rahayu (2019) juga menunjukkan bahwa inovasi *e-government* memberikan efek positif pada perencanaan pembangunan. Ketiga, penelitian Susila Wibawa (2019) menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan. Keempat, penelitian Sabrina (2022) juga menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat memberikan efek pada kelancaran pembangunan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pembangunan berkelanjutan di lingkup wisata, inovasi berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat. Rumusan masalah yang akan dikaji yakni; 1) Apakah inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi? 2) Apakah partisipasi masyarakat berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi? 3) Apakah inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat berpengaruh secara simultan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi?

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk; 1) Mengetahui dan menganalisis pengaruh signifikan inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi; 2) Mengetahui dan menganalisis pengaruh signifikan partisipasi masyarakat terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi; 3) Mengetahui dan menganalisis pengaruh simultan antara inovasi destinasi

wisata berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo selaku pihak yang memiliki wewenang dalam melakukan pembangunan secara berkelanjutan di Pulau Lusi.

## **Metode**

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yakni penelitian murni yang dapat dijelaskan dengan angka-angka pasti (Darwin et al. 2021). Populasi yakni semua anggota kelompok orang, kejadian atau objek yang telah dirumuskan secara jelas (Saputra et al. 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung Pulau Lusi di Sidoarjo. Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Saputra et al. 2022). Jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui jumlahnya, sehingga sampel ditentukan dengan rumus *unknown population* (Unaradjan dan Sihotang 2019). Hasil perhitungan menunjukkan sampel berjumlah 96 responden. Untuk meminimalisir data yang kurang valid atau adanya jawaban kuesioner yang tidak diisi lengkap oleh responden, maka peneliti membulatkan jumlah sampel menjadi 100 responden.

Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Kuesioner adalah seperangkat item yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden. Kuesioner dianggap sebagai dokumen berisi pertanyaan dan jenis item lain yang dirancang untuk mengumpulkan informasi yang sesuai untuk analisis (Yusrizal dan Rahmati 2022). Analisis data dilakukan dengan teknik analisis regresi linier berganda yang bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya dan mengetahui arah hubungan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Purnomo 2017).

## **Hasil**

### Uji Keabsahan Data

#### Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian valid atau tidak. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika nilai

korelasi antara skor butir variabel dengan total skor suatu variabel sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil 0,3) maka butir instrumen dinyatakan valid (Sugiyono 2018). Berikut hasil uji validitas penelitian ini:

Tabel 1  
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>
Inovasi destinasi wisata berbasis <i>e-government</i>	IE1	0,903
	IE2	0,763
	IE3	0,665
	IE4	0,914
Partisipasi masyarakat	PM1	0,703
	PM2	0,856
	PM3	0,855
	PM4	0,703
	PM5	0,845
Pembangunan berkelanjutan	PB1	0,678
	PB2	0,802
	PB3	0,750

Sumber: Data diolah, 2023

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa keseluruhan item disetiap variabel mempunyai nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih dari 0,3. Artinya keseluruhan item pernyataan variabel dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya.

#### Uji Reliabilitas

Reabilitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur sejauh mana jawaban pada setiap variabel tetap konsisten. Reliabel dalam penelitian kuantitatif yaitu item pertanyaan setiap variabel tersebut konsisten. Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan uji statistik *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ). Adapun ketentuan pengujian ini yaitu setiap variabel kuesioner penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) lebih dari 0,6 (Sugiyono 2018). Berikut hasil uji reliabilitas penelitian ini:

Tabel 2  
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Inovasi destinasi wisata berbasis <i>e-government</i>	0,913	Reliabel
Partisipasi masyarakat	0,917	Reliabel
Pembangunan berkelanjutan	0,863	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2023

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *cronbach Alpha* pada masing-masing variabel > 0,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel sudah reliabel atau konsisten dan dapat digunakan untuk pengujian lebih lanjut.

#### Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda yang bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya dan mengetahui arah hubungan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Purnomo 2017). Berikut hasil analisis regresi linier berganda riset ini:

Tabel 3  
Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients Std	
	B	Error
(Constant)	0,075	0,095
Inovasi destinasi wisata berbasis <i>e-government</i>	0,815	0,051
Partisipasi masyarakat	0,169	0,049

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, persamaan yang terbentuk yakni:  $Y = 0,075 + 0,815X_1 + 0,169X_2 + 3$

#### Pengujian Hipotesis

##### Uji t

Uji parsial bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara individual antara variabel bebas dengan variabel terikat (Purnomo 2017). Uji parsial dalam penelitian ini menggunakan nilai *level of significance* ( $\alpha$ ) 0,05, dimana dapat dinyatakan berpengaruh parsial apabila nilai signifikansi dari  $t_{hitung} < 0,05$ . Berikut hasil uji t penelitian ini:

Tabel 4  
Hasil Uji t

Variabel Bebas	T	Signifikansi
Inovasi destinasi wisata berbasis <i>e-government</i>	15,863	0,000
Partisipasi masyarakat	3,467	0,001

Sumber: Data diolah, 2023

Dari tabel di atas, diketahui nilai t hitung variabel inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* yakni 15,863 dengan signifikansi 0,000 serta untuk

varianel partisipasi masyarakat memiliki nilai  $t$  hitung 3,467 dengan signifikansi 0,001. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih rendah dari 0,05 sehingga inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* terbukti berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi serta partisipasi masyarakat juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi.

#### Uji F

Uji simultan bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara bersama-sama antara variabel bebas dengan variabel terikat (Purnomo 2017). Uji parsial dalam penelitian ini menggunakan nilai *level of significance* ( $\alpha$ ) 0,05, dimana dapat dinyatakan berpengaruh simultan apabila nilai signifikansi dari  $F_{hitung} < 0,05$ . Berikut hasil uji F penelitian ini:

Tabel 5

Hasil Uji F

F	Signifikansi
846,393	0,000

Sumber: Data diolah, 2023

Hasil analisis memperoleh nilai F 846,393 dengan signifikansi 0,000 sehingga terbukti bahwa ada pengaruh simultan antara inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi.

### Pembahasan

Pengaruh Inovasi Destinasi Wisata Berbasis *E-Government* terhadap Pembangunan Berkelanjutan Pada Wisata Pulau Lusi

Analisis data membuktikan bahwa inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* terbukti berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Artinya, adanya inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* menjadi pertimbangan dilakukannya pembangunan berkelanjutan pada wisata Pulau Lusi.

Inovasi adalah ide dan gagasan yang diterima sebagai hal baru untuk diaplikasikan mengingat saat ini terdapat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat (Sisca et al. 2021). Pemerintah Pusat telah mengeluarkan Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi



Pengembangan *E-Government* di Indonesia. *E-government* adalah penggunaan teknologi informasi oleh instansi pemerintahan (Lestari, Nugraha, dan Fauziah 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* terbukti berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Hal ini didukung penelitian Sudirman dan Saidin (2022) yang menunjukkan bahwa praktik *e-government* memberikan kontribusi pada pembangunan berkelanjutan. Selain itu, penelitian Rahayu (2019) juga menunjukkan bahwa inovasi *e-government* memberikan efek positif pada perencanaan pembangunan. Ketiga, penelitian Pengaruh Partisipasi Masyarakat terhadap Pembangunan Berkelanjutan Pada Wisata Pulau Lusi

Analisis data membuktikan bahwa partisipasi masyarakat terbukti berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Artinya, adanya partisipasi masyarakat menjadi pertimbangan dilakukannya pembangunan berkelanjutan pada wisata Pulau Lusi.

