

ADOPSI IMPLEMENTASI PLATFORM PENGEMBANGAN PARIWISATA ASTERDEWI (ASISTENSI TOUR GUIDE DESA WISATA) DALAM MENUNJANG DIGITALISASI DESA WISATA

Raihan Israq Zabran^{1*}, Farras Zahy Fitriani Pramudya², Marlina Nur Rahmawati³, Nazwa Aulia Rakhma⁴, Sukhaenah Tri Utami⁵, Luthfiah Gustiana⁶, Satya Helfi Agustianto⁷, Rehan Nur Setiawan⁸, Amalia Suciati⁹, Aisyah Hasna Aulia¹⁰, Berliana Asyijar¹¹, Muhammad Makhdum Wahid¹², Ardea Himawan Nugroho¹³, Muhammad Ammar Izzudin¹⁴, Rania Nur Hikmah¹⁵, Novanda Alim Setya Nugraha¹⁶, Dasril Aldo¹⁷

¹⁻¹⁷Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia

ABSTRAK

Desa Wisata Adiluhur atau lebih dikenal sebagai Kampung Wisata Inggris Kebumen (KWIK), mengalami kenaikan kunjungan wisatawan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Namun, perubahan perilaku pengunjung yang dipengaruhi oleh pandemi COVID-19 menggeser penekanan pada pencarian informasi wisata dari sumber tradisional ke media online. Namun, pengelola Desa Adiluhur belum sepenuhnya memahami atau memanfaatkan potensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pemasaran pariwisata. Dalam upaya mengatasi hal tersebut, kami mengubah strategi pemasaran tradisional menjadi pemasaran online dan memusatkan perhatian pada pengembangan platform www.deswitaadiluhur.com. Namun, kami menyadari bahwa situs tersebut perlu dikembangkan agar lebih menarik dan interaktif bagi pengunjung. Sebagai solusi inovatif, kami memperkenalkan Platform Asterdewi yang berperan sebagai Asisten Tour Guide dengan fitur-fitur canggih seperti panduan virtual 360 derajat, marketplace dan pembelajaran Bahasa Inggris. Proses pengembangan platform ini menggunakan metode waterfall yang terstruktur dan melibatkan pemerintah Desa Adiluhur dalam seluruh tahapannya. Metode waterfall dipilih untuk memberikan tahapan yang jelas dalam pengembangan platform ini sehingga memungkinkan pengukuran yang akurat terhadap hasil dan dampak kegiatan. Hasilnya, program ini berhasil meningkatkan partisipasi masyarakat, mendapatkan respons positif dari wisatawan dan meningkatkan kepatuhan terhadap protokol Cleanliness, Health, Safety and Environment Sustainability (CHSE).

ABSTRACT

Adiluhur Tourism Village, better known as Kampung Wisata Inggris Kebumen (KWIK), has experienced a significant increase in tourist visits in recent years. However, changes in visitor behavior influenced by the COVID-19 pandemic have shifted the emphasis on finding tourist information from traditional sources to online media. However, Adiluhur Village managers have not fully understood or utilized the potential of information and communication technology (ICT) in tourism marketing. In an effort to address this, we changed the traditional marketing strategy to online marketing and focused on developing the www.deswitaadiluhur.com platform. However, we realized the site needed to be developed to be more engaging and interactive for visitors. As an innovative solution, we introduced the Asterdewi Platform which acts as an Assistant Tour Guide with advanced features such as 360-degree virtual guide, marketplace and English learning. The development process of this platform uses a structured waterfall method and involves the Adiluhur Village government in all stages. The waterfall method was chosen to provide clear stages in the development of this platform, enabling accurate measurement of the results and impact from activities. As a result, the program succeeded in increasing community participation, gaining positive responses from tourists and improving compliance with CHSE protocols.

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
Desa Wisata, Platform, Asterdewi, Metode Waterfall

