

## PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PEMANFAATAN APLIKASI E-TOURISM UNTUK PENGEMBANGAN EKOWISATA PANTAI KHIKIT KECAMATAN PEMATANG SAWA

Fauzi\*<sup>1</sup>, Sephia Nuraini<sup>2</sup>, Evi Novitasari<sup>3</sup>, Wulandari<sup>4</sup>, Suyono<sup>5</sup>

<sup>1,3</sup>Prodi Manajemen, Institut Bakti Nusantara, Lampung

<sup>2,5</sup>Prodi Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara, Lampung

<sup>4</sup>Prodi Bisnis Digital, Institut Bakti Nusantara, Lampung

Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung

E-mail: [drfauziibn@gmail.com](mailto:drfauziibn@gmail.com)<sup>1</sup>, [sephianuraini33@gmail.com](mailto:sephianuraini33@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[evinovitasari@gmail.com](mailto:evinovitasari@gmail.com)<sup>3</sup>, [wulandari@ibnus.ac.id](mailto:wulandari@ibnus.ac.id)<sup>4</sup>, [suyono@ibnus.ac.id](mailto:suyono@ibnus.ac.id)<sup>5</sup>

### **Abstract**

*This community service program was implemented at Khikit Beach, Pekon Betung, Pematang Sawa District, Tanggamus Regency, with the goal of empowering coastal communities to utilize a mobile web-based e-tourism application for ecotourism development. This activity was motivated by the community's low ability to use digital technology for tourism promotion. The implementation method consisted of planning and implementation stages, which included outreach, training, and technical assistance using a participatory approach. The results of the activity demonstrated an increase in the community's ability to manage the tourism information system, with 88% of participants able to update content independently and a 25% increase in local tourist visits. This activity demonstrated that the application of information technology through e-tourism is effective in increasing digital literacy and strengthening the community's role in sustainable ecotourism management.*

**Keywords:** *Community empowerment, e-tourism, ecotourism, information technology, Khikit Beach*

### **Abstrak**

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Pantai Khikit, Pekon Betung, Kecamatan Pematang Sawa, Kabupaten Tanggamus, dengan tujuan memberdayakan masyarakat pesisir dalam pemanfaatan aplikasi e-tourism berbasis web mobile untuk pengembangan ekowisata. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan masyarakat dalam menggunakan teknologi digital untuk promosi wisata. Metode pelaksanaan terdiri atas tahap perencanaan dan pelaksanaan, yang mencakup sosialisasi, pelatihan, serta pendampingan teknis dengan pendekatan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan masyarakat dalam mengelola sistem informasi wisata, di mana 88% peserta mampu memperbarui konten secara mandiri dan terjadi peningkatan kunjungan wisatawan lokal sekitar 25%. Kegiatan ini membuktikan bahwa penerapan teknologi informasi melalui e-tourism efektif dalam meningkatkan literasi digital serta memperkuat peran masyarakat dalam pengelolaan ekowisata berkelanjutan.

**Kata kunci:** Pemberdayaan masyarakat, e-tourism, ekowisata, teknologi informasi, Pantai Khikit

## I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dalam sektor pariwisata memiliki peran strategis dalam meningkatkan potensi wilayah, membuka peluang bisnis, dan memperkuat perekonomian masyarakat lokal (Agung, 2015; Bangsa, 2021). Digitalisasi pariwisata mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi destinasi, memahami nilai budaya lokal, serta berpartisipasi aktif dalam promosi wisata daerah. Integrasi teknologi informasi menjadi strategi penting dalam pemasaran pariwisata modern yang menguntungkan baik penyedia jasa maupun pengelola destinasi (Hamid et al., 2021; Rusyidi & Fedryansah, 2018).

