

PEMANFAATAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN QR CODE DAN FACEBOOK MARKETPLACE SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA DI DESA APUAN SUSUT BANGLI

Gde Iwan Setiawan¹, Ni Luh Gede Ambaradewi², I Kadek Juniarta³, I Nyoman Bagus Suweta Nugraha⁴

¹Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *iwansetiawan@mahadewa.ac.id

²Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *ambaradewi@mahadewa.ac.id

³Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *juniarta@mahadewa.ac.id

⁴Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *nugraha@mahadewa.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 02, 2023

Revised December 24, 2023

Accepted December 25, 2023

Available online December 28, 2023

Keywords: *QR Code, Facebook Marketplace, Apuan Village*

Copyright ©2023 by Author. Published by Lembaga Pengembangan Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract. The purpose of this service activity is to develop the potential of tourist destinations in Apuan village by utilising information technology-based local wisdom, which empowers the potential of the community in increasing family income through increasing creative economic businesses supporting tourist destinations. While the specific target of this service activity, namely in the development of tourism destination promotion. This activity was carried out for 1 (one) month, with several stages of activities in the implementation of this Community Service (PKM), including: (1) initial evaluation; (2) group formation; (3) QR-Code making training; (4) Facebook Marketplace making training; (5) business management assistance; (6) final evaluation, and (7) special monitoring for sustainability. The activities have been implemented, and the village community has begun to utilise Facebook Marketplace as a medium for digital-based tourism promotion.

PENDAHULUAN

Desa Apuan merupakan salah satu desa yang ada di wilayah Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli dengan luas wilayah 4.37 km² dengan jumlah penduduk per 4.586 jiwa dengan jumlah wilayah bawahan 4 Banjar Dinas yaitu : Banjar Dinas Apuan Kaja, Banjar Dinas Apuan Kelod, Banjar Dinas Bangunlemah Kawan, Banjar Dinas Bangunlemah Kangin dengan batas wilayahnya,

Utara : Wilayah Desa Abuan,

Timur : Wilayah Desa Abuan dan Demulih,

Selatan : Wilayah Desa Bakbakan Kab. Gianyar,

Barat : Wilayah Desa Petak Kab. Gianyar

Desa Apuan Susut Bangli memiliki kondisi alam yang baik untuk mendongkrak sebagai destinasi wisata dengan didukung pemanfaatan kearifan lokal sebagai potensi wisata ini memberikan peran kepada masyarakat untuk memperkenalkan sekaligus menciptakan apresiasi dan kepekaan terhadap nilai-nilai sosial, budaya, dan tradisi s desa Apuan. Ada 3 destinasi yang ada : Tibumana Waterfall, Banjar Dinas Bangunlemah Kawan, Pura Tirta Empul Desa Adat Apuan Tempat pura ini disebut dengan penghulun tukad (hulu sungai) dan Mangsi River merupakan sebuah aliran mata air yang

dihiasi dengan tebing-tebing alami, serta sebuah goa yang memiliki tanah hitam sehingga warga setempat menyebutnya sebagai mangsi

Kearifan lokal akan menjadi penting dan bermanfaat ketika masyarakat lokal yang mewarisi sistem pengetahuan dapat menerima dan mengklaim hal tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Dengan begitu, kearifan lokal dapat disebut sebagai jiwa dari budaya lokal. Setiap bagian dari kehidupan masyarakat lokal diarahkan secara arif berdasarkan sistem pengetahuan mereka, dimana tidak hanya bermanfaat dalam aktifitas sehari-hari dan interaksi dengan sesama saja, tetapi juga dalam situasi-situasi yang tidak terduga seperti bencana yang datang secara tiba-tiba. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal. Artinya, pengembangan kepariwisataan harus menghargai nilai-nilai budaya lokal yang berkembang di masyarakat dan mempertahankan tradisi yang menjadi aset pariwisata budaya.