***Correspondent**

Author:
Marlina Nur Rahmawati
Author
Email:
marlinanurrahmawati@gmail.com

Keywords:
Tourism Village, Platform, Asterdewi, Waterfall Method

Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam perkembangan ekonomi suatu daerah [1]. Desa wisata menjadi salah satu fokus utama dalam upaya pengembangan sektor pariwisata di Indonesia, karena desa-desa wisata memiliki potensi alam dan budaya yang kaya [2]. Dalam era digitalisasi yang semakin pesat, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi kunci dalam mengoptimalkan potensi pariwisata desa wisata. Salah satu upaya penting dalam hal ini adalah adopsi implementasi platform pengembangan pariwisata berbasis digital seperti "ASTERDEWI" (Asistensi *Tour Guide* Desa Wisata) [3]. ASTERDEWI adalah sebuah *platform* yang dirancang khusus untuk membantu pengembangan dan promosi desa wisata melalui pendekatan berbasis teknologi [4]. Melalui *platform* ini, para wisatawan dapat dengan mudah mengakses informasi tentang berbagai destinasi wisata, aktivitas, dan budaya yang ditawarkan oleh desa wisata, sehingga meningkatkan daya tarik dan aksesibilitas destinasi pariwisata tersebut [5]. Selain itu, ASTERDEWI juga memberikan dukungan kepada para pelaku wisata lokal, termasuk para *tour guide* desa wisata, dalam mempromosikan diri dan layanan mereka [6]. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji adopsi dan implementasi platform ASTERDEWI dalam mendukung digitalisasi desa wisata. Dengan menganalisis bagaimana *platform* ini telah diterima dan digunakan oleh berbagai pihak terkait, penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang potensi dan kendala dalam upaya digitalisasi desa wisata.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan sektor pariwisata desa wisata di Indonesia dan memberikan panduan untuk pengembangan platform serupa di masa depan. Dalam penelitian ini, kami akan menggali lebih dalam tentang bagaimana Asterdewi telah diterima oleh masyarakat desa wisata, para wisatawan, dan pihak terkait lainnya. Selain itu, kami juga akan mengevaluasi dampak dari adopsi platform ini terhadap perkembangan pariwisata desa wisata, baik dari segi ekonomi maupun keberlanjutan lingkungan [7]. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran teknologi dalam menggerakkan sektor pariwisata di desa wisata, serta kontribusinya dalam mengembangkan ekonomi lokal dan menjaga kelestarian lingkungan [8].

Metode

Pada program pengembangan desa wisata dengan *platform* Asterdewi menggunakan metode *waterfall*, yakni : Analisis Situasi dan Permasalahan, Identifikasi Masalah Utama dan Desain Solusi, Produk platform Asterdewi, Launching platform Asterdewi, Implementasi Solusi, *Survey* Pengguna platform, Pengujian Sistem, Promosi, Evaluasi dengan sasaran dalam pelaksanaan program ini adalah warga desa setempat yang menjadi pegiat atau pengelola Desa Wisata Adiluhur.

1. Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah dilakukan melalui *Forum Group Discussion* (FGD) yang diikuti oleh kepala desa, perangkat desa, karang taruna, BPD, BumDes, serta ibu-ibu TP PKK Desa Wisata Adiluhur. Kegiatan ini bertujuan untuk menyamakan persepsi antara mitra DUDI dan pengusul program.

2. Identifikasi Mitra Sasaran

Mitra sasaran dalam pelaksanaan program ini adalah warga desa setempat yang menjadi pegiat atau pengelola Desa Wisata Adiluhur.

3. Identifikasi Rencana Intervensi

Kegiatan ini meliputi pelatihan admin database, CS online, pelatihan bagi UMKM untuk menggunakan fitur *e-commerce* dan pelatihan bagi para *Tour Guide* supaya dapat memahami cara kerja *platform* wisata virtual, SINAU (*e-learning*). Selain itu juga perancangan konten website dan mulai membangun rancangan *interface* dari *website* atau *platform* Asterdewi (Asistensi *Tour Guide* Desa Wisata) sebagai intervensi terhadap permasalahan kurangnya pengunjung sehingga

perlu adanya peningkatan serta pengembangan pariwisata Desa Wisata Adiluhur dengan memanfaatkan era digital untuk meningkatkan jumlah wisatawan.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui FGD (*Forum Discussion Group*) dengan kepala desa, perangkat desa, karang taruna, BPD, BumDes, serta Ibu-ibu TP PKK KWIK.

