

ANALYSIS OF FACTORS AFFECTING TOURISM IN INDONESIA BASED ON TOURISM OBJECTS AND PANEL REGRESSION

Dedi Suwardi Bahagia¹, Email: dedibahagia71@gmail.com
Heru Subiyantoro², Email: herusubiyantoro@gmail.com

¹Mahasiswa Program Doktor Ekonomi Universitas Borobudur

²Dosen Program Doktor Ekonomi Universitas Borobudur

ABSTRACT

This article concentrates on the influence of the Creative Economy, Infrastructure and Tourism Objects on Tourism Potential in Indonesia. Tourism is a tourist activity that is supported by various facilities and services provided by the community, businessmen, government and local governments.

The purpose of this paper is to identify the factors that significantly influence the tourism potential in 34 provinces in Indonesia. This analysis is based on the 2016-2020 times series panel data in 34 provinces in Indonesia with a total of 2550 data. The underlying parameters for setting the desire to travel are traveling due to the availability of time and money, the ability to access the places visited through the use of transportation and information.

Therefore, it is necessary to develop tourism infrastructure as a support for the implementation of tourism in order to increase the attractiveness of tourism objects which are the attractions of tourism destinations.

Keywords: Tourism, Infrastructure, Creative Economy, and Tourism Objects

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Digital di Indonesia berkembang dengan cepat. Jumlah populasi penduduk Indonesia saat ini 273 juta orang dimana 56% diantaranya tinggal di kota-kota besar. Jumlah pengguna seluler sebesar 355,5 juta atau sekitar 133% dibandingkan dengan jumlah penduduk. Angka ini menunjukkan ada beberapa orang yang memiliki alat seluler lebih dari satu. Dan 56% dari populasi atau 150 juta orang adalah pengguna internet dan juga pengguna aktif media sosial sementara itu 48% dari populasi tersebut termasuk pengguna media sosial seluler (We are Social, Hootsuite, Jan 2019).

Sistem ekonomi baru digital sangat menunjang pertumbuhan ekonomi kreatif yang memegang peranan penting dalam pembangunan ekonomi Indonesia. Ekonomi kreatif berpotensi menghasilkan pendapatan dan lapangan kerja sekaligus mengedepankan inklusi sosial, keragaman budaya, dan pembangunan manusia karena ekonomi kreatif sendiri merupakan konsep yang mengandalkan ide, gagasan, atau kreativitas

sumber daya manusia sebagai faktor utama dalam kegiatan ekonominya, dengan di tunjang oleh teknologi digital ekonomi kreatif dapat bersaing dalam hal pemasaran produk, produk ekonomi kreatif merupakan industry masyarakat menengah kebawah yang perlu perhatian dan pengembangan serius dari pemerintah daerah. Pertumbuhan ekonomi di era digital tidak terlepas dari

pengaruh teknologi dan pemasaran melalui media sosial. Industri pemasaran digital dapat diakses melalui platform dan teknologi terkini. Berbagai kegiatan usaha dari skala kecil hingga besar memanfaatkan perkembangan teknologi digital untuk menjalankan usahanya. Manfaat teknologi digital sebagai sarana komunikasi dan transaksi pemasaran digital fleksibel untuk digunakan kapan saja atau secara real-time dan global. Hal itu menyebabkan perkembangan e-commerce di Indonesia mengalami banyak perkembangan.

UMKM sebagai penopang perekonomian, memiliki peluang bisnis start-up di masa datang sangat besar. Usaha

Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) sebagai penopang utama perekonomian di Indonesia harus berkolaborasi dan memanfaatkan perkembangan start-up dengan baik. UMKM yang eksis adalah UMKM yang berbasis teknologi digital. Pertumbuhan sector usaha di perdesaan seperti halnya ekonomi kreatif berbasis UMKM, Koperasi Perjalanan pariwisata akan mendorong pertumbuhan ekonomi sektor pertanian, konstruksi, dan manufaktur yang dapat mempercepat pengurangan kemiskinan.

Ekonomi kreatif kini menjadi salah satu sektor ekonomi global yang tumbuh paling pesat. Ini juga merupakan salah satu yang sangat transformatif dalam hal penciptaan pendapatan, penciptaan lapangan kerja, dan pendapatan ekspor, bahwa ekonomi kreatif telah menjadi pendorong pembangunan yang lebih kuat. lapangan kerja di sektor budaya dan kreatif terbukti lebih tangguh secara keseluruhan dengan tingkat pertumbuhan yang bervariasi antar subsektor.

