



PKM : DIGITALISASI AKTIVITAS GEOWISATA KAWASAN GEOPARK BAYAH DOME UNTUK MENDUKUNG PARIWISATA BERKELANJUTAN

Dentik Karyaningsih^{1*},
Tb Ai Munandar²

¹) Teknik Informatika, Universitas
Serang Raya

²) Teknik Informatika, Universitas
Bhayangkara Jakarta Raya

Abstrak

Perubahan digital telah merubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor pariwisata pada masa sekarang ini. Dalam hal ini, Digitalisasi dalam pariwisata merujuk pada pemanfaatan teknologi digital untuk memperkenalkan, meningkatkan, dan mengelola destinasi geowisata. Meskipun Kawasan Geopark Bayah Dome memiliki potensi alam yang luar biasa, kekurangan digitalisasi dalam kegiatan pariwisata telah menjadi hambatan bagi pengembangan pariwisata berkelanjutan di kawasan ini. Proyek pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep digitalisasi dalam kegiatan pariwisata di Kawasan Geopark Bayah Dome sebagai langkah strategis untuk mendukung pariwisata berkelanjutan. Melalui kolaborasi antara peneliti dari akademisi, masyarakat lokal kawasan, dan otoritas terkait, kami berhasil mengembangkan solusi digital yang dapat meningkatkan pengalaman wisatawan, mempromosikan warisan budaya lokal, dan mendukung pelestarian lingkungan. Dalam pengabdian ini, kami membantu paguyuban UMKM melalui pengurus dan pengelola kawasan geowisata, pelaku kriya dan homestay di sekitar desa sawarna dengan mengadopsi teknologi digital untuk meningkatkan daya saing destinasi geowisata mereka diantaranya dengan mempromosikan bisnis dengan google bisnisku serta *content* promosi berupa *edifing* foto dan video dengan canva. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengedukasi masyarakat lokal kawasan geowisata tentang potensi dan manfaat digitalisasi geowisata dan membantu pengembangan dan promosi destinasi geowisata lokal melalui pemanfaatan platform digital.

Kata kunci: Kawasan Geopark Bayah Dome, Geowisata Berkelanjutan, Digitalisasi, Aplikasi Mobile, Pengabdian kepada Masyarakat

Abstract

Digital transformation has changed various aspects of human life, including today's tourism sector. In this regard, Digitalization in tourism refers to using digital technology to introduce, enhance, and manage geotourism destinations. Despite the Bayah Dome Geopark Area's extraordinary natural potential, the lack of Digitalization in tourism activities has been a barrier to sustainable tourism development. This community service project aims to introduce the concept of Digitalization in tourism activities in the Bayah Dome Geopark Area as a strategic step to support sustainable tourism. Through collaboration between researchers from academia, the local community in the area, and relevant authorities, we have successfully developed digital solutions that can enhance tourists' experiences, promote local cultural heritage, and support environmental preservation. In this community service, we will assist the MSME association through the managers and administrators of the geotourism area, crafters, and homestay operators around the Sawarna village by adopting digital technology to enhance the competitiveness of their geotourism destinations, including promoting businesses with Google My Business and promotional content such as photo and video editing with Canva. This community service aims to educate the local community in the geotourism area about the potential and benefits of geotourism digitalization and to assist in developing and promoting local geotourism destinations through digital platforms.

* Corresponding author
Email : karya.tiek@gmail.com

Keywords: Bayah Dome Geopark Area, Sustainable Geotourism, Digitalization, Mobile Applications, Community Service

