

Pemberdayaan Masyarakat melalui Pelatihan Pengelolaan Website Edu Wisata Kampung Wisata Nopia untuk Meningkatkan Kualitas Pengelolaan

Endang Setyawati*¹, Rosalina Yani Widiastuti², Dhany Faizal Racma³, Adhi Wibowo⁴

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Yos Sudarso, Indonesia

⁴Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Yos Sudarso, Indonesia

*e-mail: endang.setiawati@stikom.ac.id¹, rosalina.yani@stikomios.ac.id², dhany.faizal@stikomios.ac.id³, adhi.wibowo@stikomios.ac.id⁴

Abstrak

Kampung Wisata Nopia menghadapi tantangan signifikan dalam pengelolaan wisata berbasis digital, termasuk keterbatasan fasilitas informasi dan rendahnya keterampilan digital masyarakat lokal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan destinasi wisata melalui penerapan teknologi berbasis web dan pelatihan kepada pengelola. Metode yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC), yang mencakup tahapan perencanaan, pengembangan, pengujian, dan implementasi website. Pelatihan langsung diberikan kepada pengelola untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan kunjungan wisata ke Kampung Wisata Nopia berkat website interaktif yang menyediakan informasi dan fitur e-commerce. Dampaknya, terjadi peningkatan pendapatan lokal dan pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan wisata berbasis teknologi, memperkuat posisinya sebagai destinasi wisata edukatif.

Kata kunci: Kampung Wisata, Nopia, Teknologi Web, Wisata Edukatif, Wisata Berbasis Digital

Abstract

Nopia Tourism Village faces significant challenges in managing its tourism through digital platforms and the local community's low digital skills. This study aims to enhance management efficiency by implementing web-based technology and providing training for administrators. The method employed is the Software Development Life Cycle (SDLC), which involves planning, development, testing, and website implementation. Direct training was provided to administrators to improve their digital skills. The program results showed an increase in tourist visits to Nopia Tourism Village, driven by an interactive website offering comprehensive information and e-commerce features. The impact includes increased local revenue and community empowerment through technology-based tourism management, strengthening its position as an educational tourism destination.

Keywords: Digital-Based Tourism, Educational Tourism, Nopia, Tourism Village, Web Technology

1. PENDAHULUAN

Kampung Wisata Nopia, yang terletak di Banyumas, merupakan destinasi wisata edukatif yang menghadirkan perpaduan antara unsur wisata, edukasi, dan kearifan lokal. Namun, pengelolaan yang masih bersifat konvensional dan terbatasnya penerapan teknologi digital menjadi tantangan besar dalam meningkatkan daya tarik dan efisiensi operasional tempat wisata ini (Sugiarti et al., 2022). Salah satu kendala utama adalah minimnya pemanfaatan teknologi web yang menyebabkan promosi wisata tidak optimal, serta keterbatasan masyarakat lokal dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengembangan usaha lokal (Kindzule-Millere & Zeverte-Rivza, 2022). Pengelolaan yang manual ini menghambat pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang seharusnya menjadi bagian integral dari ekosistem wisata di Kampung Wisata Nopia (Wiryokusumo et al., 2021).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pengelolaan pariwisata berbasis teknologi, seperti penggunaan website dan aplikasi berbasis website, dapat meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas destinasi wisata, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan jumlah kunjungan wisatawan (Barbu & Price-kreitz, 2012) (Andari & Yuniawati, 2023). Misalnya, penggunaan QR Code di destinasi wisata Pulau Lusi dan Kota Tomohon mempermudah

wisatawan dalam mengakses informasi dan memperkaya pengalaman mereka secara interaktif (Polakitan et al., 2019). Dengan demikian, adopsi teknologi serupa di Kampung Wisata Nopia dapat memberikan solusi konkret dalam mengatasi masalah keterbatasan informasi dan promosi (Putra & Pratama, 2022).

Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pengelolaan berbasis website di Kampung Wisata Nopia, yang akan mendukung promosi wisata secara lebih efektif, meningkatkan keterampilan digital masyarakat, serta memaksimalkan potensi UMKM lokal. Proyek ini akan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang mencakup perencanaan, pengembangan, pengujian, dan implementasi sistem berbasis web (Grgureviæ, 2021). Melalui pelatihan intensif kepada pengelola, diharapkan terjadi peningkatan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital, baik dalam mengelola informasi, memasarkan produk lokal, maupun berinteraksi dengan wisatawan melalui platform digital (Martoyo et al., 2022).