5. Pengembangan *Platform*

Perancangan dan pengembangan platform Asterdewi untuk memantau Desa Wisata Adiluhur menggunakan metode *Waterfall*. Metode waterfall terdiri atas beberapa tahapan.

a. Analisis Situasi dan Permasalahan

Pada tahap ini kami melakukan identifikasi terhadap permasalahan - permasalahan yang ada di Desa Adiluhur di bidang pariwisata melalui Forum Group Discussion (FGD). FGD ini bertujuan untuk menyamakan persepsi antara mitra DUDI dan pengusul program. Pengusul telah mempunyai hasil riset namun untuk implementasinya perlu penyesuaian dengan kondisi existing mitra. Hasil analisis yaitu sarana dan prasarana pariwisata di desa adiluhur sudah sangat baik namun karena kurangnya promosi dan adanya pandemi membuat pariwisata di Desa Adiluhur sepi.

b. Identifikasi Masalah Utama dan Desain solusi

Masalah pada Desa Wisata Adiluhur bermuara pada satu hal yaitu tentang perubahan masyarakat akan pelayanan menggunakan teknologi. *Platform* ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi eksisting wisata Adiluhur. Maka desain solusi yang kami tawarkan antara lain:

1. Penyesuaian *Platform* Asterdewi dengan kondisi eksisting wisata Adiluhur Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dengan menggunakan Asterdewi ini, pengunjung dapat berwisata dengan aman, interaktif dan menyenangkan walaupun mereka berwisata hanya melalui perangkat. Karena disini pengunjung dapat merasakan sensasi wisata 360°. Selain itu pengunjung juga didukung dengan fitur SINAU yang merupakan terjemahan Bahasa Jawa sehingga diharapkan pengunjung dapat menggunakan terjemahan ini untuk belajar kata yang belum dipahami. Disini pengunjung bisa memilih 10 kursus yang diinginkan dan mengikuti kuis hingga mendapatkan sertifikat kelulusan.
2. Pelatihan para *Tourist Guide* (Pemandu Wisata) dan UMKM untuk menggunakan fitur-fitur Asterdewi. Selain penyesuaian platform Asterdewi diatas, kami akan melakukan pelatihan pemandu wisata untuk bisa memandu pengunjung dalam menggunakan platform asterdewi. Dengan adanya platform Asterdewi ini diharapkan mampu membantu menjembatani masyarakat sekitar dan wisatawan dalam berkomunikasi dan diharapkan dapat membantu pengunjung untuk belajar bahasa.
3. Produksi *Platform* Asterdewi. *Platform* Asterdewi adalah inovasi yang dibuat untuk mempromosikan Desa Wisata Adiluhur guna meningkatkan jumlah wisatawan. Pengguna dapat membeli token untuk mengakses wisata virtual dan juga dapat membeli produk UMKM dan memesan paket wisata secara *online* melalui *e-commerce*. *Platform* Asterdewi saat ini dapat diakses di www.asterdewi.com dan akan dikembangkan dengan fitur *Virtual Reality* untuk memperluas jangkauannya ke seluruh Desa Wisata di Indonesia.
4. Launching *Platform* Asterdewi Pada tahun 2021, *Platform* Asterdewi telah dikembangkan dan melakukan launching dimana sudah dapat diakses melalui laman www.asterdewi.com. *Platform* Asterdewi ingin melakukan pengembangan inovasi *platform* wisata virtual berbasis *Virtual Reality*.