Sektor pariwisata ditantang oleh meningkatnya permintaan untuk orientasi pelanggan, meningkatnya persaingan internasional, pasar yang bergejolak dalam lingkungan yang tidak aman, perubahan permintaan pelanggan menuju individualisasi dan potensi yang signifikan di berbagai segmen pasar. Selain itu, sangat penting bagi sektor ini untuk dapat menarik tenaga kerja yang terlatih khusus untuk bekerja di bidang pariwisata, pariwisata telah mengalami pertumbuhan dan diversifikasi yang berkelanjutan untuk menjadi salah satu sektor ekonomi terbesar dan paling cepat berkembang di dunia. Seiring waktu, semakin banyak destinasi yang dibuka dan diinvestasikan dalam pengembangan pariwisata, mengubah pariwisata modern menjadi pendorong utama kemajuan sosial ekonomi.

Saat ini pendapatan ekspor yang dihasilkan oleh pariwisata internasional menempati urutan keempat setelah bahan bakar, bahan kimia dan produk otomotif. Jika pariwisata ingin bertahan, beberapa moda transportasi untuk memenuhi beragam kebutuhan wisatawan harus dipertimbangkan. Moda transportasi ini dapat dibagi menjadi

dua jenis, moda lebih cepat dari satu lokasi ke lokasi lain dan moda kedua, yang terutama untuk pemandangan indah. Untuk mode yang lebih cepat, levitasi magnetik, kereta cepat dan pesawat yang lebih ringan dan lebih cepat telah diidentifikasi sedangkan untuk mode kedua, kapal udara dan balon udara telah diidentifikasi.

Perubahan teknologi mendorong pembangunan ekonomi. Pariwisata telah menjadi bisnis yang sangat kompetitif. Untuk destinasi pariwisata di seluruh dunia, memang, keunggulan kompetitif tidak lagi alami, tetapi semakin buatan manusia dan didorong oleh ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan inovasi. Sistem pariwisata sangat sensitif terhadap informasi.

Destinasi pariwisata menggabungkan campuran atraksi dan layanan wisatawan dan terdiri dari campuran elemen yang saling tergantung, seperti atraksi, fasilitas, infrastruktur, transportasi dan perhotelan. Singkatnya, atraksi menarik pengunjung ke daerah tersebut. Fasilitas melayani kebutuhan para pengunjung saat mereka jauh dari rumah. Kekuatan daya saing global, teknologi informasi, dan dinamika sosial budaya berdampak dan membentuk destinasi pariwisata secara signifikan. Tempat, budaya, dan identitas seolah menyatu dalam dunia perjalanan internasional.

Ekonomi global sedang diubah oleh kekuatan blok perdagangan regional, aliansi global, deregulasi, teknologi baru, Internet dan perdagangan elektronik. Fasilitas pendukung pariwisata tersebut antara lain meliputi ketersediaan hotel, restoran, serta akomodasi. Secara konsep, usaha akomodasi merupakan usaha bangunan atau sebagian bangunan yang disediakan secara khusus, dan setiap orang dapat menginap, serta dan fasilitas lainnya dengan pembayaran elektronik. Peningkatan penyediaan akomodasi tersebut dapat menjadi stimulus awal untuk dapat mengembangkan pariwisata di kedua wilayah tersebut. Secara historis, perkembangan pariwisata mampu mendorong dan mempercepat pertumbuhan ekonomi nasional dimana kegiatan

pariwisata menciptakan permintaan, baik konsumsi maupun investasi, yang pada gilirannya akan bermuara pada produksi barang dan jasa.

Selama beraktivitas di bidang pariwisata, wisatawan akan berbelanja dan membelanjakan uangnya untuk dikonsumsi dalam perjalanan, sehingga secara langsung menimbulkan permintaan (permintaan akhir pariwisata) pasar terhadap barang dan jasa. Untuk memahami daya tarik suatu destinasi wisata, maka penting untuk menganalisis unsur-unsur penawarannya, termasuk hal kapasitas infrastruktur suatu negara merupakan penentu dari daya tarik suatu destinasi wisata.