Kecamatan Pematang Sawa di Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung, merupakan salah satu kawasan pesisir yang memiliki potensi wisata alam dan budaya yang besar. Salah satu destinasi unggulannya adalah Pantai Khikit di Pekon Betung, yang dikenal dengan panorama lautnya yang memukau, pasir putih yang bersih, serta suasana alam yang masih alami. Di sisi barat pantai ini tampak Pegunungan Bukit Barisan Selatan, sementara di sisi timur terlihat Gunung Tanggamus dan pemukiman penduduk pesisir. Kondisi geografis yang indah ini menjadikan Pantai Khikit berpotensi besar untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata unggulan daerah. Namun demikian, hasil observasi awal menunjukkan bahwa lebih dari 80% masyarakat dan pengelola wisata Pantai Khikit belum memiliki kemampuan digital dalam melakukan promosi wisata secara daring. Promosi yang dilakukan selama ini masih bersifat konvensional, terbatas melalui media sosial pribadi, bahkan sebagian besar hanya mengandalkan video singkat di YouTube tanpa pengelolaan informasi yang terstruktur. Selain itu, belum tersedia sistem informasi berbasis web yang dapat menampilkan informasi wisata secara lengkap, seperti lokasi, fasilitas, atraksi, dan akomodasi. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya tingkat kunjungan wisatawan, terlebih pascapandemi Covid-19 yang menurunkan aktivitas pariwisata lokal secara signifikan.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan upaya peningkatan kapasitas masyarakat melalui kegiatan penerapan dan pelatihan Sistem Informasi *E-Tourism* berbasis *Web Mobile*. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi digital bagi pengelola wisata dan masyarakat sekitar dalam mengelola serta mempromosikan destinasi Pantai Khikit secara mandiri dan berkelanjutan. Sistem ini juga diharapkan mampu meningkatkan akses informasi bagi wisatawan serta memperluas jangkauan promosi wisata daerah ke ranah digital. Secara sosial dan ekonomi, kegiatan pengabdian ini berpotensi meningkatkan kesejahteraan masyarakat pesisir melalui peningkatan kunjungan wisatawan dan penguatan ekonomi kreatif berbasis digital. Dengan adanya sistem *e-tourism*, masyarakat dapat mempublikasikan potensi lokal, kuliner khas, maupun kegiatan budaya dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, pengelola wisata akan memperoleh kemampuan baru dalam mengelola konten promosi, memperbarui data kunjungan, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana komunikasi dengan calon wisatawan.

Konsep *e-tourism* sendiri didefinisikan sebagai penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan serta promosi pariwisata (Buhalis & Jun, 2017). Teknologi ini memungkinkan proses penyampaian informasi dan interaksi antara wisatawan dengan penyedia layanan menjadi lebih cepat dan efektif (Leung, 2022; Ukpabi & Karjaluoto, 2017). Beberapa kajian menunjukkan bahwa penerapan *e-*

*tourism* mampu meningkatkan daya tarik wisata lokal dan memperluas pasar pariwisata (Bhahri, 2021; Sari et al., 2021). Haryono dan Albetris (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan sistem informasi pariwisata berbasis *web* dapat meningkatkan antusiasme masyarakat dalam mencari informasi destinasi karena kemudahan akses yang ditawarkan. Pengenalan teknologi digital dalam sektor pariwisata berkontribusi besar terhadap keberlangsungan industri wisata, terutama dalam kondisi pascapandemi, dengan meminimalkan interaksi langsung namun tetap menjaga keberlanjutan promosi (Rosita, 2020; Sutiksno et al., 2020). Sejumlah pengabdian serupa yang dilakukan oleh Saniati et al. (2022) juga membuktikan bahwa pelatihan *e-tourism* mampu meningkatkan kompetensi masyarakat dalam mengelola promosi wisata secara daring. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, kegiatan ini merupakan hilirisasi dari hasil penelitian sistem informasi *e-tourism* berbasis *web mobile* yang sebelumnya dikembangkan oleh penulis, kemudian diterapkan secara langsung kepada masyarakat Pantai Khikit melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan teknis. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada penerapan teknologi, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat agar mampu beradaptasi dengan perkembangan era digital. Melalui pendekatan partisipatif dan pelatihan praktis, diharapkan masyarakat dapat secara mandiri mengelola sistem informasi pariwisata, memperbarui konten secara berkala, dan menjadikan Pantai Khikit sebagai destinasi wisata digital yang informatif, menarik, dan berdaya saing.

