



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia

EKALAYA

Vol. 2, No. 3, September, 2023 hal. 481-600

Journal Page is available at <http://ekalaya.nindikayla.com/index.php/home>



PENINGKATAN NILAI TAMBAH LABU MADU MENJADI E-TOURISM EDUKATIF DI DESA KLEBET

Irma Dwi Puspita Dewi¹

¹Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang

Email: dpuspitadewi@unis.ac.id¹

Abstract

This Community Partnership Program activity aims to design an e-tourism site for an educational Ecological tourism village that promotes agricultural, plantation and livestock products in Klebet Village, Kemiri District, Tangerang Regency. There are 2 stages of implementing this activity, namely designing virtual e-tourism promotional media and how to apply social media in promoting an educational ecological tourism village in Klebet Village. The result of the service is the Klebet Village e-tourism website as an Educational Ecological Tourism Village which contains profile features village. The benefit of e-tourism sites for farmers and livestock breeders is that they apply e-tourism websites as a medium for online introduction. The conclusion of the service is that educational e-tourism is an alternative to increase added value for honey pumpkin farmers or Women Farming Groups (KWT) to achieve family welfare. With the results of this activity, it is hoped that it can improve the education of the public, students and university students in managing honey gourds as a practical learning medium for educational tourism which has an impact on improving the welfare of honey gourd farmers.

Keywords: *E-Tourism and honey pumpkin.*

Abstrak

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini bertujuan untuk mendesain situs *e-tourism* desa wisata Ekologi yang edukatif dalam mengunggulkan produk pertanian, perkebunan, dan peternakan di Desa Klebet, Kecamatan Kemiri, Kabupaten Tangerang. Terdapat 2 tahapan pelaksanaan kegiatan ini, yaitu mendesain media promosi *e-tourism* secara virtual dan cara mengaplikasikan media sosial dalam mempromosikan desa wisata ekologi edukatif di Desa Klebet.. Hasil pengabdiannya adalah website *e-tourism* Desa Klebet sebagai Desa Wisata Ekologi Edukasi yang memuat fitur profil desa. Manfaat situs *e-tourism* bagi petani dan peternak adalah mengaplikasikan website *e-tourism* sebagai media memperkenalkan secara online. Kesimpulan dari pengabdian adalah *e-tourism* edukatif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan nilai tambah bagi petani atau Kelompok Wanita Tani (KWT) labu madu untuk mencapai kesejahteraan keluarga. Dengan adanya hasil kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan edukasi masyarakat, para pelajar, maupun mahasiswa dalam pengelolaan labu madu menjadi media pembelajaran secara praktis untuk *tourism* edukatif yang berdampak pada peningkatan kesejahteraan petani labu madu.

Kata kunci: *E-Tourism dan labu madu.*

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi di sektor pariwisata dapat meningkatkan perekonomian daerah dan menciptakan peluang bisnis bagi masyarakat (Nasution,

2021). Sebagai masyarakat, mengikuti kemajuan teknologi dapat mempermudah akses informasi terkait objek wisata serta memahami nilai-nilai budaya daerah. Integrasi teknologi informasi dilakukan sebagai strategi pemasaran pariwisata yang akan menguntungkan penyedia layanan maupun pengelola pariwisata (Hamid et al., 2021; Rusyidi & Fedryansah, 2018).

Permasalahan yang timbul adalah bagaimana mengoptimalkan pariwisata pertanian/perkebunan dan peternakan organik di Desa Klebet Kecamatan Kemiri kabupaten tangerang, dimana daya saing pariwisata daerah semakin meningkat seiring dengan peningkatan gaya hidup masyarakat. Pemasaran dengan gaya konvensional tidak lagi dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Luasnya jangkauan pemasaran serta kedinamisan lingkungan yang selalu berkembang cepat sebagai dampak arus globalisasi membuat peran internet menjadi sangat dibutuhkan saat ini. ETourism sendiri dapat didefinisikan sebagai konsep pemanfaatan TIK untuk meningkatkan daya guna pada bidang pariwisata dengan memberikan berbagai layanan pariwisata kepada customers dalam bentuk digital, dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses (Bessie, 2019; Komalasari et al., 2020).

Pemanfaatan E-Tourism terbukti memberi kemudahan bagi masyarakat dalam mendapatkan informasi pariwisata dan media promosi yang lebih mudah digunakan dan dipahami serta mampu meningkatkan antusias masyarakat untuk berwisata (Haryono & Albetris, 2022; Kadafi et al., 2022).