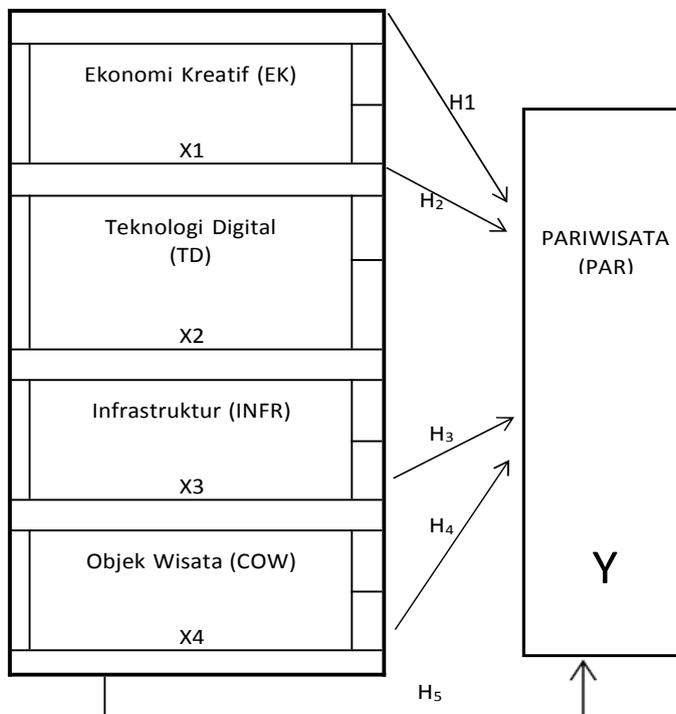
Secara khusus, infrastruktur transportasi, yang memberikan dasar fundamental bagi layanan transportasi, merupakan penentu penting dalam hal kunjungan wisatawan. Dengan banyaknya permasalahan diatas yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi Negara Indonesia disektor pariwisata perlu adanya perubahan. Dalam hal ini peneliti menentukan kerangka konsep penelitian sebagai berikut:

yang harus dilakukan di semua daerah yang merupakan tanggung jawab semua provinsi di Indonesia. Dalam hal ini masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada factor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan pariwisata, Ekonomi Kreatif, Teknologi Digital, Infrastruktur dan Objek Wisata di Indonesia.

1. Pengaruh Ekonomi Kreatif terhadap Pariwisata di Indonesia.
2. Pengaruh Teknologi Digital terhadap Pariwisata di Indonesia.
3. Pengaruh Infrastruktur terhadap Pariwisata di Indonesia.
4. Pengaruh Objek Wisata terhadap Pariwisata di Indonesia.
5. Pengaruh Ekonomi Kreatif, Teknologi Digital, Infrastruktur, dan objekWisata secara simultan terhadap Pariwisata di Indonesia.

Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Ekonomi Kreatif, Teknologi Digital, Infrastruktur, dan Objek Wisata terhadap Pariwisata di Indonesia.



Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian

1. Bagaimana Pengaruh Ekonomi Kreatif terhadap Pariwisata.
2. Bagaimana Pengaruh Teknologi Digital terhadap Pariwisata.
3. Bagaimana Pengaruh Infrastruktur terhadap Pariwisata.
4. Bagaimana Pengaruh Objek Wisata terhadap Pariwisata.
5. Bagaimana Pengaruh Ekonomi Kreatif, Teknologi Digital, Infrastruktur, dan Objek Wisata secara simultan terhadap Pariwisata

BAHAN DAN METODE

Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh secara simultan Ekonomi Kreatif, Teknologi Digital, Infrastruktur, dan Objek Wisata terhadap Pariwisata di Indonesia.
- 2) Untuk mengkaji dan menganalisa pengaruh Potensi Objek Wisata terhadap Pariwisata setiap provinsi di Indonesia.

Kajian Teoritis

Pembangunan nasional adalah upaya untuk meningkatkan seluruh aspek kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara yang sekaligus merupakan proses pembangunan keseluruhan sistem penyelenggaraan negara untuk mewujudkan tujuan nasional.

Kegiatan pembangunan mutlak perlu dilaksanakan demi terciptanya kehidupan yang lebih baik dan juga untuk beradaptasi dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Setiap orang tidak dapat terlepas dari kata pembangunan. Semuanya wajib melaksanakan pembangunan demi bertahan dalam menjalankan kehidupan.