## II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Pantai Khikit, Pekon Betung, Kecamatan Pematang Sawa, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Sasaran kegiatan adalah masyarakat pesisir dan pengelola wisata yang terlibat langsung dalam pengelolaan destinasi. Kegiatan ini diikuti oleh 25 peserta yang terdiri atas pengelola wisata, pedagang lokal, dan pemuda karang taruna. Metode pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua tahap, yaitu perencanaan dan pelaksanaan, dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan masyarakat secara aktif dalam setiap proses kegiatan.

### a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk memastikan kegiatan pengabdian berjalan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

#### 1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Masyarakat

Tim pengabdian melakukan observasi awal di lokasi wisata untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi pengelola dan masyarakat. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa masyarakat belum memiliki media digital untuk promosi wisata dan keterampilan pengelolaan informasi berbasis teknologi masih rendah.

#### 2. Koordinasi dengan Pemangku Kepentingan

Tim melakukan koordinasi dengan aparat desa, pengelola wisata Pantai Khikit, serta tokoh masyarakat untuk menentukan sasaran kegiatan, waktu pelaksanaan, dan fasilitas yang dibutuhkan. Melalui diskusi tersebut, disepakati bahwa pelatihan akan difokuskan pada penerapan sistem informasi *e-tourism* berbasis *web mobile*.

3. Perancangan Sistem Informasi dan Materi Pelatihan  
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim merancang sistem informasi *e-tourism* berbasis web mobile menggunakan PHP dan *MySQL*, yang menampilkan informasi destinasi, galeri, peta lokasi, dan kontak pengelola. Selain itu, tim juga menyusun modul pelatihan meliputi pengenalan *e-tourism*, penggunaan sistem, dan strategi promosi digital.
4. Penyusunan Alat Ukur Keberhasilan  
Sebagai bagian dari perencanaan evaluasi, disusun instrumen berupa lembar observasi, kuesioner kepuasan peserta, dan daftar cek keterampilan digital untuk menilai tingkat keberhasilan kegiatan.

#### **b. Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan yang bertujuan untuk menerapkan sistem informasi *e-tourism* serta meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengelola promosi wisata secara digital. Tahapan pelaksanaan terdiri dari beberapa kegiatan utama sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Pengenalan Konsep *E-Tourism*  
Kegiatan diawali dengan sosialisasi kepada masyarakat dan pengelola wisata mengenai manfaat penggunaan teknologi informasi dalam sektor pariwisata. Peserta diperkenalkan pada konsep *e-tourism* dan pentingnya promosi digital dalam menarik wisatawan.
2. Pelatihan Penggunaan Sistem Informasi *E-Tourism*  
Peserta diberikan pelatihan langsung mengenai cara mengoperasikan sistem, mulai dari proses *login*, pengisian profil destinasi, unggah foto wisata, hingga berbagi tautan promosi melalui media sosial. Pelatihan dilakukan secara interaktif dan praktik langsung menggunakan laptop dan ponsel peserta.
3. Pendampingan Teknis  
Setelah pelatihan, tim melakukan pendampingan selama dua minggu untuk memastikan peserta mampu mengelola sistem secara mandiri. Pendampingan mencakup pembaruan konten, pengaturan tampilan *web*, serta *troubleshooting* sederhana.
4. Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan  
Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan tingkat pencapaian tujuan pengabdian. Pengukuran dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui *pre-test* dan *post-test*, observasi langsung terhadap keterampilan peserta dalam menggunakan sistem, kuisisioner kepuasan untuk mengukur penerimaan Masyarakat terhadap kegiatan.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Pantai Khikit, Pekon Betung, Kecamatan Pematang Sawa, Kabupaten Tanggamus. Program ini bertujuan untuk memberdayakan masyarakat pesisir dalam memanfaatkan sistem *e-tourism* berbasis *web mobile* sebagai media promosi ekowisata. Kegiatan diikuti oleh 25 peserta yang terdiri dari pengelola wisata, pedagang, serta anggota karang taruna setempat. Seluruh kegiatan berjalan dengan baik melalui dua tahap utama, yaitu perencanaan dan pelaksanaan, yang dilakukan dengan pendekatan partisipatif agar