Tujuan utama pengabdian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan wisata, memperkuat Kampung Wisata Nopia sebagai destinasi edukatif berbasis kearifan lokal, serta memberikan dampak ekonomi yang signifikan melalui peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dan pemberdayaan UMKM (Dang & Nguyen, 2023).

2. METODE

Sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pengelolaan dan efisiensi Edu Wisata Kampung Wisata Nopia, metode kegiatan yang telah diterapkan dalam pengembangan dan pelatihan berbasis *website* perlu diuraikan secara lebih mendetail. Hal ini penting agar setiap tahapan program, mulai dari pelatihan masyarakat hingga evaluasi keberhasilan, dapat dilaksanakan secara efektif dan terukur. Rincian mengenai metode yang digunakan tidak hanya akan memberikan gambaran yang jelas tentang proses pengembangan sistem, tetapi juga memastikan bahwa pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan keterampilan masyarakat secara signifikan. Dengan demikian, hasil yang diharapkan berupa pengelolaan destinasi wisata yang lebih profesional dan modern dapat tercapai.

Untuk itu, penjelasan lebih lanjut mengenai aspek-aspek penting, seperti mekanisme pelatihan, evaluasi kemampuan pengelola, dan tahapan pengembangan *website*, akan diuraikan secara sistematis demi memastikan keberhasilan program pengabdian ini.

a. Tahapan Pengembangan Sistem Berbasis *Website*

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem berbasis website adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC), yang mencakup beberapa tahapan berikut:

- 1) Perencanaan: Tim akan menentukan scope atau ruang lingkup yang diperlukan dalam proses pengembangan website, termasuk identifikasi kebutuhan pengguna, analisis faktor penghambat, dan ruang lingkup konten.
- 2) Analisis: Pada tahap ini dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan fungsional *website* dan permasalahan yang dihadapi oleh Kampung Wisata Nopia, seperti keterbatasan pengelolaan informasi dan promosi.
- 3) Desain: Pembuatan desain antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan desain arsitektur *website* yang mendukung kebutuhan Kampung Wisata Nopia.
- 4) Pengembangan: Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan *WordPress*, yang memungkinkan kemudahan dalam mengelola konten.
- 5) Pengujian: Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa website berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna, termasuk pengujian terhadap kompatibilitas lintas perangkat (*desktop* dan *mobile*).
- 6) Implementasi: Setelah pengujian berhasil, website akan diimplementasikan di server publik.

b. Pelatihan Masyarakat

Pelatihan kepada masyarakat menjadi bagian integral dari program pengabdian ini. Kami menyarankan metode pelatihan yang lebih rinci sebagai berikut:

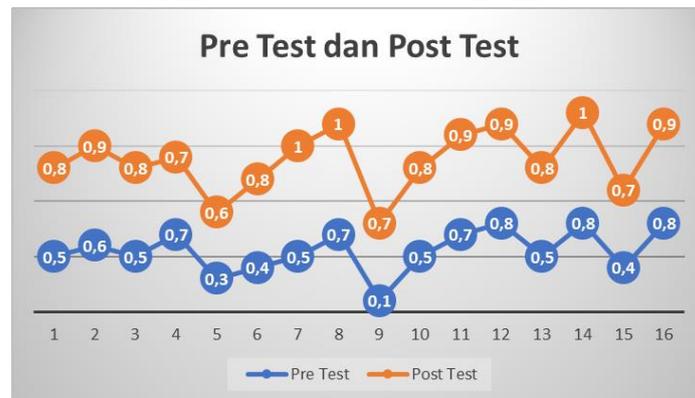
- 1) Target Peserta: Pengelola wisata, UMKM lokal, dan pemuda setempat yang bertanggung jawab dalam promosi wisata.
 - 2) Durasi Pelatihan: Pelatihan berlangsung selama 3 bulan, dibagi dalam beberapa sesi mingguan.
 - 3) Teknik Pelatihan: Menggunakan pendekatan *hands-on* atau praktik langsung melalui *workshop* intensif. Setiap peserta akan dipandu dalam pengoperasian *platform website*, penggunaan media sosial untuk promosi, serta cara mengoptimalkan SEO.
 - 4) Perangkat yang Digunakan: Laptop dan *smartphone* akan digunakan untuk memastikan peserta dapat mengakses dan mengelola *website* dengan baik.
- c. Evaluasi Keberhasilan Program
- Untuk mengukur keberhasilan program, dilakukan evaluasi melalui beberapa tahapan berikut:
- 1) *Pre-test* dan *Post-test*: Dilakukan untuk mengukur kemampuan awal dan peningkatan keterampilan peserta dalam mengelola *website* dan melakukan promosi digital. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan pemahaman teknis, kemampuan pengelolaan konten, dan pengoptimalan SEO.
 - 2) Monitoring Kinerja *Website*: Monitoring secara berkala terhadap performa *website*, seperti peningkatan jumlah pengunjung, interaksi pengguna, dan transaksi *e-commerce*.
 - 3) Evaluasi Pasca Implementasi: Dilakukan dengan mengevaluasi dampak *website* terhadap peningkatan jumlah wisatawan dan pendapatan UMKM lokal.
- d. Rincian Waktu Pelaksanaan dan Lokasi
- 1) Waktu Pelaksanaan: Program pelatihan berlangsung selama 6 bulan dengan tahap pengembangan *website* berjalan paralel. Pelaksanaan dimulai dari bulan pertama, dengan sesi pelatihan dilakukan setiap minggu.
 - 2) Lokasi: Semua kegiatan pelatihan dan pengembangan dilaksanakan di Kampung Wisata Nopia, Banyumas.
- e. Manfaat dan Dampak yang Diharapkan
- Dengan pelatihan ini, diharapkan pengelola wisata dan UMKM lokal mampu secara mandiri mengelola *website* dan melakukan promosi secara digital, yang pada akhirnya akan meningkatkan jumlah wisatawan dan pendapatan lokal. Selain itu, penerapan teknologi berbasis *website* akan meningkatkan efisiensi operasional Kampung Wisata Nopia dan memperkuat keberlanjutan pariwisata edukatif berbasis kearifan lokal
- Pengembangan dan pelatihan berbasis *website* ini bukan hanya menawarkan solusi teknologi, tetapi juga memberdayakan masyarakat lokal melalui peningkatan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan industri pariwisata saat ini. Evaluasi yang sistematis melalui *pre-test* dan *post-test* memberikan jaminan bahwa program ini berkelanjutan dan berdampak positif bagi Kampung Wisata Nopia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan pelatihan pengelolaan Edu Wisata Kampung Wisata Nopia berbasis *website* merupakan langkah strategis yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi manajemen, memperbaiki pengalaman pengunjung, serta memperkuat potensi UMKM lokal melalui penerapan teknologi digital. Penerapan teknologi berbasis *website* bertujuan untuk mempermudah akses informasi, meningkatkan interaksi pengunjung dengan konten edukatif, dan memberikan dukungan bagi pengelola dalam melakukan promosi dan analisis wisata.

Dalam proses pelatihan, *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan pengelola sebelum dan sesudah pelatihan. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan teknis para pengelola meningkat secara signifikan, khususnya dalam hal penggunaan *platform website* dan pengelolaan konten digital. Sebagai contoh, *pre-test* menunjukkan bahwa 60% peserta memiliki pemahaman dasar tentang teknologi *website*, sedangkan setelah pelatihan, 90% peserta mampu menggunakan dan mengelola *website* secara mandiri, termasuk mengoptimalkan fitur SEO dan konten multimedia. Hasil *post-test* ini

mencerminkan bahwa pelatihan intensif telah berhasil dalam meningkatkan kapasitas pengelola.



Gambar 1. Hasil kemampuan dasar peserta pelatihan yang diuji pada awal dan akhir kegiatan pengabdian
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)

Pengembangan *website* dilakukan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari perancangan hingga pengujian dan implementasi. *Website* yang dikembangkan memiliki antarmuka pengguna (UI) yang intuitif serta mudah diakses oleh pengunjung. Fitur-fitur yang diintegrasikan dalam *website*, seperti *e-commerce*, peta interaktif, galeri foto, dan informasi mengenai aktivitas wisata, dirancang untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam menjelajahi informasi tentang Kampung Wisata Nopia.

Pengembangan dan pelatihan berbasis *website* ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang yang berkelanjutan. Selain meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, program ini juga memperkuat posisi Kampung Wisata Nopia sebagai destinasi edukatif berbasis kearifan lokal. Melalui penerapan strategi pemasaran digital yang lebih efektif, pengelola mampu mengembangkan wisata baru berbasis budaya lokal dan menarik wisatawan dari berbagai segmen.