© 2024 Penerbit PKN STAN Press. All rights reserved

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Kawasan Geopark Bayah Dome terletak di 15 Kecamatan di Kabupaten Lebak Provinsi Banten, dan dikenal karena keindahan alamnya yang luar biasa. Geopark adalah taman bumi yang termasuk dalam kawasan konservasi, yang memiliki unsur *geodiversity* (keragaman geologi), *biodiversity* (keragaman hayati, dan *cultural diversity* (keragaman) (Darsiharjo et al., 2016). Kawasan ini memiliki karakteristik geologi yang unik, termasuk batuan-batuan karst, gua-gua, dan formasi geologi lainnya. Selain itu, Kawasan Geopark ini memiliki keindahan alam yang menakjubkan, seperti air terjun, hutan tropis, dan keanekaragaman hayati yang tinggi dengan budaya kearifan lokalnya. Semua ini menjadikan Geopark Bayah Dome sebagai tempat yang menarik bagi wisatawan yang mencari pengalaman alam yang berbeda. Namun, meskipun memiliki potensi pariwisata yang besar, aktivitas geowisata di kawasan ini belum sepenuhnya dimanfaatkan secara efektif. Pengelolaan geowisata di kawasan Geopark Bayah Dome masih belum optimal, terutama dalam hal promosi dan pemasaran. Kurangnya informasi yang mudah diakses oleh wisatawan dan kurangnya sarana yang memadai untuk aktivitas geowisata dapat menghambat potensi pariwisata kawasan ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya digitalisasi aktivitas geowisata untuk mendukung pariwisata berkelanjutan di kawasan Geopark Bayah Dome. Digitalisasi adalah proses mengubah media informasi dari analog ke digital (Tri Yulianti & Tri Prastowo, 2021), serta transformasi bisnis dari cara konvensional menjadi proses digital (Asaniyah, 2017). dan proses bisnis yang sebelumnya konvensional berubah menjadi proses digital (Ali, 2021). Pada tahun 2023 kami memulai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di kecamatan Bayah Desa Sawarna yang memiliki 6 Geosite yaitu Pantai Karang Sepang, Turbidit Karang Taraje, Tanjung Layar, Goa Lalay, Goa Langir dan Karang Bokor dengan tujuan Untuk memperkenalkan digitalisasi dalam kegiatan pariwisata di Kawasan Geopark Bayah Dome sebagai langkah strategis untuk mendukung pariwisata yang berkelanjutan.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan observasi dan analisa di lapangan mitra masih kesulitan dalam hal pemasaran terutama pelaku UMKM dan kerajinan karena masih pemasaran di wilayah masing-masing dengan jangkauan yang tidak terlalu luas sehingga perlunya promosi dan pemasaran untuk jangkauan yang luas. Untuk pelaku *homestay* pemasaran dilakukan secara langsung bagi para geowisatawan yang datang langsung ke lokasi, belum menggunakan platform penjualan/pemasaran apapun sehingga

perlunya media digital untuk mempermudah pemesanan bagi para geowisatawan yang berencana berwisata ke daerah sawarna sebelum datang ke lokasi geowisata.

Solusi Yang ditawarkan

Pada Pengabdian masyarakat ini memberikan solusi yang ditawarkan yaitu melakukan promosi geowisata, UMKM, Kerajinan/Kriya dan *Homestay* sekitar menggunakan digitalisasi pada platform digital yang gratis serta pengelolaan dengan foto dan video menarik yang bisa dipasarkan atau dipromosikan melalui Google Bisnisku dan media sosial. Melalui workshop dan praktik secara langsung dalam pengelolaannya.

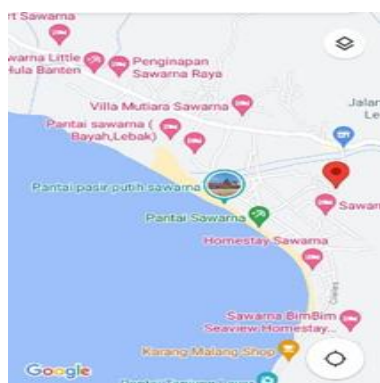
Target dari solusi yang ditawarkan tim pengabdian pada masyarakat adalah menghasilkan pelaku UMKM, Kerajinan dan *homestay* yang sudah terdaftar di Google Bisnisku dengan profile lengkap peta, alamat, deskripsi usaha, foto dan video produk, harga, dll. selain itu para pelaku usaha sudah bisa melakukan pemasaran produk dengan konten produk yang menarik pada media sosial Facebook, Instagram dan Tiktok.