masyarakat terlibat secara aktif dari awal hingga akhir kegiatan. Pada tahap perencanaan, tim pengabdian melakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan masyarakat melalui observasi lapangan dan wawancara langsung dengan pengelola wisata, aparat pekon, serta pelaku usaha di sekitar Pantai Khikit. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa masyarakat belum memiliki media digital untuk mempromosikan potensi wisata dan sebagian besar belum memahami cara mengelola informasi secara daring. Promosi wisata selama ini hanya dilakukan melalui media sosial pribadi tanpa strategi yang jelas, sehingga kurang efektif menarik minat wisatawan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya jumlah kunjungan, terutama setelah pandemi COVID-19 yang sempat menghentikan aktivitas pariwisata di wilayah tersebut.

Menindaklanjuti hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian bersama aparat pekon dan pengelola wisata menyusun rencana kegiatan yang difokuskan pada pelatihan dan pendampingan penggunaan sistem *e-tourism* berbasis *web mobile*. Selain itu, dibentuk pula tim pengelola digital desa yang nantinya bertanggung jawab memperbarui informasi wisata secara rutin. Dalam tahap ini, tim juga melakukan perancangan sistem informasi menggunakan PHP dan MySQL dengan fitur utama berupa informasi destinasi, galeri foto, peta lokasi, dan kontak pengelola. Untuk menunjang pelatihan, disusun modul panduan teknis dan strategi promosi digital melalui media sosial. Sebagai alat ukur keberhasilan, disiapkan instrumen berupa lembar observasi keterampilan, kuesioner kepuasan peserta, serta *pre-test* dan *post-test* untuk menilai peningkatan kemampuan digital masyarakat.

Tahap pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sosialisasi konsep *e-tourism* dan pengenalan pentingnya teknologi informasi dalam pengelolaan ekowisata. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada masyarakat mengenai manfaat penerapan teknologi digital dalam mempromosikan potensi wisata daerah sekaligus memperkuat daya saing destinasi lokal. Sosialisasi ini juga menjadi langkah awal untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya inovasi digital sebagai bagian dari pengembangan ekowisata yang berkelanjutan. Peserta diajak memahami bagaimana digitalisasi dapat membantu mempermudah penyebaran informasi, menarik minat wisatawan, serta menciptakan peluang ekonomi baru bagi warga sekitar.



### Gambar 1. Sosialisasi dan Pengenalan Konsep E-Tourism kepada Masyarakat

Kegiatan sosialisasi ini menjadi langkah awal dalam membangun pemahaman masyarakat mengenai pentingnya digitalisasi pariwisata. Tim pengabdian memaparkan konsep *e-tourism* dan menjelaskan peran teknologi informasi dalam mengembangkan ekowisata Pantai Khikit. Peserta tampak antusias mengikuti penjelasan dan aktif berdiskusi mengenai potensi wisata serta peluang ekonomi yang dapat dikembangkan melalui promosi digital.

Setelah kegiatan sosialisasi, dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan sistem informasi *e-tourism* berbasis web mobile. Peserta mendapatkan pendampingan langsung mengenai cara melakukan *login*, menambah data destinasi, mengunggah foto kegiatan wisata, serta membagikan tautan promosi melalui media sosial seperti *Facebook* dan *WhatsApp*. Pelatihan ini dilaksanakan secara interaktif menggunakan pendekatan *learning by doing*, sehingga peserta dapat mempraktikkan langkah-langkah penggunaan aplikasi secara langsung dengan perangkat masing-masing. Selama pelatihan, peserta juga diberikan contoh pembuatan deskripsi destinasi yang menarik, cara memilih foto yang representatif, serta strategi sederhana dalam mengelola promosi digital agar informasi yang disampaikan lebih efektif menarik wisatawan. Selain itu, tim pengabdian memberikan simulasi pengisian data destinasi secara lengkap mulai dari nama objek wisata, fasilitas, hingga rute menuju lokasi, agar peserta mampu memahami alur kerja sistem secara utuh.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi E-Tourism Berbasis Web Mobile