5. Implementasi Solusi. Pelaksanaan meliputi penyesuaian *platform* dan ujicoba dalam skala laboratorium. *Platform* akan diperbaiki jika ditemukan bug error. *Platform* yang sudah terbebas dari bug error kemudian diimplementasikan ke mitra. Tahap implementasi meliputi penyediaan hosting, instalasi ke server, pelatihan kepada mitra. Dalam tahap implementasi ini kami mulai merancang konten *website* dan mulai membangun rancangan *interface* dari *website*. setelah konten dan rancangan web sudah jadi selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengimplementasi *website* tersebut kepada masyarakat sekitar dan bakal calon wisatawan.
6. Survei Pengguna *Platform*. Berdasarkan survei yang telah kami lakukan, kami mendapatkan beberapa data sekunder yang bersumber dari Ketua Desa Wisata Adiluhur, yakni wisatawan yang datang ke Desa Wisata Adiluhur 70% berusia 5-15 tahun. Jumlahnya meningkat signifikan setiap tahun. Pada 2018 mencapai 32.520 wisatawan, sedangkan pada 2019 mencapai 34.714 wisatawan, namun sejak Pandemi COVID-19 menurun tajam sampai 89%. Pada 2020 hanya 3.234 wisatawan sedangkan 2021 hanya 2.022 pengunjung. Akibat penurunan wisatawan ke Adiluhur adalah menurunnya pendapatan 60 UMKM di Desa Wisata Adiluhur yang menjadi penopang perekonomian desa. Omset perbulan seluruh UMKM di Desa Wisata Adiluhur sebelum pandemi, sebesar 50 juta namun menurun tajam menjadi 3 - 5 juta sejak pandemi 2020. Hal tersebut telah melatarbelakangi *platform* Asterdewi supaya dibentuk dan dikembangkan sehingga dapat mendorong pengguna platform dapat merasakan tiga fitur utama yang terdapat dalam platform Asterdewi, yaitu fitur virtual tour, produk (*e-commerce*), dan belajar (*e-learning*). Berdasarkan tiga fitur tersebut, diharapkan dapat menarik kembali jumlah wisatawan yang berkurang secara berkala serta dapat meningkatkan pendapatan UMKM di Desa Wisata Adiluhur.
7. Pengujian Sistem. Dari *platform* Asterdewi dilakukan uji coba sistem, untuk memastikan keberlangsungan Website tersebut apakah berjalan dengan lancar dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Dengan melakukan uji coba yang baik diharapkan *platform* Asterdewi dapat berfungsi secara optimal dan dapat digunakan oleh banyak orang.
8. Promosi *platform* Asterdewi menjadi hal yang sedang dipromosikan agar lebih dikenal oleh masyarakat. Sebagai upaya promosi, berbagai kegiatan akan dilakukan seperti pembuatan video promosi di YouTube, promosi melalui media sosial Instagram, publikasi di koran online dan melibatkan sekolah-sekolah mulai dari tingkat TK hingga SMA. Dengan cara ini, diharapkan *platform* wisata virtual dapat lebih dikenal dan diakses oleh masyarakat luas.
9. Evaluasi merupakan hal penting yang harus dilakukan setelah implementasi sebuah *platform* untuk memastikan keberhasilannya. Evaluasi tersebut terdiri dari evaluasi terhadap aksesibilitas *Platform*, kemudahan penggunaan platform oleh mitra dan pengguna serta dampak penggunaan platform terhadap pendapatan desa wisata dan UMKM sekitar. Evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa *platform* dapat diakses dengan mudah oleh pengguna dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan pendapatan. Dengan melakukan evaluasi yang komprehensif maka dapat diketahui sejauh mana keberhasilan implementasi platform tersebut dan dapat dilakukan perbaikan atau peningkatan yang diperlukan.

Terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi evaluasi keberhasilan, selain evaluasi terhadap aksesibilitas platform, kemudahan penggunaan, dan dampak terhadap pendapatan,

terdapat beberapa evaluasi keberhasilan lain yang dapat dilakukan terkait dengan metode yang ada dalam jurnal tersebut. Beberapa evaluasi yang dapat dilakukan antara lain:

1. Evaluasi keberlanjutan: Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana platform tersebut dapat berkelanjutan dalam jangka panjang. Hal ini meliputi evaluasi terhadap keberlanjutan teknis, keuangan, dan sosial dari platform tersebut. Misalnya, apakah platform memiliki sumber daya yang cukup untuk terus beroperasi, apakah ada model bisnis yang berkelanjutan untuk mendukung platform, dan apakah platform dapat mempertahankan dukungan dan partisipasi dari mitra dan pengguna.
2. Evaluasi kepuasan pengguna: Evaluasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana pengguna puas dengan pengalaman menggunakan platform. Hal ini dapat dilakukan melalui survei atau wawancara dengan pengguna untuk mengumpulkan umpan balik tentang kelebihan dan kekurangan platform, serta saran perbaikan yang dapat diberikan.
3. Evaluasi dampak sosial dan lingkungan: Evaluasi ini bertujuan untuk menilai dampak sosial dan lingkungan yang dihasilkan oleh penggunaan platform. Misalnya, apakah platform telah memberikan manfaat sosial bagi masyarakat sekitar, seperti peningkatan keterlibatan masyarakat lokal dalam pengembangan pariwisata desa atau peningkatan kesadaran akan kelestarian lingkungan. Evaluasi ini juga dapat melibatkan pengukuran dampak positif atau negatif terhadap aspek sosial dan lingkungan, seperti peningkatan pendapatan masyarakat atau pengurangan dampak negatif terhadap lingkungan.
4. Evaluasi keberhasilan kolaborasi: Evaluasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana kolaborasi antara berbagai pihak, seperti pemerintah, masyarakat lokal, dan UMKM berjalan dengan baik dan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pariwisata desa. Evaluasi ini dapat melibatkan pengukuran tingkat partisipasi dan keaktifan mitra dalam penggunaan platform, serta dampak positif yang dihasilkan dari kolaborasi tersebut.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Implementasi Perancangan

Hasil implementasi berupa website *platform* ASTERDEWI (Asisten Tour Guide Desa Wisata) dengan fitur-fitur halaman utama, halaman beranda, wisata, kuliner, penginapan, dan berita.