Pembangunan yang mampu memaksimalkan kemakmuran masyarakat adalah pembangunan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dalam peningkatan ekonomi dan produktivitas dan pembangunan dianggap sesuai dengan kebutuhan masyarakat hanya dapat terwujud bila ada keterlibatan masyarakat. Keterlibatan masyarakat dianggap sebagai partisipasi. Partisipasi masyarakat dianggap sebagai strategi pendukung untuk mengatasi permasalahan pembangunan (Halim et al. 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Hal ini didukung oleh penelitian Susila Wibawa (2019) menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan. Selain itu, penelitian Sabrina (2022) juga menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat memberikan efek pada kelancaran pembangunan berkelanjutan.

## Pengaruh Simultan Inovasi Destinasi Wisata Berbasis *E-Government* dan Partisipasi Masyarakat terhadap Pembangunan Berkelanjutan Pada Wisata Pulau Lusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai F 846,393 dengan signifikansi 0,000. Maka terbukti bahwa ada pengaruh simultan antara inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi.

Pembangunan berkelanjutan pada bidang pariwisata dianggap sebagai pembangunan pariwisata yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan dengan tetap memperlihatkan pelestarian lingkungan dan memberi manfaat bagi generasi sekarang maupun yang akan datang. Hal tersebut hanya dapat terlaksana melalui sistem penyelenggaraan pemerintah yang baik dengan partisipasi aktif serta seimbang antar pemerintah, swasta dan masyarakat sehingga pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata tidak hanya fokus ke isu-isu lingkungan tapi juga isu demokrasi, hak asasi manusia serta isu-isu lain.

### **Penutup**

Pertama, inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Kedua, partisipasi masyarakat berpengaruh signifikan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi. Ketiga, inovasi destinasi wisata berbasis *e-government* dan partisipasi masyarakat berpengaruh secara simultan terhadap pembangunan berkelanjutan pada bidang wisata Pulau Lusi.

Saran yang dapat diajukan terkait dengan temuan penelitian yakni bagi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Pemerintah diharapkan dapat memaksimalkan pembangunan dan promosi wisata Pulau Lusi misalnya dengan menerapkan pembelian tiket secara *online* dan promosi melalui sosial media resmi.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak atas kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat selesai. Beberapa pihak tersebut

yakni pengunjung Pulau Lusi, masyarakat sekitar Pulau Lusi dan pihak-pihak yang berwenang pada pembangunan wisata Pulau Lusi.