Ke depan, program ini dapat diperluas dengan mengembangkan aplikasi *mobile-friendly* untuk memperluas jangkauan pengunjung serta meningkatkan aksesibilitas melalui perangkat seluler. Selain itu, pelatihan berkelanjutan perlu dilakukan untuk memastikan pengelola dapat mengikuti perkembangan teknologi terbaru dalam pariwisata digital. Evaluasi berkala dan umpan balik dari pengunjung akan menjadi aspek penting untuk memperbaiki dan menyempurnakan sistem yang ada.



Gambar 2. Fasilitas *website* dengan mengunggah konten kegiatan setiap hari
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)

Sebagai bagian dari dokumentasi program, beberapa gambar terkait pelatihan dan hasil implementasi *website* telah diambil untuk memverifikasi capaian program. Gambar-gambar ini

meliputi sesi pelatihan pengelola dan antarmuka *website* yang telah diimplementasikan di Kampung Wisata Nopia. Setiap gambar diberi nomor dan dirujuk dalam teks sebagai bukti keberhasilan program.



Gambar 3. Proses observasi dan wawancara
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



Gambar 4. Lokasi kampung wisata nopia
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



Gambar 5. Proses pelatihan pengelolaan keuangan
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



Gambar 6. Pelatihan promosi menggunakan media sosial (Dokumentasi 1)
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



Gambar 7. Pelatihan promosi menggunakan media sosial (Dokumentasi 2)
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)



Gambar 8. Pelatihan promosi menggunakan media sosial (Dokumentasi 3)
Sumber: (Setyawati dkk, 2023)

4. KESIMPULAN

Pengembangan dan pelatihan pengelolaan Edu Wisata Kampung Wisata Nopia berbasis *website* telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengelolaan destinasi wisata ini. Dari sisi pengelola, pelatihan intensif yang diberikan berhasil meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan platform berbasis *website*, mengelola data wisatawan, serta merancang strategi pemasaran yang lebih efektif. Hal ini memungkinkan pengelola untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal, sehingga mereka dapat menangani operasional dengan lebih efisien dan merespons permasalahan teknis yang muncul dengan cepat.

Dari sisi masyarakat lokal, program ini telah memberdayakan pelaku UMKM yang terlibat dengan memberikan keterampilan digital yang dapat dimanfaatkan untuk pemasaran dan penjualan produk lokal secara *online*. Ini menciptakan peluang ekonomi baru bagi masyarakat di sekitar Kampung Wisata Nopia, serta meningkatkan kesejahteraan mereka secara keseluruhan. *Website* interaktif yang dikembangkan juga memudahkan pengunjung dalam mengakses informasi mengenai atraksi wisata, peta interaktif, serta produk-produk lokal yang dapat dibeli langsung melalui *e-commerce*.

Evaluasi dampak program menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisata meningkat secara signifikan, begitu pula dengan kepuasan pengunjung yang merasa lebih mudah mendapatkan informasi terkait wisata. Selain itu, pendapatan UMKM lokal meningkat, menunjukkan bahwa *platform* ini efektif dalam mendukung pertumbuhan ekonomi lokal.

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar sistem *website* yang ada diintegrasikan dengan *platform mobile* agar aksesibilitas pengunjung menjadi lebih fleksibel. Pengembangan aplikasi berbasis *mobile* akan memungkinkan wisatawan untuk mengakses informasi dengan lebih mudah melalui perangkat seluler mereka, serta meningkatkan interaksi dengan konten wisata melalui fitur yang lebih interaktif, seperti notifikasi waktu nyata dan promosi berbasis lokasi. Selain itu, integrasi dengan media sosial dapat lebih dimaksimalkan untuk meningkatkan visibilitas dan promosi destinasi, termasuk penggunaan strategi pemasaran digital yang berbasis *user-generated content* seperti ulasan dan pengalaman wisata yang dibagikan oleh pengunjung.

Program pelatihan juga perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi terbaru, memastikan pengelola tetap memiliki kemampuan yang relevan dan *up-to-date* dalam menggunakan teknologi digital untuk pengelolaan wisata. Dengan demikian, Kampung Wisata Nopia akan terus berkembang sebagai destinasi eduwisata inovatif, yang tidak hanya meningkatkan kualitas layanan, tetapi juga memperluas pasar wisatawan dan mendorong daya beli yang lebih tinggi.