Teori Ekonomi Digital

Berada di persimpangan seni, bisnis dan teknologi, ekonomi kreatif berbasis digital menawarkan skala yang tidak terlihat di perusahaan tradisional, sementara integrasi budaya dan kreativitas ke dalam rantai nilai industri kelas atas menciptakan permintaan akan elektronik konsumen yang canggih dan layanan berbasis platform. Internet dan teknologi baru telah meningkatkan persaingan dengan memberikan akses yang lebih besar ke peluang

untuk terlibat dalam kreativitas dan kewirausahaan.

Teknologi tidak hanya membuka akses tetapi telah menurunkan biaya peluncuran usaha baru dan membuat kewirausahaan kreatif lebih inklusif.

Ekonomi Kreatif

Perkembangan pertumbuhan ekonomi di Indonesia mulai mencakup kegiatan yang bersumber dari kreativitas, keterampilan dan bakat individu melalui seni budaya dan hak kekayaan intelektual yang sering disebut dengan ekonomi kreatif. Peran ekonomi kreatif membuat sektor industri di Indonesia dan menghasilkan PDB industri kreatif. PDB Industri Kreatif (PDB CI) mengutamakan peran faktor manusia melalui bakat dan inovasinya.

Ekonomi kreatif, yang didefinisikan oleh UNCTAD dan UNDP sebagai “konsep yang berkembang berdasarkan aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi”, adalah salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat di setiap wilayah di dunia Utara dan Selatan, Timur dan Barat. Ekonomi kreatif juga sangat transformatif dalam hal penciptaan pendapatan, penciptaan lapangan kerja dan pendapatan ekspor dengan efek limpahan yang merangsang inovasi di sektor lain.

Infrastruktur

Peran infrastruktur transportasi dalam pengembangan destinasi dan pariwisata masih langka. Dalam banyak studi pariwisata, hubungan antara transportasi dan pariwisata dibangun hanya dalam hal aksesibilitas, di mana transportasi dipandang sebagai penghubung yang menghubungkan wisatawan dan daerah tujuan yang diinginkan. Beberapa sarjana telah mengeksplorasi sejarah pariwisata dari perspektif perkembangan berbagai moda transportasi (Dickman, 1994), sementara yang lain seperti Mill dan Morrison (1985), antara lain, telah mengambil perspektif

interdisipliner, memandang transportasi hanya sebagai salah satu dari banyak elemen yang membentuk sistem pariwisata.

Model arus pariwisata juga telah dikembangkan, kecuali transportasi yang memiliki peran terbatas. Lundgren (1982) misalnya, memandang transportasi dari perspektif geografis dan menganalisis arus pariwisata antara tujuan metropolitan dan pedesaan. Infrastruktur pariwisata menjadi dasar pengembangan pariwisata. Investasi dalam infrastruktur pariwisata penting dalam meningkatkan kedatangan wisatawan, dan berkontribusi pada kepuasan dan motivasi pengunjung.

Sebagai komponen pariwisata daerah infrastruktur pariwisata sangat penting untuk pertumbuhan pariwisata jangka panjang dan kemajuan umum tujuan wisata dengan menyediakan layanan yang diperlukan kepada wisatawan. Peningkatan infrastruktur transportasi merupakan komponen penting dari fasilitas perdagangan dan "fasilitas perdagangan telah meningkatkan efisiensi pasar pariwisata masuk, terutama indikator infrastruktur" Bau (2020, P. 51). Industri perhotelan menyediakan layanan hotel dan menyelenggarakan layanan penyewaan akomodasi jangka pendek di hotel, tempat perkemahan, motel, motel pelajar, dan wisma dll., termasuk layanan restoran.

Pada umumnya industri perhotelan menyediakan jasa akomodasi dan makanan bagi wisatawan. Industri hotel dan restoran dianggap sebagai komponen utama dari perhotelan dan komponen penting dari infrastruktur wisata Perhotelan, terutama dalam inkarnasi komersialnya sebagai "hotel", telah muncul

sebagai pusat, atau segmen paling vital, fasilitas infrastruktur untuk industri perjalanan dan pariwisata di seluruh dunia. Hujan (2005) menganggap bahwa, bersama dengan transportasi, hotel, motel, dan restoran merupakan elemen fisik infrastruktur pariwisata.