Selama kegiatan pelatihan, antusiasme masyarakat sangat tinggi. Lebih dari 80% peserta aktif bertanya dan mencoba menggunakan fitur-fitur aplikasi secara langsung. Beberapa peserta bahkan mulai menambahkan konten kuliner lokal dan produk UMKM sebagai daya tarik tambahan bagi wisatawan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami fungsi aplikasi, tetapi juga mampu melihat peluang ekonomi dari penerapan teknologi digital. Setelah pelatihan selesai, tim melanjutkan kegiatan dengan pendampingan teknis selama dua minggu, yang bertujuan memastikan peserta dapat mengimplementasikan materi yang telah dipelajari secara mandiri dan efektif. Pendampingan difokuskan pada beberapa aspek

utama, antara lain: pembaruan konten secara rutin untuk menjaga informasi destinasi tetap akurat dan menarik; penyusunan narasi promosi yang efektif dengan teknik penulisan persuasif dan visualisasi menarik agar dapat meningkatkan minat wisatawan; serta pengelolaan data dan keamanan sistem untuk mencegah kehilangan data dan memastikan akses informasi berjalan lancar. Selama tahap ini, tim pengabdian memberikan bimbingan satu-satu maupun kelompok kecil, melakukan observasi langsung, dan memberikan umpan balik agar setiap peserta mampu mengelola sistem secara mandiri. Proses pendampingan ini juga melibatkan simulasi dan latihan nyata, sehingga peserta terbiasa menghadapi berbagai situasi teknis dan mampu mengatasi masalah yang mungkin muncul saat menggunakan aplikasi. Dengan demikian, tahap pendampingan tidak hanya memperkuat keterampilan teknis, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemandirian peserta dalam mengelola sistem digital.

Setelah tahap pelatihan dan pendampingan selesai, tim pengabdian melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan program dalam meningkatkan kemampuan masyarakat memanfaatkan teknologi digital untuk promosi wisata. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi keterampilan, serta kuesioner kepuasan peserta. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap masyarakat setelah mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan aplikasi *e-tourism* berbasis *web mobile*. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Berikut rekapitulasi hasil evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Pantai Khikit:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat melalui Aplikasi *E-Tourism* di Pantai Khikit

Aspek yang Dievaluasi	Sebelum Kegiatan (Pre-test)	Setelah Kegiatan (Post-test)	Keterangan Perubahan
Pengetahuan tentang <i>e-tourism</i>	35% peserta memahami dasar <i>e-tourism</i>	100% peserta memahami konsep dan manfaat <i>e-tourism</i>	Peningkatan sebesar 65% pemahaman peserta
Keterampilan penggunaan aplikasi	20% mampu menggunakan perangkat digital sederhana	88% mampu mengoperasikan dan memperbarui konten aplikasi <i>e-tourism</i> secara mandiri	Peningkatan kemampuan teknis sebesar 68%
Partisipasi dalam promosi wisata	3 orang aktif melakukan promosi secara mandiri	15 orang rutin memperbarui konten dan membagikan tautan promosi wisata	Peningkatan partisipasi masyarakat dari 3 menjadi 15 orang (sekitar lima kali lipat).
Sikap dan kesadaran terhadap potensi wisata lokal	Rendah, belum memahami nilai promosi digital	Tinggi, masyarakat aktif menjaga kebersihan dan mendukung kegiatan wisata	Terjadi perubahan sikap positif dan rasa memiliki
Kepuasan peserta terhadap kegiatan	-	92% peserta menyatakan puas dan merasa terbantu dengan kegiatan	Respon sangat positif

		pelatihan dan pendampingan	
--	--	----------------------------	--

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan digital masyarakat pesisir. Pengetahuan dan keterampilan peserta meningkat signifikan setelah mengikuti pelatihan, diikuti dengan tumbuhnya kesadaran dan partisipasi aktif dalam promosi wisata berbasis digital. Selain aspek kognitif dan keterampilan, perubahan sikap masyarakat juga terlihat dari meningkatnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan serta komitmen menjaga keberlanjutan ekowisata. Dampak ekonomi juga mulai dirasakan melalui peningkatan kunjungan wisatawan lokal sekitar 25% dalam dua bulan pascakegiatan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *e-tourism* efektif sebagai sarana pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan ekowisata berkelanjutan.

