



Merajut Pesona Sumur Kumbang di Dunia Maya: Perancangan *website* Pariwisata sebagai Strategi Promosi Digital

Herlina^{1✉}, Raihan Rhamadan²

^{1,2}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Lampung, Indonesia

✉Corresponding Address: herlina@darmajaya.ac.id

<i>Received</i>	<i>Revised</i>	<i>Accepted</i>
13-10-2025	30-10-2025	08-11-2025

ABSTRAK

Di tengah meningkatnya persaingan antar destinasi wisata, digitalisasi promosi menjadi strategi yang tidak dapat dihindari untuk meningkatkan daya saing pariwisata lokal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Sumur Kumbang, Kabupaten Lampung Selatan, yang memiliki potensi wisata alam dan budaya namun belum terekspos secara optimal akibat keterbatasan media promosi digital. Permasalahan utama mitra meliputi ketiadaan *website* resmi desa, minimnya kemampuan dalam pengelolaan konten digital, serta rendahnya pemanfaatan teknologi informasi. Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pelaksana menawarkan solusi berbasis IPTEKS berupa perancangan dan implementasi *website* pariwisata berbasis web dinamis dengan fitur interaktif seperti galeri foto, informasi objek wisata, peta digital, dan berita kegiatan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui empat tahapan, yaitu perencanaan dan pengumpulan konten, perancangan desain antarmuka (UI/UX), pengembangan sistem menggunakan *framework React.js*, serta pelatihan dan serah terima pengelolaan kepada aparat desa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa *website* yang dikembangkan mampu menjadi media promosi efektif yang menampilkan potensi wisata secara informatif dan menarik. Selain menghasilkan produk digital, kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan teknis aparat desa dalam memperbarui konten dan mengelola *website* secara mandiri. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya menghasilkan inovasi teknologi informasi, tetapi juga mendorong pemberdayaan masyarakat melalui peningkatan literasi digital dan keberlanjutan promosi pariwisata berbasis teknologi.

Kata kunci: Digitalisasi; Promosi; *website* Pariwisata; Pemberdayaan masyarakat

ABSTRACT

Amidst the growing competition among tourist destinations, digital promotion has become an essential strategy to enhance the competitiveness of local tourism. This community service program was implemented in Sumur Kumbang Village, South Lampung Regency, which possesses significant natural and cultural tourism potential that has not been optimally promoted due to limited digital media. The main issues faced by the community include the absence of an official village website, limited digital content management skills, and low utilization of information technology. To address these challenges, the implementation team provided a science- and technology-based solution by designing and developing a dynamic web-based tourism website equipped with interactive features such as photo galleries, tourist attraction information, digital maps, and event updates. The program adopted a participatory approach consisting of four main stages: planning and content collection, interface (UI/UX) design, system development using the *React.js* framework, and training and handover of website management to village officials. The results demonstrated that the developed website serves as an

effective promotional tool that presents the village's tourism potential in an informative and appealing way. Beyond creating a digital product, this program also enhanced the technical capacity of local officials to independently manage and update website content. Consequently, this initiative not only produced an information technology innovation but also fostered community empowerment through increased digital literacy and sustainable technology-based tourism promotion.

Keywords: Digitalization; Promotion; Tourism Website ; Community Empowerment

PENDAHULUAN

Di tengah meningkatnya persaingan antar destinasi wisata, digitalisasi promosi menjadi langkah strategis yang tidak dapat dihindari. Keberadaan media digital, khususnya *website* pariwisata, kini menjadi sarana utama bagi wisatawan dalam mencari informasi sebelum menentukan tujuan perjalanan (Amelia & Prasetyo, 2023). *website* yang dikelola secara profesional berfungsi sebagai etalase digital yang menampilkan keunggulan destinasi selama 24 jam dan dapat diakses oleh siapa pun di seluruh dunia. Lebih dari sekadar galeri foto, *website* pariwisata mampu menjadi pusat informasi terpadu yang menampilkan sejarah, daya tarik wisata, peta interaktif, hingga informasi harga dan tips perjalanan secara detail dan terstruktur.