METODE

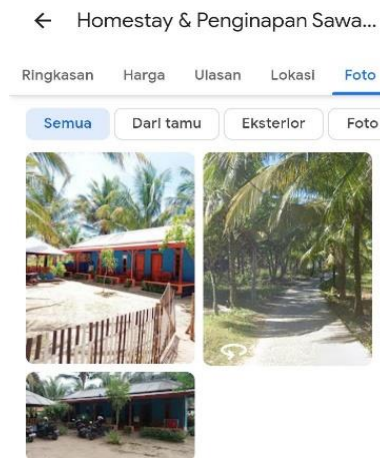
Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi:

1. Studi Literatur: Kami melakukan tinjauan literatur tentang trend digitalisasi dalam industri pariwisata. *Platform* promosi, *Platform Editing* Foto dan Video, Teknik meningkatkan promosi, teknik *Editing* foto dan Video, serta Teknik *Posting* Konten agar menarik dan menjadi pencarian teratas serta sering muncul dalam promosi melalui media sosial. Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian (Parinata & Puspaningtyas, 2022).
2. Observasi Lapangan dan Analisis Data di Desa Sawarna Kecamatan Bayah (Gambar 1) dengan mengunjungi Kepala Desa, serta para pelaku usaha, dan melihat *platform* yang digunakan dengan analisa akun-akun yang sudah terdaftar pada google bisnis dan sosial media. Dari 143 *homestay* (Gambar 2) yang terdapat di Desa sawarna belum semua terdaftar di google maps. Selain itu pelaku UMKM dan Kerajinan juga belum terdaftar di google maps.
3. Workshop dan pelatihan
Kami mengadakan workshop dan pelatihan untuk pelaku usaha disekitar geowisata desa sawarna peserta yang terlibat kepala desa, Ketua Pokdarwis Sawarna, Ketua Pokdarwis provinsi Banten, serta para pelaku usaha UMKM, Kerajinan dan *Homestay* di sekitar wilayah Geopark Bayah Dome di kecamatan Bayah Desa

Sawarna Kabupaten Lebak. Workshop dapat juga diartikan sebagai latihan dimana peserta bekerja secara individu maupun secara kelompok untuk menyelesaikan pekerjaan yang berkaitan dengan tugas yang sebenarnya untuk mendapatkan pengalaman. Sehingga, workshop merupakan gabungan antara teori dan praktek (Arribathi et al., 2019). Workshop dilakukan dengan 2 metode pelaksanaan yaitu menyampaikan materi pentingnya Digitalisasi Geowisata pada saat ini dan pentingnya promosi dengan foto dan video menarik sebagai konten yang akan dipromosikan dan pelatihan *editing* foto dan video serta daftar dan mengelola akun google bisnisku.



Gambar 1. Peta lokasi Desa Sawarna



Gambar 2. Profile homestay

4. Konsultasi Individual

Kami memberikan bimbingan individual kepada pelaku usaha geowisata dalam merancang strategi digital yang sesuai dengan bisnis mereka.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pada pengabdian masyarakat ini adalah diawali dengan perizinan kepada kepala desa serta pokdarwis sawarna untuk melakukan

kegiatan di desa sawarna. Setelah melakukan perizinan kami melakukan pendataan para pelaku usaha UMKM, Kerajinan dan *Homestay* di sekitar geowisata Tanjung Layar, Karang Bokor, Pantai Sepang, Goa Langir, Goa Lalay dan Turbidit Karang taraje. Terdapat 143 pelaku *Homestay*, UMKM 33 pelaku dan Kerajinan sebanyak 36. Undangan pelaksanaan kepada para pelaku usaha geowisata dari Kepala Desa sawarna.

Berikutnya adalah persiapan pelaksanaan, yaitu dengan menyebarkan undangan kepada para pelaku usaha UMKM, Kerajinan dan *Homestay* serta para pengurus paguyuban dan pokdarwis di desa sawarna. Selain itu kami pelaksana menyiapkan ruang pelaksanaan.