Dengan pendekatan ini, keberlanjutan program dapat lebih terjamin, serta dampak positif yang dihasilkan akan semakin luas baik dari segi ekonomi, sosial, maupun budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kemendikbudristek dan lembaga pimpinan STIKOM Yos Sudarso Purwokerto atas dukungan finansial yang sangat berarti dalam pelaksanaan pengabdian ini. Dukungan telah diberikan memungkinkan kami untuk mengimplementasikan berbagai inisiatif penting dalam pengembangan dan pelatihan pengelolaan eduwisata Kampung Wisata Nopia berbasis website. Komitmen dan kontribusi yang diberikan tidak hanya memperkuat upaya kami dalam meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengunjung, tetapi juga berperan krusial dalam mencapai tujuan jangka panjang dari proyek ini. Kami sangat menghargai kerjasama dan dukungan yang telah diberikan, yang menunjukkan dedikasi dan kepedulian terhadap pengembangan potensi lokal dan peningkatan kualitas pendidikan serta wisata di daerah ini. Semoga dukungan ini dapat terus terjalin dengan baik, serta memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi masyarakat dan lingkungan sekitar. Terima kasih atas kepercayaan dan investasi dalam inisiatif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R., & Yuniawati, Y. (2023). Potential and obstacles in the implementation of digitalization in tourism villages (case studies in Banceuy Traditional Villages). *Jurnal Pariwisata Pesona*, 8(1), 14–21. <https://doi.org/10.26905/jpp.v8i1.9132>
- Aribowo, D., Desmira, D., & Ramadhon, M. R. (2022). Sistem informasi berbasis website sekolah menggunakan WordPress. *Vocational Education National Seminar (VENS)*, 1(1).
- Barbu, C., & Price-kreitz, R. (2012). QR Code Use and Identification Problems in Tourism. *Journal of Environmental Management and Tourism*, III(2), 56–72. <https://www.journals.aserspublishing.eu/jemt/article/view/8331/3891>
- Dang, T. D., & Nguyen, M. T. (2023). Systematic review and research agenda for the tourism and hospitality sector: co-creation of customer value in the digital age. *Future Business Journal*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s43093-023-00274-5>
- Grgureviæ, N. (2021). *Digital marketing in the function of rural tourism development*.
- Hidayah, N. (2021). *Pemasaran Destinasi Pariwisata Berkelanjutan di Era Digital: Targeting, Positioning, Branding, Selling, Marketing Mix, Internet Marketing*. Kreasi Cendekia Pustaka.
- Kindzule-Millere, I., & Zeverte-Rivza, S. (2022). DIGITAL TRANSFORMATION IN TOURISM: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. *Economic Science for Rural Development Conference Proceedings*, 56.
- Martoyo, A., Wiliani, N., & Basri, H. (2022). Strategi Promosi Desa Wisata TanjungJaya Kek Tanjung Lesung Melalui Platform Digital. *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan*, 2(2), 971–987.
- Polakitan, R. A., Sengkey, R., & Sambul, A. M. (2019). Aplikasi QR Code Identifikasi Pengunjung di Lokasi Wisata Kota Tomohon. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 145–150. <http://www.php.net>
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-

- Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11.
<https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>
- Putra, Y. S., & Pratama, S. A. (2022). PENGEMBANGAN PRODUCT AWARENESS DAN PEMASARAN DIGITAL PADA UMKM ENTING-ENTING GEPUK “CAP DUA POHON KELAPA” SALATIGA. *ABDI MAKARTI*, 1(1), 1–11.
- Redaksi, C. I. T.-T., & Indonesia, C. (2022). Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis \& Fungsinya,”. *Diakses Pada*, 5.
- Samsul Arifin, Y. K. (2017). *APLIKASI PLUGIN TRANSFER DOMAIN DI PT BEON INTERMEDIA*. 11(1), 92–105.
- Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Cms Wordpress Pada Toko Importir Laptop Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 11(1), 1–8.
- Sugiarti, D. P., Mahagangga, I., Romer, K. S., & Paramitha, K. K. A. (2022). Potensi Wisata Edukasi Berbasis Wisata Ramah Anak di Daya Tarik Wisata Desa Coklat Bali Tabanan. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 10(2), 275.
- Wiryokusumo, M. Y. P., Wiranatha, A. S., & Suryawardani, I. (2021). Pengaruh Electronic Word of Mouth (EWOM) Terhadap Brand Image, Trust dan Keputusan Berkunjung ke Kampung Tridi Malang. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 8(1), 332–350.