Dari topik yang diajukan tersebut, dengan jelas dapat kita ketahui adanya mata rantai yang sifatnya saling berkaitan/berhubungan diantara beberapa komponen kunci yang harus mendapatkan *stressing* (penekanan) secara merata dan seimbang agar pada saatnya nanti tercipta suatu pembangunan pariwisata yang berkelanjutan. Komponen kunci yang dimaksud adalah: seperti: kata pengembangan yang dapat dianggap sebagai tema kunci dan 3 (tiga) kata kunci yaitu: Pariwisata, Budaya dan Kearifan Lokal. Pengembangan Budaya (Kebudayaan) meliputi upaya-upaya menemukan/meneliti, melestarikan, mengelola, melindungi dan memanfaatkan peninggalan-peninggalan budaya masa yang dikembangkan (eksplorasi, revitalisasi; aktualisasi) agar lebih dikenal dan dicintai oleh masyarakat.

Desa Apuan Bangli memiliki potensi wisata yang terdiri dari wisata alam, budaya, belanja, dan kuliner yang menarik untuk dikunjungi baik oleh wisatawan nusantara maupun mancanegara. Sehingga, dibutuhkan suatu media teknologi informasi yang berisi informasi terkait destinasi wisatanya yang dikemas secara lengkap dan menarik dengan disertai penerapan model bisnis yang tepat. Metodologi penelitian dalam teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan studi pustaka. Aplikasi *Mobile Qrcode* merupakan salah satu alat teknologi informasi yang umum digunakan oleh masyarakat saat ini, karena bersifat interaktif dan mudah digunakan melalui perangkat *mobile*. Konsep kreatif yang akan diterapkan menampilkan secara menyeluruh Informasi tentang obyek wisata sebagai sarana promosi, sehingga dapat menarik para calon wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata secara langsung. Selain itu, model bisnis yang sesuai akan diterapkan pada sistem tersebut sebagai bagian dari kegiatan pemasarannya. Dalam penelitian dikembangkan aplikasi informasi destinasi wisata berbasis android yang pada penelitian ini difokuskan sebagai pemecahan permasalahan dalam mempromosikan dan memandu wisata untuk menemukan lokasi destinasi dengan menampilkan peta, mendapatkan informasi terkait destinasi wisata. Serta pada aplikasi juga menerapkan fitur pemindaian *QR Code* yang memungkinkan wisatawan untuk mendapat informasi mengenai objek maupun kegiatan yang berlangsung.

METODE

1. *Rapid Application Development (RAD)*

RAD merupakan model proses perangkat lunak *Requirements Planning* (perencanaan yang menekankan pada daur pengembangan yang persyaratan). RAD merupakan versi adaptasi cepat dari fase ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, model *waterfall*, dengan menggunakan pendekatan syarat, batasan dan objektifitas dari aplikasi atau konstruksi komponen (Pressman, 2005). Dari sistem yang akan di bangun. penjelasan Pressman ini, satu perhatian khusus Data mengenai kebutuhan sistem diperoleh dengan mengenai metodologi RAD dapat diketahui, yakni cara terjun langsung ke lapangan memantau dan implementasi metode RAD akan berjalan maksimal menganalisis secara seksama apa yang akan di jika pengembang aplikasi telah merumuskan lakukan.

2. Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan ini merupakan kerangka dan putih agar mudah untuk dikenali oleh kerja berupa langkah-langkah dalam pelaksanaan komputer. Kerangka kerja yang digunakan menggunakan pendekatan metodologi RAD (*Rapid Application Development*).