Sementara itu, Forum Pariwisata dan Transportasi (2012) menunjukkan bahwa hotel merupakan komponen penting dari pariwisata infrastruktur sosial dan Pearce dan Wu (2015) menganggapnya sebagai bagian dari infrastruktur keras pariwisata. Dengan menciptakan daya tarik dan meningkatkan daya saing suatu destinasi.

Metode Penelitian yang digunakan:

Adapun variabel-variabel dari penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas atau independent variable (X) terdiri dari Ekonomi Kreatif (X_1), Teknologi Digital (X_2), Infrastruktur (X_3), dan Objek Wisata (X_4).
2. Variabel Terikat atau dependent variable yaitu Pariwisata (Y).
3. Metode Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif data sekunder dari sumber data BPS Nasional semua provinsi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan analisis regresi data panel. Analisis regresi data panel pada penelitian menggunakan pendekatan model terbaik antara fixed effect dan random effect yang ditentukan berdasarkan Uji Hausman. Model Penelitian

$$\text{Pariwisata} = f(\text{Ekonomi Kreatif, Teknologi Digital, Infrastruktur, Objek Wisata})$$

$$\text{Pariwisata} = \alpha + \beta_1 \text{EK} + \beta_2 \text{TD} + \beta_3 \text{INF} + \beta_4 \text{COW}$$

Dimana:

Pariwisata = Jumlah Kunjungan Wisatawan

EK = Ekonomi Kreatif

TD = Teknologi Digital

INF = Infrastruktur Pariwisata

OW = Objek Wisata

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Cow

Effects Test	Statistic		
Cross-section F	5.	(
Cross-section Chi-square	144.		

Hipotesisnya:

Jika Nilai Prob < $\alpha = 0.05$, maka model yang baik Fixed Effect
 Jika Nilai Prob > $\alpha = 0.05$, maka model yang baik Common Effect
 Kesimpulan:
 Berdasarkan hasil uji Chow dihasilkan nilai P:

Cross section Chi-square 0.000
 < $\alpha = 0.05$, artinya model yang baik Fixed Effect.

Untuk mempekuat pendapat bahwa model yang baik Fixed Effect maka lakukan uji Hausman.

2. Uji Hausman.

Test Summary	Chi-Sq. St	Chi-S	
Cross-section random	85.7		0

Hipotesa :

H₀ : Model mengikuti *random effects*
 H₁ : Model mengikuti *fixed effects*

perlu dilakukan uji penentu yaitu uji Langrange Multiplier yang bertujuan untuk menentukan apakah kita memilih Random effect atau kah common effects.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil uji hausman diatas, disimp menunjukkan nilai Prob Cross- section ra 0.000 < $\alpha=0.05$, maka H₀ ditolak dan H₁ dite sehingga dapat diartikan bahwa model Fixed lebih baik dari pada model Random Effect, E membuktikan bahwa uji Chow dan uji Hau telah menemukan kesamaan metode maka

Kesimpulan dari kedua uji Chow dan uji Hausman

Berdasarkan Uji Chow dan uji Hausman dapat disimpulkan bahwa pengujian yang terbaik menggunakan model Fixed Effect.

Pengujian Hipotesis berdasarkan hasil model yang terbaik yaitu Fixed Model

Dependent Variable: PAR

Dependent Variable: PAR?
 Sample: 1 5

Included observations: 5
 Cross-sections included: 34
 Total pool (balanced) observations: 170
 Swamy and Arora estimator of component variances

Variable	Coeff	Std	t-Prob.
C	5.1	1.1	5.1
EK?	0.1	0.1	4.1
TD?	0.1	0.1	3.1
INFR1?	0.1	0.1	3.1
COW?	0.1	0.1	2.1
Random Effects (Cross)			
_ACEH--C	0.1		
_BALI--C	-0.1		
_BANTEN--C	0.1		
_BENGKULU--C	0.1		
_DIY--C	-0.1		

_DKI--C	0.
_GORONTALO--C	-0.1
_JABAR--C	0.
_JAMBI--C	-0.
_JATENG--C	0.:
_JATIM--C	-0.1
_KALBAR--C	-0.:
_KALSEL--C	0.1
_KALTENG--C	-0.
_KALTIM--C	-0.1
_KALUT--C	-0.:
_KBANBEL--C	-0.1
_KRIAU--C	-0.:
_LAMPUNG--C	0.:
_MALUKU--C	-0.
_MALUT--C	-0.
_NTB--C	0.1
_NTT--C	0.
_PABAR--C	-0.
_PAPUA--C	0.
_RIAU--C	0.1
_SULBAR--C	0.:
_SULSEL--C	-0.
_SULTENG--C	0.:
_SULTENGR--C	0.1
_SULUT--C	0.1
_SUMBAR--C	0.1
_SUMSEL--C	0.:
_SUMUT--C	0.:

