



**WEBSITE-BASED MANDARIN TOURISM GUIDE: PENDAMPINGAN MAHASISWA  
DALAM PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI WISATA INDONESIA OLEH  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN UNIVERSITAS NEGERI  
MAKASSAR**

**WEBSITE-BASED MANDARIN TOURISM GUIDE: STUDENTS ASSISTANCE IN THE  
DEVELOPMENT OF INDONESIAN TOURISM INFORMATION MEDIA BY STUDENTS  
OF THE CHINESE LANGUAGE EDUCATION STUDY PROGRAM, STATE  
UNIVERSITY OF MAKASSAR**

**Muawwal Al As'ary<sup>1\*</sup>, Sry Wahyuni<sup>2</sup>, Ita Sarmita Samad<sup>3</sup>, Nur Nasharuddin Noni<sup>4</sup>, Ernawati<sup>5</sup>**  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia  
\*E-mail: [muawal.alasary@unm.ac.id](mailto:muawal.alasary@unm.ac.id)

**Abstrak:** Perkembangan sektor pariwisata internasional menuntut tersedianya media informasi digital yang mampu menjembatani kebutuhan wisatawan asing, khususnya wisatawan berbahasa Mandarin yang berkunjung ke Indonesia. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi mahasiswa dalam mengembangkan website-based Mandarin tourism guide sebagai media informasi wisata Indonesia yang informatif, komunikatif, dan mudah diakses oleh wisatawan Tiongkok. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan Project-Based Learning (PjBL), workshop, dan mentoring dengan model blended learning yang menggabungkan pembelajaran sinkronus dan asinkronus selama 14 pertemuan. Kegiatan dilakukan secara luring di Universitas Negeri Makassar dan daring melalui Zoom Meeting maupun Google Meet. Sebanyak lima mahasiswa terlibat dalam proses pengembangan website menggunakan platform Hostinger dengan konten yang mencakup destinasi wisata, budaya Indonesia, kuliner, transportasi, dan etika wisata dalam bahasa Indonesia dan Mandarin. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam literasi digital, pengembangan konten multibahasa, komunikasi lintas budaya, serta keterampilan kolaboratif. Selain itu, website yang dihasilkan berhasil dipresentasikan dan dipamerkan kepada publik di Trans Studio Mall sebagai bentuk edukasi digital pariwisata. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek dan pendampingan intensif mampu menghasilkan media informasi pariwisata yang inovatif sekaligus memperkuat kompetensi mahasiswa dalam bidang bahasa dan teknologi digital.

**Kata Kunci:** Website Pariwisata, Mandarin Tourism Guide, PjBL, Literasi Digital

**Abstract:** The development of the international tourism sector requires the availability of digital information media that is able to bridge the needs of foreign tourists, especially Chinese-speaking tourists visiting Indonesia. This community service activity aims to assist students in developing a website-based Mandarin tourism guide as an informative, communicative, and easily accessible Indonesian tourism information media for Chinese tourists. The activity was carried out through a Project-Based Learning (PjBL) approach, workshops, and mentoring with a blended learning model that combines synchronous and asynchronous learning during 14 meetings. Activities were carried out offline at Makassar State University and online through Zoom Meeting and Google Meet. A total of five students were involved in the process of developing a website using the Hostinger platform with content covering tourist destinations, Indonesian culture, culinary, transportation, and travel etiquette in Indonesian and Chinese. The results of the activity show an improvement in students' abilities in digital literacy, multilingual content development, cross-cultural communication, and collaborative skills. In addition, the resulting website was successfully presented and exhibited to the public at Trans Studio Mall as a form of digital tourism education. This activity proves that the integration of

*project-based learning and intensive mentoring is able to produce innovative tourism information media while strengthening students' competencies in the field of language and digital technology.*