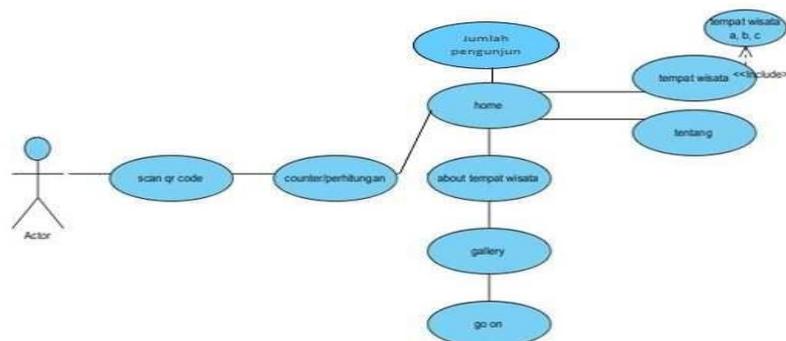
1) Requirements Planning

Perencanaan yang menekankan pada daur pengembangan yang persyaratan singkat. RAD merupakan versi adaptasi cepat dari fase ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, model *waterfall*, dengan menggunakan pendekatan syarat, batasan dan objektifitas dari aplikasi atau konstruksi komponen (Pressman, 2005). Penjelasan Pressman ini, satu perhatian khusus data mengenai kebutuhan sistem diperoleh dengan mengenai metodologi RAD dapat diketahui, yakni cara terjun langsung ke lapangan memantau dan implementasi metode RAD akan berjalan maksimal menganalisis secara seksama apa yang akan di jika pengembang aplikasi telah merumuskan lakukan.

2) Design Workshop (Pemodelan)

Fase ini adalah fase untuk merancang, terdapat tiga fase dalam RAD yang melibatkan meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilaian, yang ada berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Adapun ketiga fase perancangan aplikasi *QR Code* identifikasi tersebut adalah *requirements planning* (perencanaan informasi lokasi wisata), *RAD design workshop* (workshop dimulai dari mengidentifikasi data data yang ada dari desain RAD), dan *implementation* (implementasi). Dalam maupun luar yang dibutuhkan dalam ketiga fase tersebut dapat dilakukan dengan cara perancangan aplikasi. Selanjutnya data di input ke yang sangat praktis dan juga tidak sulit untuk diikuti. dalam sebuah basis data, data berupa konten-konten dari aplikasi yang didapat dari observasi langsung dilapangan.

Untuk mempermudah gambaran dari hubungan sistem dan pengguna maka digunakan *use case diagram* dan *activity diagram*. *Activity Diagram* dalam tampilan tempat wisata terdapat *menu home*, *about*, *gallery*, *go on*. Ketika *user* atau pengguna memilih tombol *about* maka *sistem* akan menampilkan tentang penjelasan singkat mengenai tempat wisata yang dituju. Ketika *user* atau pengguna memilih tombol *gallery* maka *sistem* akan menampilkan *gallery* foto gambar dari tempat wisata tersebut berupa sudut-sudut beserta keadaan apa saja yang ada di lokasi tempat wisata yang dituju. Ketika *user* memilih tombol *go on* maka sistem akan menampilkan jam operasional dari tempat wisata yang dituju. Dan ketika *user* memilih tombol *home* maka dengan otomatis sistem akan menampilkan halaman utama dari aplikasi *website* dimana terdapat tempat-tempat wisata yang ada di Desa Apuan sehingga *user* dapat memilih tempat wisata yang ingin dituju. Juga terdapat tombol tentang dimana sistem akan menampilkan penjelasan singkat mengenai Desa Apuan berupa keadaan serta sejarah singkat mengenai terbentuknya Desa Apuan. Halaman utama dari aplikasi dapat diakses langsung oleh pengguna dengan *scan QR Code* dari mana saja, akan tetapi sistem tidak akan menghitung *user* atau pengguna yang mengakses aplikasi *website* karena tidak melalui halamam *counter* perhitungan.



Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi *QR Code* Identifikasi Pengunjung di Lokasi Wisata Desa Apuan ketika *User* berada Langsung di Lokasi Wisata

3) Implementasi Sistem

Tahap ini dilakukan implementasi pada sistem aplikasi *QR Code* identifikasi pengunjung di Lokasi Wisata Desa Apuan yang dirancang sebelumnya.

1) *Persiapan Perangkat Lunak*

Penulis menggunakan aplikasi *Sublime Text* untuk penulisan koding aplikasi. Penulis menggunakan bahasa pemrograman php untuk pengkodean aplikasi dan kemudian penulis menggunakan *web browser* untuk akses *database* aplikasi yang tersimpan pada *web* menggunakan *My SQL*.