Pada pengabdian masyarakat yang kami lakukan adalah Pemanfaatan Google Bisnisku untuk Pemetaan dan pemasaran UMKM, Kerajinan dan *Homestay* di sekitar Desa Sawarna. Google Bisnisku adalah salah satu cara untuk bisa masuk halaman pertama Google. Google Bisnisku adalah sebagai tools untuk pemasaran dan penjualan secara online (Ni Komang Sri Yulastini et al., 2021) dan salah satu elemen paling penting untuk *Search Engine Optimization* (SEO) lokal (Zuchriadi et al., 2021) dengan Salah satu teknik Google Maps untuk melakukan verifikasi lokasi dan tempat agar bisa terupdate dengan baik di Google Maps (Rolly Maulana Awangga, Dani Leonidas Sumarna, Tamadara Hilman, Muchamad Innal Kariem, 2020). Dalam pengelolaan Google bisnisku (Google My Business), ulasan yang menarik, jujur dan terpercaya akan menjadi faktor peringkat yang digunakan Google untuk menampilkan bisnis kita di hasil pencarian (Yuliani & Novita, 2019). Selain pemanfaatan Google Bisnisku juga melakukan *Editing* Foto dan video promosi menggunakan Canva berbasis *Mobile* dengan memanfaatkan *smartphone* yang merupakan bagian dari proses melengkapi profile Google Bisnisku dan digital marketing. Digital marketing adalah aktivitas promosi dan penelusuran pasar melalui media digital secara daring, dengan menggunakan berbagai platform seperti jejaring sosial (Purwana et al., 2017). Pelaku bisnis dapat membagikan foto produk, poster, atau video promosi. Agar pemasaran digital dapat berjalan optimal, konten yang dibagikan melalui media sosial harus disajikan secara visual menarik. Hal ini karena calon konsumen cenderung menilai kualitas tampilan suatu produk sebagai faktor pertimbangan sebelum melakukan pembelian (Sakti et al., 2022).

Pada pengabdian masyarakat ini adalah memanfaatkan aplikasi Canva berbasis *Mobile* untuk memanfaatkan perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh masyarakat/ para pelaku usaha. Canva

adalah salah satu *software* untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva bisa didapatkan secara gratis dan berbayar. Canva bisa diakses melalui perangkat desktop maupun *Mobile* (Komalasari et al., 2021). Canva merupakan aplikasi atau web yang menyediakan beberapa templat desain yang menarik dan mampu kita edit sendiri sesuai selera kita (Jafar Adrian et al., 2022) serta memudahkan seseorang membuat desain dan konten publikasi dengan mudah serta dapat dilakukan dimanapun (Wijaya et al., 2022) diantaranya membuat logo, poster, infografis, *newsletter*, *featured image blog*, *invoice*, *thumbnail Youtube* serta desain kemasan (Sholeh et al., 2020).

Tempat dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Gedung *Tourist Information center* (TIC) di Desa Sawarna pada Hari Jumat, tanggal 1 September 2023 dan total pelaksanaan kegiatan dari persiapan sampai dengan pelaksanaan yaitu selama 1 Bulan dari tanggal 7 agustus sampai dengan 7 September 2023 yang melibatkan mahasiswa KKM (Gambar 3 dan Gambar 4).



Gambar 3. Foto Bersama kegiatan



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan

Mitra

Mitra pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Pemerintah Desa Sawarna, Pelaku UMKM, Pelaku usaha kriya/kerajinan dan Pelaku usaha *Homestay* di sekitar geowisata Geosite Geopark Bayah Dome.

Teknik Pelaksanaan Program

Teknik pelaksanaan program untuk menyelesaikan persoalan mitra sebagai berikut:

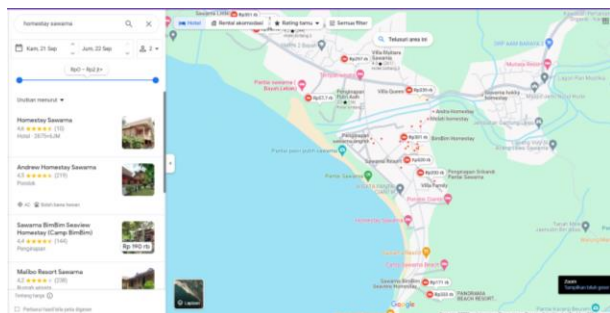
1. Dilakukan pendampingan secara intensif setiap hari ke beberapa UMKM, Kerajinan dan *Homestay* untuk Pemetaan Lokasi (*Mapping Google Maps*) ke masing-masing tempat usaha. Karena titik koordinat untuk *mapping* harus sesuai dengan lokasi usahanya.
2. Melakukan pendampingan *editing* foto dan video produk untuk melengkapi profile google bisnis, dan juga untuk konten promosi sosial media setiap harinya ke beberapa UMKM setiap harinya dengan membuka posko *editing* untuk para pelaku UMKM, kerajinan dan *homestay* yang membutuhkan bantuan proses *editing* (Gambar 5).
3. Memberikan materi pengetahuan tentang pentingnya digitalisasi geowisata untuk pengembangan geowisata dengan metode ceramah,



Gambar 5. Praktik *Editing* Foto dan Video

Hasil Pelaksanaan

Dari pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini menghasilkan akun google bisnisku untuk pelaku UMKM, Kerajinan dan *Homestay*. Selain itu sudah berisi konten profil pada akun google bisnisku yang semula belum lengkap dengan foto dan video produknya. Untuk *editing* foto dan video dengan canva sudah digunakan untuk *posting* konten produk di sosial media instagram dan tiktok. Dari 143 *Homestay* yang sudah memiliki akun google bisnisku sebanyak 82 *homestay* (Gambar 6). Dan UMKM sebanyak 33, dan kerajinan sebanyak 36 dengan beberapa status masih menunggu validasi dari google bisnisku.