**Keywords:** *Tourism Website, Mandarin Tourism Guide, PjBL, Digital Literacy*

#### Article History:

Received	Revised	Published
10 April 2026	10 Mei 2026	15 Mei 2026

## Pendahuluan

Transformasi digital dalam sektor pariwisata telah mengubah cara wisatawan memperoleh informasi mengenai destinasi, budaya, transportasi, dan layanan wisata suatu negara (Chen, 2024). Website menjadi salah satu media utama yang digunakan wisatawan internasional untuk mencari informasi sebelum melakukan perjalanan karena dianggap lebih praktis, cepat, dan mudah diakses (Li et al., 2016). Dalam konteks pariwisata Indonesia, kebutuhan akan media informasi multibahasa semakin meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah wisatawan asing, khususnya wisatawan asal Tiongkok yang menjadi salah satu pasar wisata terbesar di Asia (Zhang, 2023). Oleh karena itu, pengembangan media informasi wisata berbasis digital dalam bahasa Mandarin menjadi kebutuhan yang penting untuk mendukung pelayanan pariwisata yang lebih inklusif dan komunikatif (Meivita et al., 2023).

Namun demikian, masih ditemukan keterbatasan media informasi wisata Indonesia yang secara khusus menyediakan konten dalam bahasa Mandarin. Sebagian besar informasi wisata masih didominasi penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, sehingga wisatawan Mandarin sering mengalami kesulitan dalam memahami informasi terkait destinasi wisata, budaya lokal, transportasi, maupun etika sosial masyarakat Indonesia (Olahraga & Pariwisata, 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media informasi wisata yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memperhatikan aspek komunikasi lintas budaya dan kebutuhan linguistik wisatawan asing (Safitri et al., 2020).

Bahasa Mandarin memiliki peran strategis dalam komunikasi lintas budaya dan pelayanan wisata internasional (Adi & Rinada, 2020). Penguasaan bahasa asing tidak hanya berkaitan dengan kemampuan linguistik, tetapi juga pemahaman budaya dan kemampuan menyampaikan informasi secara efektif kepada wisatawan mancanegara (Zhou et al., 2024). Dalam dunia pendidikan tinggi, integrasi teknologi digital dan pembelajaran bahasa asing perlu diarahkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital (Zen & Ariani, 2022).

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendampingan mahasiswa dalam pengembangan website-based Mandarin tourism guide. Program ini mengintegrasikan pendekatan Project-Based Learning (PjBL), workshop, dan mentoring dalam proses pembelajaran berbasis proyek nyata. PjBL dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui aktivitas autentik yang menghasilkan produk kontekstual dan aplikatif (Guo et al., 2020). Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya

mempelajari teori, tetapi juga menghasilkan produk digital yang dapat dimanfaatkan langsung oleh masyarakat.

## **Metode**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Model pelaksanaan kegiatan mengacu pada pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL) yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam menghasilkan produk digital yang autentik dan aplikatif (Guo et al., 2020). Kegiatan dilaksanakan secara blended learning melalui pembelajaran sinkronus dan asinkronus selama 14 pertemuan. Proses pendampingan dilakukan secara luring serta daring melalui *Zoom Meeting* dan *Google Meet*.

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan sebagai langkah awal untuk memastikan proses pengembangan website berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan kegiatan pengabdian (Setiawan et al., 2023). Pada tahap ini, tim pengabdian bersama mahasiswa melakukan analisis kebutuhan, perencanaan program, workshop pengembangan website, penyusunan konten wisata, serta pendampingan awal terkait pengembangan website berbasis digital

#### **a. Analisis Kebutuhan dan Perencanaan Program**

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui identifikasi kebutuhan wisatawan Mandarin terhadap media informasi wisata Indonesia berbasis digital. Identifikasi kebutuhan merupakan tahapan penting dalam suatu program pengembangan media atau pembelajaran karena berfungsi untuk mengetahui kebutuhan pengguna, menentukan tujuan program, serta menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan kondisi dan karakteristik sasaran (Padmadewi, 2022). Tim pengabdian bersama mahasiswa melakukan diskusi mengenai jenis informasi yang paling dibutuhkan wisatawan asing ketika berkunjung ke Indonesia, seperti informasi destinasi wisata, budaya lokal, transportasi umum, kuliner khas daerah, penginapan, serta etika wisata. Analisis kebutuhan ini penting dilakukan agar website yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna dan mampu menjadi media informasi yang komunikatif serta mudah dipahami wisatawan internasional.