2) *Design Storyboard*

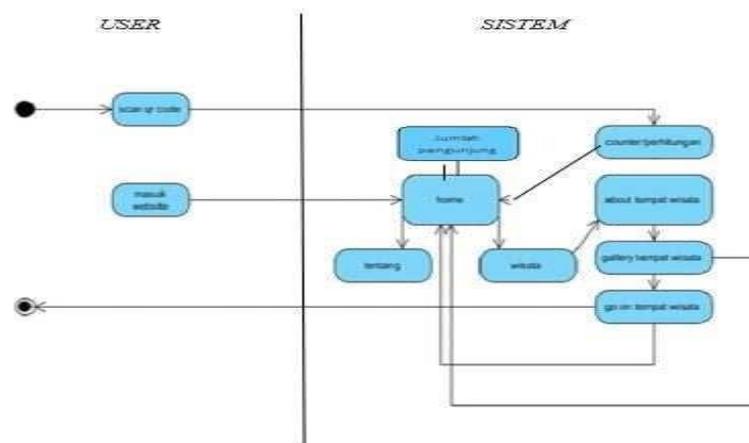
Design Storyboard dapat memvisualisasi antarmuka atau *interface* dari aplikasi *QR Code* identifikasi pengunjung di Lokasi Wisata Desa Apuan yang dikembangkan sehingga dapat memberikan bayangan dari aplikasi yang akan dihasilkan.

3. Tahapan Pembuatan Aplikasi

Tahapan pembuatan aplikasi ini adalah tahap implementasi aplikasi berdasarkan rancangan aplikasi pada bab sebelumnya. Hal pertama yang dilakukan adalah membuat koding aplikasi yang ingin dibuat. Pengkodean aplikasi menggunakan bahasa pemrograman php. Setelah melakukan tahap pengkodean, tahap selanjutnya dalam implementasi aplikasi adalah membuat *database* untuk melakukan proses penyimpanan data pada aplikasi. Penyimpanan data dalam *database* menggunakan *My SQL*.

4. Pengujian Aplikasi

Setelah melakukan perancangan pada aplikasi, penulis melakukan pengujian aplikasi dengan tujuan memeriksa hasil dari aplikasi apakah terdapat kesalahan pada tampilan aplikasi *QR code* identifikasi pengunjung di lokasi wisata Desa Apuan. Dalam pengujian aplikasi *QR code* identifikasi pengunjung di lokasi wisata Desa Apuan tidak terdapat kesalahan atau *error* dalam aplikasi.



Gambar 2. Pengujian Aplikasi *QR Code* Identifikasi Pengunjung di Lokasi Wisata Desa Apuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk dari optimalisasi *QR Code* dan *Facebook Marketplace*, yakni dengan membuat *QR Code* secara *online* di *website* yang tidak berbayar dan hal ini menjadi inovasi untuk mengenalkan produk lokal atau desa kepada khalayak ramai secara digital. Hal tersebut juga menjadi langkah awal bagi BUMDes untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi, khususnya yang disediakan oleh *platform* dari *Facebook* yakni *Facebook Marketplace*. *Facebook Marketplace* merupakan salah satu fitur dari *Facebook* yang berfungsi bagi pengguna akun *Facebook* untuk berjualan secara daring dan dapat pula menjadi media promosi yang efektif untuk mendatangkan wisatawan lokal ataupun mancanegara. Adapun bentuk tampilan dari *Qrcode* dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Qr Code* Obyek Wisata Desa Apuan

Setelah *QR* discan maka akan muncul website berbasis kearifan lokal di Desa Apuan, seperti pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Menu Awal Tampilan Aplikasi

Berdasarkan tampilan *QRCode* dan *Facebook Marketplace* dari tersebut berorientasi pada promosi produk lokal yang tentunya masih mengangkat nilai-nilai kearifan lokal. Info obyek wisata desa Apuan yang ditampilkan di *Facebook Marketplace* tersebut diantaranya, lokasi, fasilitas obyek wisata yang ada, maka *Facebook Marketplace* dapat dijadikan sebagai media promosi, publikasi, serta media berjualan melalui *social media*. Jangkauan informasi obyek wisata kepada wisatawan dapat dengan mudah dilakukan. Selain itu, dengan adanya *QR Code* yang tercantum memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tentang keberadaan dan fasilitas obyek wisata yang dimiliki. Namun terdapat sedikit masalah, ketika implementasi *QR Code* dan *Facebook Marketplace*, yakni belum semua SDM di Desa Apuan yang mahir dalam menggunakan sosial media dan paham dalam mengimplementasikan pemanfaatan teknologi informasi.