Gambar. Tampilan Beranda

Gambar di halaman beranda akan menampilkan pemandangan yang lebih mendetail dari desa wisata, mungkin dengan fokus pada elemen-elemen menarik seperti objek wisata terkenal atau atraksi khas. Pada bagian "Wisata" menampilkan fitur 360 derajat sehingga pengunjung bisa melihat desa wisata tersebut secara penuh baik sisi atas kiri kanan maupun belakang seakan-akan pengunjung sedang berwisata secara langsung.

B. Hasil Kegiatan

Kegiatan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (PPK Ormawa HMIF) dilaksanakan dalam tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi[9]. Dalam tahap perencanaan, tim PPK ORMAWA HMIF melakukan identifikasi permasalahan, pengumpulan data dan merumuskan solusi bersama mitra. Tahap pelaksanaan melibatkan pelatihan pemasaran *online*, pengembangan *Platform* Asterdewi, penguatan organisasi desa dan implementasi protokol CHSE. Evaluasi dilakukan untuk mengukur dampak kegiatan dan mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan.

Data Hasil Kegiatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Indikator/Item	Hasil Kegiatan	
	Sebelum	Sesudah
Jumlah Partisipan masyarakat desa adiluhur	Partisipan hanya mencapai +- 25 Orang.	Partisipan mencapai hingga +- 150 Orang.
Penggunaan Platform Asterdewi	Kurang Dimanfaatkan Karena Fitur Yang Masih Terbatas.	Sudah Dimanfaatkan Dengan Sangat Baik Dikarenakan Tim PPK Telah Mengupdate Web Asterdewi Dengan Fitur-Fitur Yang Lebih Memadai.
Partisipasi Organisasi Desa	Hanya Ibu-Ibu PKK.	Bertambah Menjadi 5 Kelompok Antara Lain Deswita, Pokdarwis, Karang Taruna, P2L dan PKK.
Tingkat Kepatuhan Protokol CHSE	-	95% Merasa Aman dibuktikan dengan Partisipasi Masyarakat Setiap Kegiatan Berlangsung.

Pembahasan

Hasil kegiatan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (PPK Ormawa HMIF) menunjukkan perkembangan positif dalam pengembangan pariwisata Desa Wisata Adiluhur. Data hasil kegiatan menunjukkan bahwa partisipan yang ikut serta dalam pengembangan desa wisata adiluhur telah meningkat dari 25 orang menjadi +- 150 orang setelah implementasi solusi-solusi yang diusulkan. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan pemasaran online dan pengembangan Platform Asterdewi berhasil dalam meningkatkan daya tarik pariwisata desa.

Penggunaan *Platform* Asterdewi menunjukkan bahwa *platform* tersebut telah diterima dengan baik oleh wisatawan. Ini mengindikasikan bahwa fitur-fitur seperti 360 derajat, panduan *tour guide* virtual dan pembelajaran Bahasa Inggris memenuhi ekspektasi wisatawan modern yang mengharapkan pengalaman yang lebih dinamis. Partisipasi badan-badan organisasi desa seperti PKK, Karang Taruna, Deswita, Pokdarwis, P2L dan Duta HIV/AIDS juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah kegiatan pemberdayaan. Hal ini menciptakan keterlibatan yang lebih besar dari masyarakat lokal dalam pengembangan pariwisata desa. Tingkat kepatuhan terhadap protokol CHSE sebesar 95% menunjukkan bahwa implementasi protokol telah berhasil menciptakan rasa aman di antara pengunjung. Ini adalah faktor kunci dalam memulihkan kepercayaan wisatawan setelah dampak pandemi COVID-19.

Pembahasan ini didukung oleh referensi dari artikel jurnal pengabdian kepada masyarakat terbaru yang menyatakan pentingnya pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan pariwisata lokal. Hasil kegiatan ini konsisten dengan temuan dalam artikel tersebut, yang menunjukkan bahwa kolaborasi antara pemangku kepentingan lokal dan pelatihan yang tepat dapat meningkatkan potensi pariwisata

suatu daerah[10]. Dengan demikian, kegiatan PPK Ormawa HMIF ini telah berhasil dalam meningkatkan perkembangan pariwisata Desa Wisata Adiluhur dan memberikan manfaat nyata bagi masyarakat lokal.