Selain itu, tim pengabdian juga menyusun perencanaan program yang mencakup pembagian tugas mahasiswa, penentuan timeline pengerjaan proyek, pemetaan materi website, serta penentuan target capaian pada setiap pertemuan. Perencanaan program merupakan bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan berbasis proyek karena berfungsi untuk mengatur alur kerja, mengoptimalkan pembagian tanggung jawab, serta memastikan kegiatan berjalan secara sistematis dan terarah (Balasubramanian et al., 2024). Dengan adanya perencanaan yang jelas, proses pengembangan website dapat dilakukan secara lebih efektif, kolaboratif, dan sesuai dengan tujuan kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini mahasiswa dibagi berdasarkan tanggung jawab tertentu, seperti tim desain website, tim penerjemahan bahasa Mandarin, tim penyusunan konten wisata, dan tim dokumentasi digital. Perencanaan yang sistematis dilakukan untuk memastikan proses pengembangan website berjalan secara efektif dan kolaboratif.

#### b. Workshop Pengembangan Website

Dalam pelaksanaannya, Sebagian proses pengembangan website dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa karena beberapa mahasiswa telah memiliki kemampuan dasar dalam pembuatan dan pengelolaan website. Mahasiswa secara aktif menentukan desain tampilan, menyusun navigasi menu, mengunggah konten digital, serta menyesuaikan tata letak website agar lebih menarik dan mudah diakses pengguna. Dosen turut memberikan masukan pada aspek tertentu, seperti kesesuaian isi konten wisata, tampilan website yang ramah pengguna (*user friendly*), serta penggunaan bahasa Mandarin yang komunikatif dan sesuai konteks pariwisata.

Selain itu, mahasiswa juga secara mandiri mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar destinasi wisata, video promosi, hyperlink, dan fitur pendukung lainnya ke dalam website. Proses ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas dan kemampuan teknis mereka dalam mengembangkan media informasi wisata berbasis digital. Pendampingan yang dilakukan secara berkala membantu mahasiswa menyempurnakan website tanpa mengurangi kemandirian mereka dalam menyelesaikan proyek.

#### c. Penyusunan Konten Pariwisata

Mahasiswa menyusun berbagai konten wisata dalam bahasa Indonesia dan Mandarin. Penyusunan konten dilakukan melalui proses pencarian referensi, seleksi informasi, penerjemahan bahasa, serta penyuntingan isi agar informasi yang disajikan akurat dan komunikatif. Konten website meliputi destinasi wisata populer di Indonesia, budaya daerah, makanan tradisional, panduan transportasi, kebiasaan masyarakat lokal, serta etika yang perlu diperhatikan wisatawan asing selama berada di Indonesia.

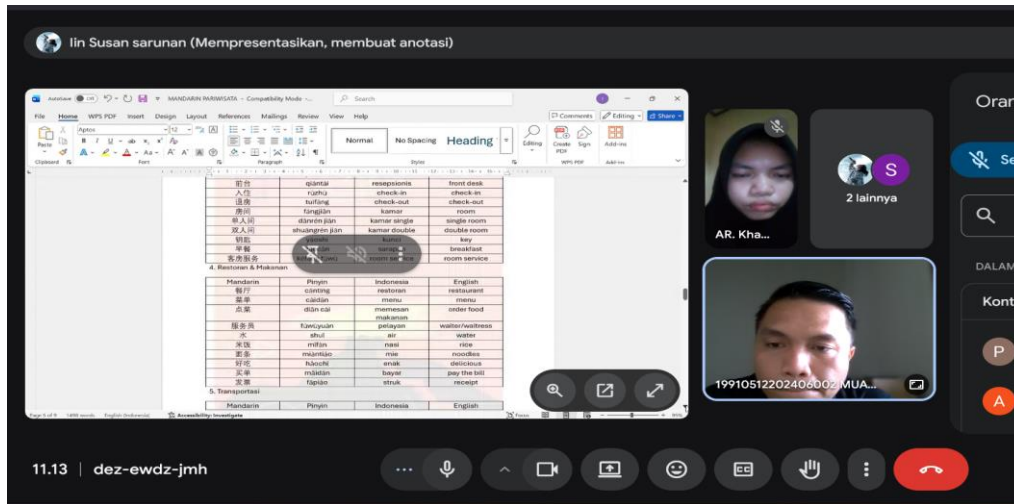
Dalam proses ini mahasiswa tidak hanya berfokus pada penerjemahan bahasa, tetapi juga memperhatikan aspek komunikasi lintas budaya agar informasi dapat dipahami secara tepat oleh wisatawan Mandarin (Yang, 2017). Selain teks informasi, mahasiswa juga menambahkan media visual berupa foto destinasi wisata, ikon navigasi, video promosi singkat, serta QR code yang memudahkan akses pengguna terhadap informasi tambahan. Penyusunan konten secara bilingual ini menjadi salah satu bentuk implementasi literasi digital dan literasi budaya dalam pembelajaran bahasa Mandarin berbasis proyek.