Setelah dilakukannya pendataan dan sosialisasi tentang digitalisasi produk unggulan Desa Apuan berbasis *QR Code* dan *Facebook Marketplace*, terdapat peningkatan motivasi masyarakat Desa Apuan. Hal tersebut terlihat dari antusiasme peserta kegiatan yang hadir dalam acara tersebut. Selain itu, kegiatan tersebut dihadiri oleh Kepala Desa Apuan, para aparatur Desa Apuan, ketua dan anggota Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), ketua dan anggota Posdaya, tokoh pemuda dan masyarakat, serta penggiat UMKM di Desa Apuan. Selain itu, masyarakat menyadari kegiatan produktif melalui kewirausahaan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa yang masih menjunjung tinggi kearifan dan budaya lokal. Ekonomi kerakyatan dan padat karya yang masih dipertahankan dalam budaya masyarakat desa menjadikan perekonomian masyarakat desa berjalan dengan baik. Selain itu, masyarakat sangat tertarik dengan adanya implementasi pemanfaatan teknologi informasi untuk kegiatan ekonomi masyarakat desa dan hal tersebut menjadi hal baru dalam upaya meningkatkan pemasaran obyek wisata unggulan desa tersebut.

A. Pelaksanaan Program

No	Hari/Tanggal	Uraian Kegiatan	Output Hasil
1	28 November-03 Desember 2022	Pencarian data berupa foto dengan mendatangi langsung narasumber yakni Kepala Dusun Banjar Bangun Lemah Kangin	
2	19-24 Desember 2022	Pembuatan website berbasis kearifan lokal (QR) sebagai tugas pokok prodi TI pada program kerja KKN	
	10 Desember 2022	Peningkatan Kapasitas Pengembangan Desa Wisata Berbasis Budaya Dengan Metode QR	
3	26-28 Desember 2022	Penyelesaian akhir website berbasis kearifan lokal (QR)	
	29 Desember 2022	Penyerahan website berbasis kearifan lokal (QR) kepada Kepala Desa	

SIMPULAN

Motivasi masyarakat untuk berwirausaha dan memanfaatkan teknologi informasi meningkat setelah dilakukan kegiatan PKM tersebut. *QR Code* dapat digunakan sebagai media untuk promosi dan identitas sebuah produk yang tersimpan dalam sebuah gambar dua dimensi yang ditempatkan pada kemasan produk. *Facebook Marketplace* dapat membantu kelompok UMKM dan BUMDes dalam memasarkan produk berbasis sosial media. *QR Code* dan *Facebook Marketplace* merupakan digital *platform* yang dapat digunakan oleh khalayak ramai, khususnya masyarakat desa, tetapi perlu dimodifikasi dan dioptimalisasi yang mendukung pemasaran produk unggulan desa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M.H., Samopa, F, dan Suryotrisongko, H. 2013. Pengembangan sistem pembayaran elektronik menggunakan kode qr berbasis android. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia. Pp.2–4.
- Desa Apuan, A. (2022). *Profil Desa Apuan*. Retrieved from apuan.desa.id/Profil-Desa/
- I Putu Astawa (2017). *Pemberdayaan Desa Wisata Pinge Melalui Produk Unggulan Pariwisata Politeknik Negeri Bali*. PNB: Bali.

Kominfo (2013). Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia 53 Juta Orang. (Online). Tersedia: <https://kominfo.go.id> [08 Desember 2018].

LP3M (2022). *Panduan KKN Tematik 2022 Tema : Pengembangan Objek Wisata Di Desa Apuan Berbasis Kearifan Lokal.*