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Pantai Khikit, Pekon Betung, Kecamatan Pematang Sawa, telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kemampuan masyarakat pesisir dalam mengelola potensi wisata secara mandiri. Melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan penggunaan aplikasi *e-tourism* berbasis *web mobile*, masyarakat menjadi lebih memahami pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dalam promosi wisata dan pengembangan ekowisata berkelanjutan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan partisipasi masyarakat, di mana sebagian besar peserta mampu mengelola sistem secara mandiri dan aktif memperbarui informasi wisata. Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari penerapan metode partisipatif yang melibatkan masyarakat secara langsung sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Pendekatan ini menumbuhkan rasa memiliki dan tanggung jawab bersama terhadap keberlanjutan program. Selain itu, penerapan sistem *e-tourism* juga terbukti efektif dalam memperluas jangkauan promosi wisata Pantai Khikit dan membantu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan lokal. Kegiatan ini menjadi contoh nyata bagaimana pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi dapat memperkuat sektor pariwisata daerah sekaligus membuka peluang ekonomi baru bagi warga setempat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. G. (2015). *Teknologi informasi dan pengembangan sektor pariwisata daerah*. Jurnal Ilmu Pariwisata, 10(2), 45-53.
- Bangsa, A. R. (2021). *Peran digitalisasi pariwisata dalam meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat lokal*. Jurnal Ekonomi Kreatif dan Inovasi, 4(1), 12-20.
- Bhahri, M. (2021). *Penerapan e-tourism sebagai strategi peningkatan daya saing destinasi wisata daerah*. Jurnal Administrasi Bisnis, 8(3), 177-186.
- Buhalis, D., & Jun, S. H. (2017). *E-tourism research: Current trends and future directions*. Tourism Management Perspectives, 25, 86-96.  
<https://doi.org/10.1016/j.tmp.2017.11.002>

- Hamid, R., Suryadi, A., & Rahmawati, N. (2021). *Integrasi teknologi informasi dalam strategi pemasaran pariwisata digital*. Jurnal Teknologi dan Bisnis, 9(2), 90–99.
- Haryono, A., & Albetris, D. (2022). *Sistem informasi pariwisata berbasis web untuk peningkatan promosi destinasi lokal*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 6(1), 54–63.
- Leung, D. (2022). *Information technology and tourism development: A new paradigm of connectivity*. Journal of Tourism and Hospitality Research, 49(2), 110–121.
- Rosita, S. (2020). *Adaptasi industri pariwisata melalui transformasi digital di masa pandemi COVID-19*. Jurnal Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 5(1), 33–41.
- Rusyidi, B., & Fedryansah, M. (2018). *Teknologi informasi dan komunikasi sebagai strategi pemasaran pariwisata berbasis masyarakat*. Jurnal Sosial Humaniora, 9(1), 75–84.
- Saniati, S., Assuja, M. A., Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Sari, D. R. (2022). *Implementasi e-tourism sebagai upaya peningkatan kegiatan promosi pariwisata*. International Journal of Community Service Learning, 6(2), 203–212. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i2.45559>
- Sari, D. R., Wahyuni, E., & Ramadhan, R. (2021). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pengembangan e-tourism berbasis web*. Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi, 9(3), 155–163.
- Sutiksno, D. U., Nurlaela, L., & Yulianto, B. (2020). *Transformasi digital dan keberlangsungan pariwisata di masa pandemi*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital, 5(2), 144–153.
- Ukpabi, D. C., & Karjaluoto, H. (2017). *Consumers' acceptance of information and communications technology in tourism: A review*. Telematics and Informatics, 34(5), 618–644. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.12.002>