Desa Sumur Kumbang di Lampung Selatan merupakan salah satu desa yang memiliki potensi wisata alam dan budaya yang menarik untuk dikembangkan. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya terekspos karena keterbatasan media promosi yang efektif. Informasi wisata masih tersebar melalui media sosial pribadi dan belum terintegrasi dalam sistem informasi berbasis digital (Tuahuns et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan citra pariwisata Desa Sumur Kumbang kurang dikenal secara luas, serta sulit bersaing dengan destinasi lain yang telah memanfaatkan teknologi digital dalam promosi dan manajemen wisatanya.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu aparat desa, meliputi minimnya kemampuan dalam mengelola media digital, belum tersedianya *website* resmi sebagai sarana promosi, dan rendahnya kapasitas sumber daya manusia dalam memperbarui konten secara mandiri. Akibatnya, kegiatan promosi pariwisata belum berjalan optimal dan belum mampu menarik perhatian wisatawan luar daerah. Oleh karena itu, dibutuhkan intervensi berbasis IPTEKS (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang dapat menjawab kebutuhan mitra melalui pendekatan praktis dan berkelanjutan (Siregar & Nurazizah, 2025).

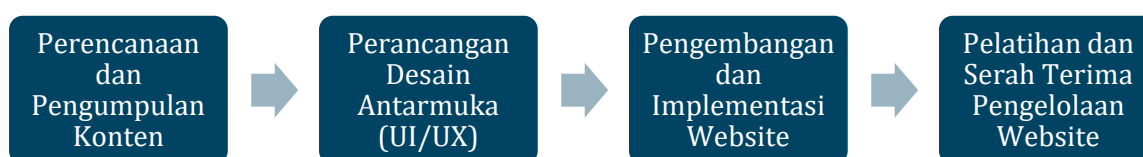
Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini berupa perancangan dan implementasi *website* pariwisata berbasis web dinamis sebagai produk utama (barang/jasa IPTEKS). *website* ini dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti galeri foto, informasi objek wisata, peta digital, berita kegiatan, dan halaman administrator yang mudah digunakan (Akbar et al., 2024). Selain itu, ditawarkan pula jasa pelatihan dan pendampingan pengelolaan *website* bagi aparat desa agar mereka mampu memperbarui konten secara mandiri (Huda et al., 2024). Dengan demikian, hasil kegiatan tidak hanya berupa produk digital, tetapi juga transfer keterampilan teknologi informasi kepada masyarakat sebagai bentuk pemberdayaan.

Untuk merealisasikan solusi tersebut, tim pelaksana menerapkan prosedur kerja terstruktur yang mencakup beberapa tahapan: (1) analisis kebutuhan melalui observasi lapangan dan diskusi dengan mitra untuk mengidentifikasi jenis konten dan fitur yang dibutuhkan; (2) perancangan sistem dan desain antarmuka (UI/UX) *website* sesuai karakteristik pariwisata lokal; (3) pengembangan dan uji coba sistem untuk memastikan fungsionalitas berjalan dengan baik; (4) pelatihan penggunaan *website* kepada mitra, termasuk pengelolaan konten dan administrasi; serta (5) pendampingan dan evaluasi pasca-implementasi guna menjamin keberlanjutan penggunaan *website* (Harahap et al., 2025). Dengan prosedur tersebut, diharapkan masyarakat Desa Sumur Kumbang dapat memiliki sarana promosi yang modern, kredibel, dan berkelanjutan sebagai bagian dari transformasi menuju pariwisata berbasis digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menyelesaikan permasalahan mitra, yaitu keterbatasan media promosi digital dan rendahnya kemampuan teknis masyarakat dalam mengelola konten pariwisata (Meyliana et al., 2024). Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan berbasis penerapan teknologi informasi (IPTEKS), di mana masyarakat dilibatkan secara aktif pada setiap tahapan kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pengelolaan hasil akhir (Sopyan et al., 2025). Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2025 sampai dengan 22 Agustus 2025 di Desa Sumur Kumbang, Kecamatan Kalianda, Lampung Selatan, dengan durasi pelaksanaan 2–3 jam per minggu. Proses pembuatan *website* sebagai media promosi digital utama memerlukan waktu sekitar 6 hingga 7 minggu, mencakup tahap perancangan, pengembangan konten, hingga uji coba dan publikasi.