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini bertujuan untuk mendesain situs e-tourism desa wisata edukasi yang mengunggulkan produk pertanian, perkebunan, dan peternakan di Desa Klebet, Kecamatan Kemiri Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

Promosi diperlukan karena dari proses promosi tersebut dapat terjadi peningkatan minat dan daya tarik wisatawan domestik maupun mancanegara. Kegiatan promosi yang memanfaatkan teknologi internet sering disebut dengan E-Tourism yang merupakan cara untuk mempromosikan pariwisata dengan memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang dapat diakses kapan saja, dimana saja (Bhahri, 2021; Sari et al., 2021). ETourism adalah proses pemanfaatan teknologi dalam penyampaian informasi dan komunikasi guna meningkatkan minat pengunjung, dengan adanya layanan kepada konsumen dalam bentuk media yang mudah diakses (Leung, 2022; Ukpabi & Karjaluoto, 2017).

E-tourism adalah solusi yang tepat sebagai media promosi untuk masyarakat luas agar dapat mengakses informasi yang dibutuhkan secara real time. Pemanfaatan situs e-tourism sebagai sarana promosi pariwisata memiliki keuntungan dalam hal berbiaya rendah dan berdampak luas [1]. Ada empat karakteristik utama untuk mengembangkan e-tourism yaitu 1) produk pariwisata, 2) dampak berantai yang ditimbulkan oleh industri pariwisata, 3) struktur industri pariwisata, 4) ketersediaan perangkat teknologi komunikasi dan informasi.

Dalam mempersiapkan karakteristik e-Tourism, maka diperlukan perancangan sistem desain e-tourism yang informatif, aplikatif dan menarik. Selain itu, perlunya penyuluhan memberdayakan masyarakat desa agar sadar teknologi media sosial

mengenai e-tourism dalam mempromosikan lahan pertanian dan perkebunan sebagai desa wisata berbasis ekologi organik melalui kegiatan PKM *E-Tourism* Desa Wisata Ekologi Edukatif Di Desa Klebet, Kecamatan Kemiri Kabupaten Tangerang.

Kepariwisataan ini diharapkan mengundang daya tarik turis domestik/luar domestik dan dapat memberikan pemahaman mengenai kelestarian lingkungan dengan menjaga ekosistem bagi siswa sekolah setingkat PAUD, SD, SMP, SMA dan Mahasiswa dalam bentuk kegiatan Kunjungan wisata Edukasi. Kegiatan serupa dapat diikuti oleh komunitas mapala dan organisasi mahasiswa serta masyarakat umum. Manfaat situs e-tourism Desa Klebet sebagai wisata edukasi adalah petani dan peternak dapat memanfaatkan website ini sebagai media penjualan dan pemasaran online. Warga Desa Klebet dapat memberikan informasi mengenai kegiatan sawah, kebun dan ternak dalam laman situs e-tourism. Target khusus kegiatan PKM adalah mengenalkan masyarakat desa mengenai e-tourism sehingga dapat tercipta struktur desa wisata bernuansa edukasi demi kelestarian lingkungan sekitarnya.

Karakteristik (ciri khas) tanaman labu kuning adalah tumbuh menjalar, buah berbentuk bulat pipih, lonjong, atau panjang dengan banyak alur (15-30 alur). Panen tanaman labu madu dilakukan ketika tanaman sudah berusia 85-90 hari dengan ciri-ciri tangkai buah bagian pangkal sudah berubah warna yang semula hijau berubah menjadi warna coklat demikian juga buah terlihat berwarna coklat mengkilap (Anonim, 2019; Ariyanti & Suminar, 2021). Adapun klasifikasi tanaman labu madu yaitu kingdom Plantae, divisi Spermatophyta, kelas Dicotyledoneae, ordo Cucurbitales, famili Cucurbitaceae, genus cucurbita, spesies Cucurbita moschata. Cucurbita moschata termasuk tanaman semusim dari famili Cucurbitaceae. Kelompok varietas yang populer di dalam spesies C. moschata antara lain adalah labu kuning (*pumpkin*) dan labu madu (*butternut squash*). Spesies ini sudah banyak dibudidayakan di Amerika Utara dan Selatan sebelum kedatangan orang Eropa.

2. METODE

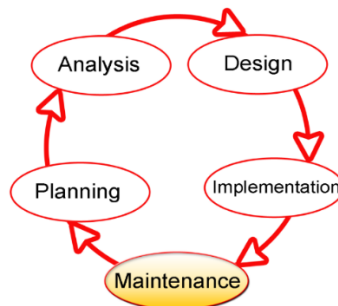
Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam 2 (dua) kegiatan yaitu mendesain media promosi *e-tourism* secara virtual dan cara mengaplikasikan teknologi media sosial dalam mempromosikan desa wisata ekologi organik di Desa klebet Kecamatan Kemiri, Kabupaten Tangerang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, dan praktek. Waktu Pelaksanaan Bulan Agustus 2023 di Balai desa Klebet.