Weighted Statistics

R-squared	0.	Mean dependent var	9.:
Adjusted R-squared	0.	S.D. dependent var	0.:
S.E. of regression	0.	Sum squared resid	56
F-statistic	36	Durbin-Watson stat	2.:
Prob(F-statistic)	0.1		

Hasil perhitungan estimasi pada table diatas dapat dipaparkan persamaannyasebagai berikut:

$$\text{Pariwisata} = \alpha + \beta_1 \text{EK} + \beta_2 \text{TD} + \beta_3 \text{INF} + \beta_4 \text{COW}$$

$$\text{Pariwisata} = 5.8174 + 0.2249 \text{ EK} + 0.0351 \text{ TD} + 0.2550 \text{ INF} + 0.0564 \text{ COW}$$

PENUTUP

Nilai Konstanta sebesar 5.817431 menunjukkan tingkat wisatawan yang melakukan perjalan kesuatu tempat wisata untuk melihat objek wisata sebesar 5.817431, koefisien ekonomi kreatif sebesar 0.224931 menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap tingkat kenaikan wisatwan sebesar (5.817431+0.224931) = 6.042362 dan terjadi kenaikan terhadap jumlah wisatawan sebesar 3.87%, Ekonomi

kreatif berpengaruh positif secara signifikan terhadap kenaikan jumlah wisatawan untuk melakukan perjalanan kesuatu daerah.

Infrastruktur pariwisata merupakan bagian yang sangat berpengaruh secara positif terhadap perkembangan paeiwisata sebesar 25.5% peningkatan para wisatwan, Tekonologi Digital merupakan sarana komunikasi untuk mempermudah semua kegiatan pariwisata telah memberikan pengaruh positif sebesar 3.51% dan objek

wisata yang merupakan tujuan utama para wisatawan untuk menikmati keindahan, ketenangan dan kesejukan dan kenyamanan suatu daerah memberikan pengaruh positif sebagai daya tarik para pelancong untuk berkunjung wisata ke suatu daerah sebesar 5.64%.

DAFTAR PUSTAKA

- Barat, J., Negara, P., Mampu, M., Positif, T., Triwulan, A., Tekanan, I. N., Depan, D., & Diwaspadai, H. (2020). *Pemerintah Waspada Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. April*, 17–21.
- Dan, K. (2019). *Pengaruh Penjaminan Kredit Daerah Dan Bankable Terhadap Pertumbuhan Umkm Di Provinsi Banten (Yang Terdaftar Di Pt . Jamkrida Banten Priode 2015-2018)*. 3, 1–17.
- Ekonomika, F., Bisnis, D. A. N., & Diponegoro, U. (2015). *PENDUDUK DAN PERTUMBUHAN EKONOMI : Sebuah Penjelasan Empiris Baru*.
- Damodar N. Gujarati, Dawn C. Porter, (2015), *Dasar-dasar Ekonometrika*, Edisi 5 Buku 1, Penerbit Salemba Empat
- Ghozali, (2020), *Analisis Multivariat dan Ekonometrika Edisi 2*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Dumairy, (2012), *Matematika Terapan Bisnis dan Ekonomi*, cetakan kelima, BPFE-Yogyakarta.
- Salura, (1995), *Desain Ekperimen Terapan*, FT. UNIS Tangerang.
- Salura, (1994), *Uji Hipotesis Sarana Pengambilan Keputusan dalam Penelitian*, FT. UNIS Tangerang.
- Sadono, (2016), *Mikroekonomi Teori Pengantar Edisi ketiga*, PT. RajaGrafindo Persada Jakarta
- Dominick Salvatore, (2014), *Ekonomi Internasional*, edisi kesembilan, buku 1, Penerbit Salemba Empat.
- Sadono, (2016), *Teori Pengantar Makroekonomi*, Edisi ketiga, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Ketersediaan, A., Kebutuhan, D. A. N., Sosial, F., & Kotamobagu, D. I. K.(2019). *ISSN 2442-3262 Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*. 6(2), 375–387.
- ML. Jhingan, (2016), *Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan*, PT. RajaGrafindoPersada Jakarta.
- Prawoto, N. (2008). *Memahami Kemiskinan Dan Strategi Penanggulangannya. Jurnal Ekonomi & Studi Pembangunan.*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.18196/jesp.9.1.1530>
- Rahmattullah. (2015). *Pengaruh Penduduk Umur Produktif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. Visipena Journal*, 6(2), 68–87. <https://doi.org/10.46244/visipena.v6i2.366>
- Ramadhan, D. A., Setyadi, D., & Wijaya, A. (2018). *Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengangguran dan kemiskinan di kota samarinda. Inovasi*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.29264/jinv.v13i1.2434>
- Sragen, K. (2010). *PENGEMBANGAN WILAYAH Oleh : ARIS MUNANDAR*.
- Suselo, S. L., & Tarsidin, T. (2009). *Kemiskinan Di Indonesia: Pengaruh Pertumbuhan Dan Perubahan Struktur Ekonomi. Buletin Ekonomi Moneter Dan Perbankan*, 11(2). <https://doi.org/10.21098/bemp.v11i2.239>
- Tatuh, J., & Sendouw, R. H. E. (n.d.). *THE ECONOMIC GROWTH AND THE REGIONAL CHARACTERISTICS : THE CASE OF INDONESIA*. 3–19.
- Widarjono, A. (2016). *Penduduk dan pertumbuhan ekonomi di Indonesia: Analisis kausalitas*.