Proses pengabdian dilaksanakan melalui empat tahap utama yang saling berkaitan, meliputi perencanaan dan pengumpulan konten, perancangan desain antarmuka, pengembangan *website*, serta pelatihan dan serah terima pengelolaan (Sadali et al., 2025).



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Tahap pertama adalah perencanaan dan pengumpulan konten, yang diawali dengan diskusi mendalam bersama aparat Desa Sumur Kumbang untuk menentukan struktur, fitur, serta jenis informasi yang akan disajikan dalam *website* pariwisata. Proses ini melibatkan kegiatan analisis kebutuhan agar konten yang disusun benar-benar sesuai dengan potensi dan karakteristik desa (Sopyan et al., 2025). Tim pengabdian kemudian membantu mengumpulkan materi berupa teks deskriptif mengenai sejarah desa, profil objek wisata unggulan seperti Teropong Kota Kalianda dan Pendakian Gunung Rajabasa, serta dokumentasi foto dan video pendukung.

Pengumpulan konten ini menjadi tahap penting untuk memastikan bahwa informasi yang ditampilkan akurat, relevan dan menarik bagi wisatawan lokal maupun nasional (Dewi et al., 2024).

Tahap kedua adalah perancangan desain antarmuka (UI/UX) yang berfokus pada kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna. Pada tahap ini, tim merancang tampilan *website* dengan memperhatikan aspek estetika, kenyamanan, serta identitas visual yang mencerminkan karakter alam Desa Sumur Kumbang. Pemilihan warna hijau alami, tipografi sederhana, dan tata letak yang rapi dirancang agar pengunjung mudah menemukan informasi yang diinginkan (Lestari, 2024). Desain antarmuka ini diharapkan dapat memberikan kesan profesional dan menarik secara visual, sehingga meningkatkan citra pariwisata desa di mata publik.

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi *website*, di mana sistem dibangun menggunakan *framework* modern *React.js* agar bersifat dinamis, cepat, dan mudah diperbarui. *website* dilengkapi dengan berbagai fitur utama seperti galeri foto interaktif, halaman deskripsi objek wisata, peta digital lokasi, dan halaman kontak (Wulandari et al., 2025). Setelah pengembangan selesai, dilakukan serangkaian uji coba untuk memastikan setiap fitur berjalan dengan baik, tampilan responsif di berbagai perangkat, serta waktu akses yang optimal. Setelah sistem dinyatakan layak, *website* diunggah secara daring agar dapat diakses oleh masyarakat luas.

Tahap terakhir adalah pelatihan dan serah terima pengelolaan *website* kepada aparat desa Sumur Kumbang. Dalam sesi ini, tim memberikan pelatihan praktis mengenai cara masuk ke halaman administrator, memperbarui artikel atau berita, mengunggah gambar ke galeri, serta mengubah informasi dasar seperti harga tiket dan jadwal kegiatan. Selain itu, diberikan pula panduan sederhana terkait pemeliharaan sistem agar *website* tetap aman dan berfungsi dengan baik (Satrio et al., 2024). Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat mampu mengelola *website* secara mandiri dan berkelanjutan, sehingga hasil pengabdian tidak hanya berhenti pada pembuatan produk digital, tetapi juga menciptakan transfer pengetahuan dan kemandirian teknologi di tingkat lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan Pengumpulan Konten