#### d. Mentoring dan Konsultasi Proyek

Kegiatan mentoring dilakukan secara blended learning melalui pertemuan luring di kampus Universitas Negeri Makassar dan pertemuan daring menggunakan Zoom Meeting maupun Google Meet. Pada sesi konsultasi, mahasiswa mempresentasikan progres pengerjaan website dan mendiskusikan berbagai permasalahan yang muncul, seperti kesesuaian terjemahan bahasa Mandarin, tata letak website, pemilihan media visual, dan efektivitas penyajian informasi wisata.

Melalui proses pendampingan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif (Afnita et al., 2025). Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam pengembangan website, kegiatan mentoring juga membantu mahasiswa mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, komunikasi tim, serta kemampuan memecahkan masalah secara langsung dalam konteks proyek digital pariwisata.



Gambar 1. Penyusunan Konten Pariwisata Indonesia-Mandarin via daring

## 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama 14 pertemuan dengan kombinasi sinkronus dan asinkronus. Sebanyak lima mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pengembangan website-based Mandarin tourism guide.

### a. Pengembangan Website

Mahasiswa mulai mengembangkan website menggunakan platform Hostinger dengan pembagian tugas berdasarkan kemampuan masing-masing anggota tim. Mahasiswa yang memiliki kemampuan teknis lebih dominan bertanggung jawab pada desain tampilan website, pengaturan menu navigasi, dan pengelolaan fitur website, sedangkan mahasiswa lainnya berfokus pada penyusunan konten dan penerjemahan bahasa Mandarin.

Proses pengembangan dilakukan secara bertahap melalui diskusi kelompok dan konsultasi berkala bersama dosen pendamping. Dalam tahap ini mahasiswa secara mandiri mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia pada platform Hostinger untuk menghasilkan website yang informatif, menarik, dan mudah diakses pengguna.

### b. Integrasi Konten Multibahasa

Konten website disusun dalam bahasa Indonesia dan Mandarin agar dapat diakses dengan mudah oleh wisatawan Tiongkok. Informasi yang dimuat meliputi destinasi wisata Indonesia, budaya lokal, kuliner khas daerah, transportasi umum, serta etika wisata yang perlu dipahami wisatawan asing.

Mahasiswa menyesuaikan penggunaan bahasa agar lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh pengguna internasional. Selain teks informasi, website juga dilengkapi dengan foto

destinasi wisata, video singkat, hyperlink, dan beberapa fitur visual pendukung lainnya untuk meningkatkan daya tarik website.



Gambar 2. Pengembangan konten website

#### c. Presentasi Produk Website

Setelah website selesai dikembangkan, mahasiswa melakukan presentasi produk digital di hadapan dosen dan peserta lainnya. Presentasi dilakukan untuk menjelaskan konsep website, fitur yang digunakan, isi konten wisata, serta manfaat website bagi wisatawan Mandarin yang akan berkunjung ke Indonesia.

Pada tahap ini mahasiswa juga memperoleh masukan terkait tampilan website, kelengkapan informasi, dan efektivitas penggunaan bahasa Mandarin dalam penyampaian informasi wisata. Kegiatan presentasi membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja tim, dan public speaking.

#### d. Pameran Website Mandarin Pariwisata

Website hasil pengembangan mahasiswa dipamerkan kepada masyarakat di Trans Studio Mall sebagai bentuk edukasi publik berbasis *digital tourism*. Dalam kegiatan ini mahasiswa memperkenalkan website secara langsung kepada pengunjung dan menjelaskan fungsi website sebagai media informasi wisata Indonesia bagi wisatawan Mandarin.