Gambar 3. Homestay yang sudah terdaftar pada Google Bisnisku

KESIMPULAN

Digitalisasi aktivitas geowisata di Kawasan Geopark Bayah Dome melalui workshop dan pelatihan Para pelaku UMKM, kerajinan dan Homestay di desa sawarna adalah langkah yang positif dalam mendukung pariwisata berkelanjutan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan geowisata dapat menarik para wisatawan untuk datang dan juga dapat ditingkatkan sambil menjaga kelestarian lingkungan alam yang unik ini. Proyek ini juga memberikan pelajaran berharga tentang pentingnya kolaborasi antara akademisi, pemerintah daerah, dan pemangku kepentingan dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan.

PUSTAKA

- Ali, M. dan H. F. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 121–127.
- Aribathi, A. H., Saryani, S., & Haris, H. (2019). Perancangan Aplikasi Smart Seminar Dan Workshop Berbasis Website. *Journal CERITA*, 5(2), 156–164. <https://doi.org/10.33050/cerita.v5i2.409>
- Asaniyah, N. (2017). Pelestarian Informasi Koleksi Langka: Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi. *Buletin Perpustakaan*, 57, 85–94.
- Darsiharjo, Supriatna, U., & Saputra, I. M. (2016). Pengembangan Geopark Ciletuh Berbasis. *Jurnal Manajemen Resort Dan Leisure*, 13(1), 55–60.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika*

- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>
- Ni Komang Sri Yulastini, Ni Luh Putu Cahayani, Ni Putu Yuniarika Parwati, & Luh De Liska. (2021). Digital Marketing “Google Bisnisku” Pada Umkm Untuk Meningkatkan Pemasaran Dan Penjualan Produk Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(1), 103–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i1.1593>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2022). Studi Literatur: Kemampuan Komunikasi Metematis Mahasiswa Pada Materi Integral. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 94.
- Purwana, D., Rahmi, R., & Aditya, S. (2017). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.21009/jpmm.001.1.01>
- Rolly Maulana Awangga, Dani Leonidas Sumarna, Tamadara Hilman, Muchamad Innal Kariem, M. W. A. I. (2020). Pelatihan Google Bisnisku Dalam Rangka Pemetaan Digital UKM di Desa Wangunharja. *Jurnal Merpati*, 1(2), 47–49. https://www.academia.edu/download/81366787/Prosiding_Seminar_Nasional_Pengabdian_Kepada_Masyarakat_SN_PKM_Padang_20_November_2021.pdf#page=57
- Sakti, I. M., Pratiwi, D. C., & Jati, S. C. (2022). Pelatihan Fotografi dan Editing untuk Meningkatkan Promosi Produk Kerajinan Rajut. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 02(03), 451–464. <https://ejournal.uksw.edu/jms/article/view/6825>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Tri Yulianti, D., & Tri Prastowo, A. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 32–39. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Foridate*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/foridate.v1i2.2418>
- Yuliani, N., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan Google Bisnisku Sebagai Upaya Meningkatkan Rangkings Bisnis Lokal (Studi Kasus : UMKM Gresik , Jawa Timur) Universitas Esa Unggul. *Ikraith-*

Abdimas, 5(1), 146–157.
https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-23413-11_2333.pdf

Zuchriadi, A., Rahayu, F., Waluyo, M. R., & Bagas, A. (2021). Pelatihan Optimasi Google Bisnisku Antuk Umkm Anggota Komunitas Tangan Diatas (Tda) Jakarta Timur Agar Bisa Bertahan Saat *Prosiding*, 4.
https://www.academia.edu/download/81366787/Prosiding_Seminar_Nasional_Pengabdian_Kepada_Masyarakat_SN_PKM_Padang_20_November_2021.pdf#page=57