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Sumur Kumbang dimulai dengan tahap perencanaan dan pengumpulan konten. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan diskusi mendalam bersama aparat desa untuk menentukan struktur, fitur, dan konten utama yang akan dimuat dalam *website* promosi wisata (Riyatno et al., 2025). Hasil dari proses ini adalah tersusunnya daftar kebutuhan konten meliputi sejarah desa, informasi mengenai objek wisata alam (Novalia et al., 2024) seperti teropong kota Kalianda dan pendakian Gunung Rajabasa, serta pengumpulan foto dan video pendukung. Tahap ini menjadi dasar penting untuk memastikan bahwa setiap informasi yang ditampilkan di *website* akurat, relevan, dan mencerminkan identitas wisata Desa Sumur Kumbang secara autentik.



Gambar 2. Foto Pendukung Untuk Konten

Perancangan Desain Antarmuka (UI/UX)

Tahap perancangan desain antarmuka (UI/UX), tim merancang tampilan *website* dengan memperhatikan aspek estetika dan kemudahan penggunaan. Desain difokuskan pada kemudahan navigasi agar dapat diakses dengan mudah oleh pengguna dari berbagai kalangan, termasuk wisatawan lokal maupun mancanegara (Azizi & Anggalih, 2023). Pemilihan warna hijau alami dan tata letak yang sederhana namun elegan dipilih untuk menonjolkan nuansa pariwisata alam yang menjadi ciri khas Desa Sumur Kumbang. Melalui tahapan ini, dihasilkan rancangan tampilan yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik.

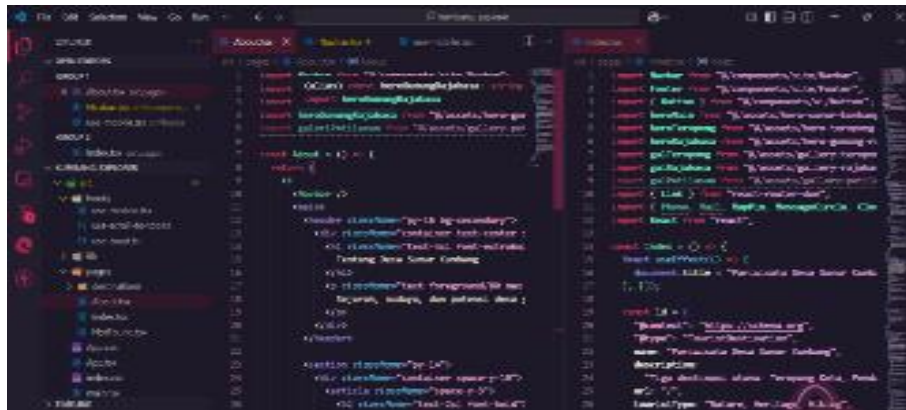


Gambar 3. Desain Konten Web

Pengembangan dan Implementasi

Tahap berikutnya adalah pengembangan dan implementasi *website*. *website* dibangun menggunakan *framework React.js* agar memiliki performa yang cepat, tampilan yang responsif, serta mudah dikelola di masa mendatang. Beberapa fitur utama yang berhasil diimplementasikan antara lain galeri foto interaktif, halaman informasi wisata lengkap, peta lokasi, dan halaman kontak (Nurhaqiqi & Julianto, 2025). Proses pengembangan dilakukan secara bertahap dengan pengujian fungsi di setiap tahap untuk memastikan seluruh fitur berjalan dengan baik di berbagai perangkat, baik desktop maupun *mobile*. Hasilnya, *website* yang dihasilkan mampu

menjadi media promosi digital yang efektif untuk memperkenalkan potensi wisata Desa Sumur Kumbang kepada masyarakat luas.



