

PENGEMBANGAN DAN PELATIHAN PENGELOLAAN EDU WISATA KAMPUNG CAPING BERBASIS *WEB* DAN *QR-CODE*

Karsim¹, Shalahuddin², Ikram Yakin³, Pramana Saputra⁴, Endah Mayasari⁵
^{1,2,3,4,5} Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tanjungpura
e-mail: karsim@ekonomi.untan.ac.id¹, shalahuddin@ekonomi.untan.ac.id²,
ikram.yakin@ekonomi.untan.ac.id³, pramana.saputra@ekonomi.untan.ac.id⁴,
endah.mayasari@ekonomi.untan.ac.id⁵

Abstrak

Kampung Caping adalah suatu kawasan dengan inovasi yang menarik dengan menggabungkan unsur wisata, edukasi, dan kearifan lokal dalam satu destinasi dengan menciptakan pengalaman unik bagi pengunjung. Dengan implementasi sistem berbasis *web* dan *Qr-Code*, maka dapat merinci potensi Kampung Caping sebagai destinasi wisata edukatif, menjelaskan peran penting teknologi informasi dalam meningkatkan tata kelola wisata kampung caping. Metode *User Centered Design* (UCD) adalah sebuah pendekatan perancangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. UCD berfokus pada kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa desain aplikasi ataupun web yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan pengguna. Dengan demikian, pengelola Kampung Caping dapat mengevaluasi sistem dari segi fungsionalitas dan tampilan, memastikan bahwa hasil akhir sistem berbasis web dan QR-Code sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi. Program ini berhasil meningkatkan kapasitas masyarakat dengan memberikan pelatihan keterampilan baru dalam mengelola destinasi wisata menggunakan teknologi digital. Selain itu, masyarakat lokal yang terlibat dalam UMKM juga mendapatkan peningkatan kemampuan dalam pemasaran dan penjualan produk secara digital. Program ini juga meningkatkan jumlah kunjungan wisata ke Kampung Caping, berkat website interaktif yang dilengkapi dengan e-commerce, galeri foto, peta, serta informasi tentang kegiatan wisata. Diharapkan kegiatan ini akan terus berdampak positif pada pembekalan keterampilan dalam meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengunjung serta memperkuat posisinya sebagai contoh sukses pengelolaan eduwisata berbasis teknologi di masa depan.

Kata kunci: Wisata Edukatif, Website, dan QR-Code

Abstract

Kampung Caping is an area with interesting innovations that combines elements of tourism, education and local wisdom in one destination by creating a unique experience for visitors. By implementing a web-based system and Qr-Code, it is possible to estimate the potential of Caping Village as an educational tourism destination, explaining the important role of information technology in improving Caping Village tourism governance. The User Centered Design (UCD) method is a system design approach that places the user at the center of the system development process. UCD focuses on user needs and ensures that the application or web design developed is in accordance with the user's needs and environment. In this way, the management of Kampung Caping can launch the system in terms of functionality and appearance, ensuring that the final results of the web-based system and QR-Code are in line with needs and expectations. This program has succeeded in increasing community capacity by providing new skills training in managing tourist destinations using digital technology. Apart from that, local communities involved in MSMEs also gain increased capabilities in marketing and selling products digitally. This program also increases the number of tourist visits to Caping Village, thanks to an interactive website equipped with e-commerce, photo galleries, maps, and information about tourist activities. It is hoped that this activity will continue to have a positive impact on providing skills in improving the quality of services and visitor experiences as well as strengthening the location as a successful example of technology-based education management in the future.

Keywords: Educational Tourism, Website, and QR-Code.

PENDAHULUAN

Pariwisata dapat menjadi suatu objek yang diandalkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pembangunan nasional. Banyak juga objek wisata yang ada di Indonesia yang telah terkenal tidak hanya di dalam negeri maupun ke luar negeri. Oleh sebab itu pengembangan pariwisata

di Indonesia terutama pariwisata edukatif dilakukan oleh seluruh wilayah di Indonesia yang kemudian dibentuklah Departemen Kebudayaan dan Pariwisata di tingkat nasional dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Daerah di tingkat daerah. Pariwisata edukatif telah menjadi bagian integral dari pengembangan destinasi wisata. Salah satu bentuk pariwisata edukatif yang menarik adalah Edu Wisata Kampung Caping. Kampung Caping adalah suatu kawasan dengan inovasi yang menarik dengan menggabungkan unsur wisata, edukasi, dan kearifan lokal dalam satu destinasi dengan menciptakan pengalaman unik bagi pengunjung. Dengan adanya perkembangan pariwisata edukatif dan berbasis budaya sebagai bentuk perjalanan yang memberikan pengalaman mendalam bagi wisatawan, sekaligus mendukung pelestarian kearifan lokal dan warisan budaya. Saat ini Wisata kampung caping sudah memiliki *website* sendiri, dimana dalam proses pembuatannya merupakan bentuk kerjasama yang dilakukan dinas kepemuda dan olahraga kota Pontianak bersama dengan Dosen Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura, dengan keterbatasan biaya dan pengelolannya, maka dari itu sangatlah penting untuk dikembangkan dan memberikan bentuk pelatihan kepada pengelola atau admin *website* sehingga teknologi *platform* berbasis *web* dan *QR-Code* menjadi relevan sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan pengalaman pengunjung, efisiensi pengelolaan, dan pemberdayaan masyarakat lokal serta mengoptimalkan tata kelola edu wisata Kampung Caping. Dengan implementasi sistem berbasis *web* dan *QR-Code*, maka dapat merinci potensi Kampung Caping sebagai destinasi wisata edukatif, menjelaskan peran penting teknologi informasi dalam meningkatkan tata kelola wisata kampung caping, serta membahas keuntungan, tantangan, dan solusi dalam implementasi sistem berbasis *web* dan *QR-Code*, sehingga masyarakat lokal mampu berkontribusi untuk memperkenalkan eduwisata kampung caping.