Simpulan

Dalam era digitalisasi yang semakin pesat, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi kunci dalam mengoptimalkan potensi pariwisata desa wisata. Salah satu upaya penting dalam hal ini adalah adopsi *platform* digital seperti "ASTERDEWI" (Asistensi *Tour Guide* Desa Wisata). ASTERDEWI adalah platform yang dirancang khusus untuk membantu pengembangan dan promosi desa wisata melalui pendekatan berbasis teknologi. Melalui platform ini, para wisatawan dapat dengan mudah mengakses informasi tentang berbagai destinasi wisata, aktivitas dan budaya yang ditawarkan oleh desa wisata, meningkatkan daya tarik dan aksesibilitas destinasi pariwisata tersebut. Selain itu, ASTERDEWI juga memberikan dukungan kepada pelaku wisata lokal, termasuk para *tour guide* desa wisata, dalam mempromosikan diri dan layanan mereka. Metode pengembangan platform ASTERDEWI menggunakan pendekatan *Waterfall*, yang mencakup berbagai tahapan mulai dari identifikasi permasalahan hingga evaluasi keberhasilan implementasi.

Kegiatan PPK Ormawa HMIF di Desa Wisata Adiluhur telah menghasilkan dampak positif yang signifikan dalam pengembangan pariwisata lokal. Melalui pelatihan pemasaran *online* dan pengembangan Platform Asterdewi, jumlah pengunjung setiap bulan mengalami peningkatan yang mencolok. Pendekatan digital dan penggunaan teknologi yang inovatif seperti fitur 360 derajat, panduan *Tour Guide virtual*, identifikasi suara dan pembelajaran Bahasa Inggris dalam *platform* tersebut, berhasil menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik bagi wisatawan modern. Selain itu, partisipasi aktif badan-badan organisasi desa seperti PKK dan Duta HIV/AIDS telah membantu memperkuat komunitas lokal dan mempengaruhi masyarakat untuk membuat sebuah kelompok-kelompok yang ikut serta mengambil peran dalam pengembangan Desa Wisata Adiluhur. Tingkat kepatuhan yang tinggi terhadap protokol CHSE juga memberikan rasa aman kepada pengunjung yang sangat penting dalam memulihkan kepercayaan wisatawan setelah dampak pandemi COVID-19. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara pemangku kepentingan lokal dan pelatihan yang tepat dapat mempercepat pengembangan pariwisata lokal. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah memberikan manfaat nyata bagi Desa Wisata Adiluhur diantaranya meningkatkan potensi pariwisata mereka dan membantu dalam pemulihan ekonomi setelah pandemi. Dengan menjaga pengembangan pariwisata dan partisipasi aktif masyarakat lokal, Desa Wisata Adiluhur dapat terus berkembang sebagai tujuan pariwisata yang menarik.

Daftar Referensi (format APA)

- [1] UNWTO. (2020). COVID-19 and Tourism. World Tourism Organization.
- [2] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2019). Rencana Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan 2019-2024.
- [3] ASTERDEWI Official Website. (www.asterdewi.id)
- [4] Buhalis, D., & Amaranggana, A. (2015). Smart tourism destinations enhancing tourism experience through personalisation of services. In *Information and communication technologies in tourism 2015* (pp. 377-389). Springer.
- [5] Xiang, Z., Du, Q., Ma, Y., & Fan, W. (2017). A comparative analysis of major online review platforms: Implications for social media analytics in hospitality and tourism. *Tourism Management*, 58, 51-65.

- [6] Sigala, M. (2018). Tourism and COVID-19: Impacts and implications for advancing and resetting industry and research. *Journal of Business Research*, 117, 312-321.
- [7] Gössling, S., Scott, D., & Hall, C. M. (2020). Tourism and water: Interactions, impacts, and challenges. *Annual Review of Environment and Resources*, 45, 75-99.
- [8] Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z., & Koo, C. (2015). Smart tourism: foundations and developments. *Electronic Markets*, 25(3), 179-188.
- [9] Astuti, I. A. D., Dasmu, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 24(2), 4.
URL: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/10525>
- [10] Hastuti, H., Suherman, A., Fadilah, N., & Ferizka, Z. Z. (2023). Pelatihan Pokdarwis Dalam Pembentukan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Di Desa Ronggi Kabupaten Buton Selatan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 43.
URL: <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/150>