### Daftar Pustaka

- Budiman, Yosef Satrianus, Syafaat Taslim, dan M. Iksan Ariyogi. 2022. "Identifikasi Kecukupan Tata Kelola Sampah Di Kawasan Malioboro." *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan* 1(1):33–42. doi: 10.47200/awtjhpsa.v1i1.1117.
- Darwin, Muhammad, Marianne Reynalda Mamondol, Salman Alparis Sormin, Yuliana Nurhayati, Hardi Tambunan, Diana Sylvia, I. Made Dwi Mertha Adnyana, Budi Prasetyo, Pasionista Vianitati, dan Antonius Adolf Gebang. 2021. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Fadhila, Shafa Tasha. 2019. "Mengenal Pulau Lusi, Tujuan Wisata Terpopuler di Indonesia." *liputan6.com*.
- Halim, Abdul, Setiyono Miharjo, Evi Maria, Heru Fahlevi, Syukriy Abdullah, Afrah Junita, Icut Rangga Bawono, dan Henny Purnamasari. 2020. *Bunga Rampai Akuntansi Publik: Isu Kontemporer Akuntansi Publik*. Surabaya: Unitomo Press.
- Kurniawan, Fakhry Hafiyyan, dan Mahbub Afini Maulana. 2022. "Model Strategi Pengembangan Masyarakat Berbasis Desa Wisata di Situ Gunung Sukabumi." *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 7(2):219–36. doi: 10.47200/jnajpm.v7i2.1236.
- Lestari, Yeni Denisa, Joko Tri Nugraha, dan Nike Mutiara Fauziah. 2019. "Pengembangan E-Government melalui Layanan Aspirasi Masyarakat di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Magelang." *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu dan Praktek Administrasi* 16(2):163–78. doi: 10.31113/jia.v16i2.230.
- Napitupulu, Darmawan, Muhammad Ridwan Lubis, Erika Revida, Surya hendra Putra, Syifa Saputra, Jamaludin, Edi Surya Negara, dan Janner Simarmata. 2020. *E-Government: Implementasi, Strategi dan Inovasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Noorca, Dhafintya. 2021. "Pengelolaan Pulau Lusi Akan Diserahkan Kepada Pemkab Sidoarjo." *suarasurabaya.net*.
- Purnomo, Rochmat Aldi. 2017. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS: Untuk Mahasiswa, Dosen dan Praktis*. Ponorogo: CV Wade Group.
- Rahayu, Neneng Sri. 2019. "Inovasi E-Government Dalam Perencanaan Pembangunan Daerah (Efektivitas E-Musrenbang di Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta)." *Jurnal AKP* 9(1):1–26.
- Rahmawati, Ansyari Mone, dan Nuryanti Mustari. 2021. "Pengaruh Partisipasi Masyarakat terhadap Efektivitas Program Inovasi Desa Budi Daya Jamur Tiram di Desa Jenetaesa Kecamatan Simbang Kabupaten Maros." *Jurnal Unismuh* 2(2):590–604.
- Sabrina, R. 2022. "Strategi Pembangunan Berkelanjutan di Era Otonomi Daerah Berbasis Partisipasi Masyarakat." *Ekonomikawan: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan* 22(1). doi: 10.30596/

- ekonomikawan.v22i1.10200.
- Saputra, Dani Nur, Novita Listyaningrum, Yermias J. I. Leuhoe, Apriani, Asnah, dan Titi Rokhayati. 2022. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Sidoarjo, Lintas. 2021. "Sertifikasi Tak Kunjung Rampung Jadi Kendala Pengembangan Wisata Pulau Lusi." *sidoarjonews.id*.
- Sisca, Hengki Mangiring Parulian Simarmata, Ernest Grace, Bonaraja Purba, Idah Kusuma Dewi, Marto Silalahi, Fajrillah, Andriasan Sudarso, dan Eko Sudarmanto. 2021. *Manajemen Inovasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sudirman, Faturachman Alputra, dan Saidin. 2022. "Pemerintahan Berbasis Elektronik (E-Government) dan Pembangunan Berkelanjutan: Reviu Literatur Sistematis." *Nahkoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan* 21(01):45–58.
- Sugiyono. 2018. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyadi, Yohanes, Fauziah Eddyono, dan Derinta Entas. 2021. *Indikator Perencanaan Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan*. Lampung: CV Anugrah Utama Raharja.
- Susila Wibawa, Kadek Cahya. 2019. "Mengembangkan Partisipasi Masyarakat Dalam Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup Untuk Pembangunan Berkelanjutan." *Administrative Law and Governance Journal* 2(1):79–92. doi: 10.14710/alj.v2i1.79-92.
- Unaradjan, Dominikus Dolet, dan Kasdin Sihotang. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Press.
- Widhiastuti, Ratieh, Wisudani Rahmaningtyas, Nina Farliana, dan Dwi Endah Kusumaningtyas. 2022. "Pemberdayaan Perempuan di Kampung Tematik Jamrut melalui Kreativitas Berbasis Ecoprint." *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 7(2):237–50. doi: 10.47200/jnajpm.v7i2.1208.
- Wijayanti, Dian. 2022. "11 Pesona Pulau Lusi, Wisata Ikonik Anyar di Sidoarjo." *idntimes.com*.
- Yusrizal, dan Rahmati. 2022. *Pengembangan Instrumen Efektif dan Kuisisioner*. Sleman: Pale Media Prima.