Melalui pameran tersebut, pengunjung dapat mengakses website secara langsung menggunakan barcode atau tautan yang disediakan mahasiswa. Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk memperoleh respon dan masukan dari masyarakat terkait tampilan serta isi website yang telah dikembangkan.



Gambar 3 & 4. Presentasi Proyek di Trans Studio Mall

### 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan pendampingan serta perkembangan kemampuan mahasiswa selama proses pengembangan *website-based Mandarin tourism guide*. Evaluasi difokuskan pada aspek keterlibatan mahasiswa, kualitas website yang dihasilkan, kemampuan kerja sama tim, serta respon masyarakat terhadap produk digital yang dipamerkan.

#### a. Evaluasi Kinerja Mahasiswa

Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan mahasiswa selama proses pengembangan website, kemampuan kerja sama tim, kreativitas desain, dan kemampuan komunikasi publik. Tim pengabdian memantau perkembangan proyek pada setiap pertemuan, mulai dari proses penyusunan konten, pengelolaan tampilan website, hingga kesiapan mahasiswa dalam mempresentasikan produk digital yang telah dibuat.

Selain aspek teknis, evaluasi juga difokuskan pada kedisiplinan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, kemampuan berkolaborasi dalam tim, serta kemampuan memecahkan kendala yang muncul selama proses pengembangan website. Melalui evaluasi ini, tim pengabdian dapat mengetahui perkembangan kompetensi mahasiswa dalam bidang literasi digital dan komunikasi lintas budaya.

#### b. Refleksi dan Diskusi

Mahasiswa melakukan refleksi terkait pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan pendampingan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui tantangan yang dihadapi selama proses pengembangan website dan keterampilan baru yang diperoleh. Beberapa mahasiswa menyampaikan bahwa mereka memperoleh pengalaman baru dalam pengelolaan website, penyusunan konten bilingual, serta kerja sama tim dalam menyelesaikan proyek digital.

#### c. Analisis Respon Pengunjung

Tim pengabdian mengumpulkan tanggapan pengunjung terhadap website yang dipamerkan di Trans Studio Mall. Data diperoleh melalui wawancara singkat dan diskusi langsung dengan pengunjung mengenai tampilan, isi, dan manfaat website. Sebagian besar pengunjung

memberikan respon positif terhadap penggunaan bahasa Mandarin dan penyajian informasi wisata yang dianggap menarik dan mudah dipahami.

## **Hasil dan Pembahasan**

Selain menghasilkan media informasi wisata berbasis digital yang dapat dimanfaatkan wisatawan Mandarin, kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan teknologi, bahasa, dan komunikasi lintas budaya. Adapun hasil kegiatan yang diperoleh selama proses pelaksanaan dapat diuraikan sebagai berikut.

### **1. Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa**

Mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan website berbasis Hostinger, termasuk pengelolaan tampilan, integrasi media digital, dan penyusunan konten wisata bilingual. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kebutuhan edukasi dan pariwisata.

**Solusi dan Tindak Lanjut:** Pelatihan pengembangan website dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan memperluas materi pada pengembangan UI/UX dan digital marketing pariwisata.

### **2. Peningkatan Kompetensi Bahasa Mandarin dalam Konteks Pariwisata**

Mahasiswa mampu mengembangkan konten wisata menggunakan bahasa Mandarin yang komunikatif dan kontekstual. Kegiatan ini membantu mahasiswa memahami penggunaan bahasa Mandarin dalam situasi nyata sektor pariwisata.

**Solusi dan Tindak Lanjut:** Pengembangan konten website dapat diperluas pada penggunaan audio bilingual dan video interaktif untuk meningkatkan kualitas komunikasi wisata.

### **3. Pengembangan Media Informasi Wisata yang Informatif**

Website yang dihasilkan memuat informasi wisata Indonesia secara lebih sistematis dan mudah diakses oleh wisatawan Mandarin. Konten wisata yang disajikan meliputi destinasi wisata, budaya, transportasi, kuliner, dan etika wisata.

**Solusi dan Tindak Lanjut:** Website dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur reservasi wisata, chatbot bilingual, dan integrasi Google Maps.