- Economic Journal of Emerging Markets*, 4(2), 147–169.
- Yudisyus, O., Olah, I., & Bb, P. (2003). *Tutorial Regresi Pool Data dengan EViews 1 . Langkah pertama buatlah tabel Pool data seperti contoh berikut , disarankan disimpan dengan format Excel 2003 biar bisa terbaca oleh EViews 7 .* 1–12.
- Rodhiah Husin, Nur Hidayah dan Toto Mujio Mukmin, (2021). Industri Kreatif dalam mendukung pertumbuhan ekonomi Indonesia dalam perpektif Inovasi Jurnal Bisnis dan Ekonomi, ISSN: 2151-6219).
- Boopen Seetanah,1 Kesseven Padachi,2 dan Sawkut Rojido3, Juni 2011, *Pariwisata dan Pertumbuhan Ekonomi*, ISSN 1798-7237 ISBN 978-92-9230-398-3.
- Edna Maeyen Solomon a, Aaron van Klyton b,* , *Utilities Policy 67 (2020) 101104, The impact of digital technology usage on economic growth in Africa*, journal homepage: <http://www.elsevier.com/locate/jup>.
- Albert Makochekanwa*8* , BOJE: Jurnal Ekonomi Botswana, Dosen:Departemen Ekonomi, Universitas Zimbabwe, almac772002@yahoo.co.uk.
- Bryna Meivitawanli, (2018) , *Foreign Direct Investment in Tourism and Economic Growth: Panel Data of OECD Countries*, International Journal of Advanced Engineering Research and Science (IJAERS), ISSN: 2349- 6495(P) | 2456-1908(O) [Vol -5, Issue-9, Sept 2018], <https://dx.doi.org/10.22161/ijaers.5.9.34>.
- BPS Nasional, (2020), <https://www.bps.go.id/indikat>
- [or/13/124/1/volume-usaha-koperasi-menurut-provinsi.html](http://13/124/1/volume-usaha-koperasi-menurut-provinsi.html).
- Seetanah, Boopen; Padachi, Kesseven; Rojid, Sawkut, WIDER Working Paper, No. 2011/33, *Tourism and economic growth: African evidence from panel vector autoregressive framework*, ISSN 1798-7237 ISBN 978-92-9230-398- 3.
- Edna Maeyen Solomon a, Aaron van Klyton b,* , *Utilities Policy 67 (2020) 101104, The impact of digital technology usage on economic growth in Africa*, journal homepage: <http://www.elsevier.com/locate/jup>.
- Haroon Rasool1* , Shafat Maqbool2 and Md. Tarique1, (2021), *The relationship between tourism and economic growth among BRICS countries: a panel cointegration analysis*, Future Business Journal, (2021) 7:1, <https://doi.org/10.1186/s43093-020-00048-3>.