Gambar 4. Framework modern React.js

Pelatihan dan Serah terima Pengelolaan Website

Tahap terakhir adalah pelatihan dan serah terima pengelolaan *website* kepada pihak pengelola wisata desa. Dalam kegiatan ini, tim memberikan pelatihan langsung kepada pengelola yang ditunjuk mengenai cara mengakses halaman admin, memperbarui artikel, mengganti foto di galeri, serta mengelola informasi wisata secara mandiri (Yusianti et al., 2024). Pelatihan ini berjalan dengan interaktif, di mana peserta dapat langsung mempraktikkan setiap langkah pengelolaan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan pihak desa mampu memanfaatkan *website* secara berkelanjutan sebagai sarana promosi wisata digital yang mandiri dan berdaya guna.



Gambar 5. Serah Terima Kepada Pihak Pengelola Wisata di Desa Sumur Kumbang

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Sumur Kumbang, Lampung Selatan, telah berhasil memberikan solusi terhadap keterbatasan promosi digital dan rendahnya kemampuan teknis masyarakat dalam mengelola informasi pariwisata melalui perancangan serta implementasi *website* pariwisata berbasis web dinamis. *website* ini berfungsi sebagai media promosi resmi desa yang menampilkan informasi lengkap mengenai potensi wisata alam dan budaya, serta menjadi sarana edukasi digital bagi masyarakat. Selain menghasilkan produk teknologi informasi, kegiatan ini

juga meningkatkan kemampuan aparat desa dan pengelola wisata dalam memperbarui serta mengelola konten secara mandiri, sehingga terjadi transfer pengetahuan dan pemberdayaan berbasis IPTEKS.

Untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan, pengelolaan *website* perlu dilakukan secara rutin dengan pembaruan konten dan pemeliharaan sistem yang berkesinambungan. Pemerintah desa diharapkan membentuk tim khusus untuk pengelolaan *website* serta menjalin kerja sama dengan pihak eksternal dalam mendukung promosi wisata secara digital. Selain itu, pelatihan lanjutan terkait pemasaran digital, optimasi mesin pencari (SEO), dan pemanfaatan media sosial perlu terus diberikan agar masyarakat semakin adaptif terhadap perkembangan teknologi dan Desa Sumur Kumbang mampu menjadi contoh bagi desa wisata lain dalam menerapkan promosi pariwisata berbasis digital yang kreatif, mandiri, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LPPM Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, aparat Desa Sumur Kumbang, dan masyarakat setempat atas dukungan, kerja sama, dan partisipasinya dalam pelaksanaan kegiatan ini. Semoga hasil pengabdian ini bermanfaat bagi pengembangan pariwisata Desa Sumur Kumbang dan mendorong terciptanya pengelolaan wisata berbasis digital yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. H., Trianda, D., Syahkur, M. R., Siregar, M. R., & Sugiandi, J. (2024). Pembuatan *website* Sistem Informasi Pariwisata untuk Memudahkan Akses Informasi pada Dinas Pariwisata Kota Pematangsiantar. *Jurnal Warta Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 2(2), 64–71.
- Amelia, V., & Prasetyo, D. (2023). Manfaat Literasi Digital Generasi Z sebagai Preferensi Tujuan Wisata dan Promosi Pariwisata. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 377–386. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1282>
- Azizi, F., & Anggalih, N. N. (2023). Perancangan UI/UX Digital Innovation Sustainable Touurism Mobile Apps Desa Kemiren Banyuwangi. *Jurnal Desgrafia*, 1(1), 80–93.
- Dewi, L. K., Amallia, N., Kusumastuti, H., & Pradana, K. C. (2024). Penyuluhan Administrasi dan Tata Kelola Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Pada Objek Wisata Teluk Bayur Bird Park. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 5(01), 40–48.
- Harahap, E. S. N., Andryani, R., Syazili, A., Ulfa, M., Effendy, I., & Ramadhan, M. R. (2025). Pelatihan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis *website* Pada Direktorat Sumber Daya Manusia Universitas Bina Darma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 2564–2579. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i5.2745>
- Huda, M., Maulana, I., & Hidayati, L. (2024). Pemanfaatan literasi digital melalui pengelolaan *website* dan media sosial desa menuju desa go digital. *Jurnal Inovasi*