Metode pelaksanaan dimulai dengan alir berikut: (1). Pemetaan potensi wisata Desa Klebet, memuat informasi lokasi Desa Klebet (2). Persiapan Bahan dan Alat Media *E-Tourism*, memuat informasi lokasi, profil desa dan hasil produk (3). Pemanfaatan *e-tourism* sebagai desa wisata edukasi, memuat penerapan produk organik dalam kehidupan masyarakat petani (4). Aplikasi ke masyarakat petani dan peternak Desa Bontomarannu, membuat penggunaan situs *e-tourism* ini dalam kalangan Kelompok Wanita Tani (KWT).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM *E-Tourism* Desa Wisata Edukasi di Desa Klebet, Kecamatan Kemiri, Kabupaten Tangerang bekerjasama dengan Kelompok Wanita Tani (KWT) yang memproduksi sayuran dan buah-buahan dengan mengaplikasikan pupuk organik sebagai nutrisi tanaman. Lokasi kegiatan PKM berjarak sekitar 28,3 km dari Universitas Islam Syekh Yusuf, Tangerang. Melalui kegiatan PKM ini, pembuatan website Desa Klebet sebagai desa wisata edukasi untuk mempromosikan hasil panen tanaman. Manajemen website Desa Klebet ditangani oleh staf balai Desa Klebet, Kecamatan Kemiri, Kabupaten Tangerang.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model sekuensial linier (*classic life cycle/waterfall model*) sering disebut Model Waterfall. Dalam metode tersebut, terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1). Sistem / *Information Engineering* Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak. (2). Analisis Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak. (3). *Design* Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user. (4). Coding Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu. (5). Pengujian Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. (6). *Maintenance*, Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.



Gambar 1. Model Pengembangan Sistem



Gambar 2. Website *E-tourism* Desa Klebet

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan PKM yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pembuatan website Desa Klebet adalah langkah awal untuk mempromosikan Desa klebet sebagai Desa Wisata Edukasi. Elemen pembentuk pemasaran pariwisata online adalah *E-tourism*, bauran pemasaran jasa. Dimana hal tersebut merupakan tahapan awal pelaku usaha wisata dapat mengidentifikasi hal-hal krusial agar pemasaran online usaha wisatanya terbentuk dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menghaturkan terima kasih kepada Universitas Islam Syekh Yusuf (UNIS) melalui unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) atas pendanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2019). *Cara Budidaya Labu Madu (Butternut Pumpkin) Di BPP Kecamatan Kalimanah*.
- Ariyanti, M., & Suminar, E. (2021). Teknologi Budidaya Labu Madu Dan Pemanfaatannya Sebagai Pangan Alternatif Di Desa Pasigaran, Sumedang, Jawa Barat. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 10(2), 159. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i2.32340>
- Bessie, J. L. D. (2019). Implementasi E-Commerce Dalam Industri Pariwisata. *JOURNAL OF MANAGEMENT (SME's)*, 8(1), 45–62. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>
- Bhahri, L. E. S. (2021). E-Tourism Dalam Pengenalan Sektor Pariwisata Berbasis Android Di Kota Makassar. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 10(1), 94–106. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v10i1.824>
- Hamid, R. A., Albahri, A. S., Alwan, J. K., Al-qaysi, Z. T., Albahri, O. S., Zaidan, A. ., Alnoor, A., Alamoodi, A. H., & Zaidan, B. B. (2021). How smart is E-Tourism? A Systematic Review Of Smart Tourism Recommendation System Applying Data Management. *Computer Science Review*, 39.
- Haryono, G., & Albetris, A. (2022). Peranan Komunikasi Pemasaran Pariwisata Melalui Pemanfaatan E-Tourism Marketing untuk Meningkatkan Niat Berkunjung Wisatawan. *Journal of Economics and Business*, 6(1), 136. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v6i1.509>
- Kadafi, M. R., Moussadecq, A., & Justin, M. R. (2022). Perancangan E-Tourism Sebagai Upaya Promosi Desa Jati Indah Lampung Selatan. *Jurnal Seni Dan Desain*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.51804/ijds.v4i1.1603>
- Komalasari, R., Pramesti, P., & Harto, B. (2020). Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata. *Jurnal ALTASIA*, 2(2), 163–170. <https://doi.org/10.37253/altasia.v2i2.559>
- Leung, R. (2022). Development of Information and Communication Technology: From ETourism to Smart Tourism. *Handbook of E-Tourism*, 1–33.

- Nasution, S. (2021). Konsep Pariwisata Halal Berbasis Ekonomi Kreatif Dengan Sharia Regulation Dalam Meningkatkan Pendapatan Dan Kesejahteraan Masyarakat Di Sumatera Utara. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 21(2), 250–261. <https://doi.org/10.30596%2Fjrab.v21i2.8431>
- Rusyidi, B., & Fedryansah, M. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 5(1), 144. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2017.v05.i01.p26>
- Sari, D. R., Saniati, & Parjito. (2021). E-Tourism Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 62–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Suhandri. (2023). *Profil Kelompok Wanita Tani (KWT) Desa Klebet*. <https://desaklebet123.000webhostapp.com/>
- Ukpabi, D. C., & Karjaluoto, H. (2017). Consumers' Acceptance Of Information And Communications Technology In Tourism: A Review. *Telematics and Informatics*, 34(5), 618–644.