### **4. Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Mahasiswa**

Mahasiswa menunjukkan kemampuan kerja sama yang baik selama proses pengembangan proyek website. Pembagian tugas yang jelas membantu mahasiswa menyelesaikan proyek secara efektif dan tepat waktu.

**Solusi dan Tindak Lanjut:** Model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan pada mata kuliah lain yang berorientasi pada produk digital dan pengabdian masyarakat.

## Kesimpulan

Kegiatan pendampingan mahasiswa dalam pengembangan website-based Mandarin tourism guide berhasil menghasilkan media informasi wisata Indonesia yang inovatif, edukatif, dan berbasis digital. Melalui pendekatan Project-Based Learning (PjBL), workshop, dan mentoring, mahasiswa mampu mengembangkan website bilingual yang memuat informasi wisata Indonesia secara komunikatif dan mudah diakses oleh wisatawan Mandarin.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang bahasa Mandarin dan teknologi digital, tetapi juga memperkuat kemampuan kolaborasi, komunikasi publik, dan literasi budaya. Presentasi dan pameran website di Trans Studio Mall menjadi bentuk nyata implementasi hasil pembelajaran berbasis proyek yang berdampak langsung kepada masyarakat.

Sebagai tindak lanjut, pengembangan website dapat diperluas dengan penambahan fitur interaktif dan kolaborasi bersama sektor pariwisata agar website dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh wisatawan internasional. Kegiatan ini juga dapat menjadi model pengabdian masyarakat berbasis digital tourism yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa asing dan teknologi digital dalam pendidikan tinggi.

## Referensi

- Adi, D. P., & Rinada, A. (2020). *The Role of Mandarin in Indonesia ' s Tourism Sector*. 04(1), 24–30.
- Afnita, N., Kustati, M., Amelia, R., & Wandu, J. I. (2025). *MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA*. 9(3), 4–6.
- Balasubramanian, V. R., Yadav, N., & Shrivastav, E. A. (2024). *Best Practices for Project Management and Resource Allocation in Large-scale SAP Implementations*. 5, 99–125.
- Chen, T. (2024). Digital Transformation and Information Management in the Tourism Industry. *Tourism Management and Technology Economy*. <https://doi.org/10.23977/tmte.2024.070211>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(November 2019), 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Li, Y., Hu, C., Huang, C., & Duan, L. (2016). The concept of smart tourism in the context of tourism information. *Tourism Management*, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.03.014>
- Meivita, N., Herliana, M., Asiati, T., Informasi, P., & Wisata, T. (2023). *Penerjemahan Peta Informasi Tempat Wisata Berbahasa Mandarin Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Layanan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta Abstrak*. 2(1), 14–22.
- Olahraga, P., & Pariwisata, D. A. N. (2021). *Vokasi*. 1(2019).
- Padmadewi, N. N. (2022). *Needs Analysis of Literacy Assessment Using Blended Learning*

for Beginner EFL Learners. 13(2), 441–452.

- Safitri, A., Octaviani, V., Indasari, F., Studi, P., Komunikasi, I., Sosial, F. I., & Bengkulu, U. D. (2020). *CROSS-CULTURAL COMMUNICATION OF FOREIGN TOURISTS WITH LOCAL RESIDENTS ( Study at the Fort Marlborough , Bengkulu City ) KOMUNIKASI LINTAS BUDAYA TURIS ASING DENGAN PENDUDUK LOKAL ( Studi Pada Objek Wisata Benteng Marlborough Kota Bengkulu )*. 60–72.
- Setiawan, Y., Akhsani, R., Prayoga, S., Nusyura, F., Anjas, M., Khoirudin, M. I., & Syaputra, M. R. (2023). *Website profile development for digitalization of grass jelly based MSMEs*. 8(August), 367–377.
- Zen, Z., & Ariani, F. (2022). *Heliyon Academic achievement : the effect of project-based online learning method and student engagement*. 8(April). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11509>
- Zhang, L. (2023). *A study of the impact of project-based learning on student learning effects : a meta-analysis study*. July, 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>
- Zhou, R., Samad, A., & Perinpasingam, T. (2024). A systematic review of cross-cultural insights from China. *Humanities and Social Sciences Communications*, 2017. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-04071-5>