-
- Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 92–102.
<https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.21030>
- Lestari, A. Z. (2024). Tipografi Buku: Desain Unik Gramedia World Burlian Palembang yang Memikat Pelanggan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 64–69. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2024.19571>
- Meyliana, A., Rapiyanta, P. T., Indriyanti, I., & Safitri, L. A. (2024). Pemanfaatan Media Digital Untuk Meningkatkan Visibilitas dan Brand Awareness Wisata Edukasi. *BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3).
- Novalia, N., Yusup, M., Utama, A. R. P., Asmaria, A., & Pradana, K. C. (2024). Kajian Dampak Pengembangan Pariwisata Way Belerang Terhadap Aspek Ekonomi, Sosial Budaya dan Lingkungan Fisik di Kabupaten Lampung Selatan. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 18(1), 63–79.
- Nurhaqiqi, L., & Julianto, I. T. (2025). Rancang Bangun Virtual Reality Tour Untuk Media Promosi Tempat Hangout Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Algoritma*, 22(1), 368–378.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-1.1688>
- Riyatno, R., Saputra, W. A., Leksono, M. L., Utomo, H. W., Wicaksono, A., Sidanti, R. W., Huda, F., & Brawijaya, B. (2025). Pembuatan *website* Tirta Sena-Curug Muntu Untuk meningkatkan Branding Dan Pemasaran Ekowisata Tirta Sena-Curug Muntu Di Desa Ketenger. *Jurnal Abdi Insani*, 12(7), 3364–3379.
<https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i7.2694>
- Sadali, M., Al Korn, W., & Miqrari, A. (2025). Pembuatan Dan Pengembangan *website* Desa Lepak Timur Kecamatan Sakra Timur Kabupaten Lombok Timur Sebagai Upaya Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 3(1), 29–37. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i1.28786>
- Satrio, B. R. D., Andini, R. A., & Sahara, S. (2024). Implementasi Strategi Digital Marketing Sebagai Inovasi Kreatif di Bidang Wirausaha Nails Art. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(3), 2276–2288.
<https://doi.org/10.35870/jimik.v5i3.884>
- Siregar, R. D., & Nurazizah, N. (2025). Peran Pendekatan Multidisipliner Dalam Pengembangan Ilmu dan Teknologi. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(3), 879–885. <https://doi.org/10.53866/jimi.v5i3.872>
- Sopyan, E., Prasetyo, Y. D., Apriadi, E. A., & Chairunnisa, C. (2025). Desa Digital dan Informatif: Visualisasi dan Manajemen Konten Layanan Publik Berbasis Teknologi Informasi di Pemerintahan Desa Kunjir Lampung Selatan. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 6(01), 61–75. <https://doi.org/10.24967/jams.v6i01.4184>
- Tuahuns, F., Pinoa, W. S., & Partini, D. (2025). Pengembangan Obyek Wisata Pantai Gumumae di Kota Bula Melalui Promosi Media Sosial: The Development of Gumumae Beach Tourism Object in Bula City Through Social Media Promotion. *Hatunuku: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 82–97.
<https://doi.org/10.62710/2yde3y51>
- Wulandari, S. A., Albaab, M. R. U., Sucipto, A., Putra, D. M., Widarso, R. A., Permadani, N., & Aswito, D. (2025). Implementasi Sistem Informasi *website* sebagai Sarana

Digital dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata di Desa Kembangbelor Mojokerto. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 247–260. <https://doi.org/10.61722/japm.v3i3.4844>

Yusianti, A., Faqih, M., Kuncoro, C. P. S., & Saputra, R. (2024). Pengembangan Infrastruktur Pendukung dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Pengelola Desa Wisata Pucung Ngangeni. *Jurnal Pengabdian, Riset, Kreativitas, Inovasi, Dan Teknologi Tepat Guna*, 2(1), 117–127. <https://doi.org/10.22146/parikesit.v2i1.9554>