Kampung Caping menghadapi beberapa tantangan dalam pengelolaan pariwisata. Pengelolaan sistem informasi belum optimal, termasuk dalam hal fasilitas, informasi, dan kontak narahubung. Selain itu, visibilitas Kampung Caping di media sosial, YouTube, dan melalui *website* serta penggunaan QR-Code masih kurang, sehingga tempat wisata ini kurang dikenal. Pemasaran, baik secara tradisional maupun digital, juga belum maksimal dilakukan oleh pengelola. Layanan yang ditawarkan kepada wisatawan juga masih terbatas. Pengelolaan data wisata dan pengembangan kinerja pengelola juga membutuhkan perbaikan. Ditambah lagi, pengetahuan sumber daya manusia dalam mengelola *website* edukasi wisata Kampung Caping masih perlu ditingkatkan. Permasalahan ini lah yang menjadi acuan agar pengembangan dan pelatihan berbasis *web* dan *qr-code* dapat menjadi salah satu solusi bagi wisata kampung caping, seperti halnya wisata Kota Tomohon yang menggunakan QR-Code untuk memperhitungkan jumlah wisatawan yang datang hanya dengan mengakses melalui *smartphone* (Polakitan *et al.*, 2019). Educational QR-Code yang telah dikembangkan di Pulau Lusi juga menunjukkan bahwa QR-Code mampu memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi penting mengenai infografis tanaman sehingga sangat mendukung perkembangan Pulau Lusi sebagai wisata berbasis edukasi (Minata *et al.*, 2023).

Dengan permasalahan yang ada maka pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pengembangan dan Pelatihan Pengelolaan Edu Wisata Kampung Caping Berbasis Web dan QR-Code" diadakan dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan sistem informasi terkait wisata di Kampung Caping. Tata kelola edu wisata juga dilakukan dengan meningkatkan visibilitas dan promosi tempat wisata Kampung Caping melalui *website* dan QR-Code yang di ikuti dengan pelatihan dan pengembangan untuk memperbaiki strategi pemasaran dan penyediaan informasi bagi pengelola Kampung Caping. Hal ini bertujuan untuk memperluas jangkauan promosi, mempermudah akses informasi bagi wisatawan, serta memberdayakan masyarakat lokal dalam mengelola dan memperkenalkan destinasi wisata mereka. Memperluas fasilitas dan meningkatkan kualitas layanan yang ditawarkan kepada pengunjung juga dilakukan agar wisata kampung caping dikenal oleh masyarakat luas dengan selalu memperbaiki pengelolaan data wisata dan meningkatkan kinerja pengelolaan fasilitas wisata secara keseluruhan. Kemajuan destinasi wisata Kampung Caping sendiri nantinya akan berdampak pada peningkatan ekonomi lokal sekaligus sebagai bentuk pelestarian dan peningkatan kesadaran masyarakat akan potensi pariwisata lokal.

METODE

Dalam konteks pengembangan dan pelatihan pengelolaan Edu Wisata Kampung Caping berbasis *web* dan QR-Code, metode pengumpulan data dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan relevan dengan situasi di lapangan. Metode yang digunakan meliputi:

1. Wawancara

Dilakukan dengan berbagai pihak terkait seperti pengelola wisata, pengunjung, dan pihak lain yang terlibat dalam pengelolaan Edu Wisata Kampung Caping. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pandangan langsung mengenai kebutuhan sistem berbasis web dan QR-Code, harapan pengguna, serta tantangan yang mungkin muncul selama implementasi.

2. Observasi

Pengamatan langsung terhadap proses operasional di Kampung Caping untuk memahami bagaimana manajemen wisata saat ini berjalan. Observasi ini penting untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan kebutuhan spesifik yang bisa diatasi dengan penerapan teknologi berbasis web dan QR-Code.

3. Studi Dokumen

Melibatkan analisis terhadap kebijakan pengelolaan wisata, regulasi, dan dokumen terkait lainnya. Hal ini bertujuan agar sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebijakan dan regulasi yang berlaku, serta relevan dengan tujuan pengelolaan Edu Wisata Kampung Caping.

Metode *User Centered Design* (UCD) adalah sebuah pendekatan perancangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. UCD berfokus pada kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa desain aplikasi ataupun web yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan pengguna. Dengan demikian, pengelola Kampung Caping dapat mengevaluasi sistem dari segi fungsionalitas dan tampilan, memastikan bahwa hasil akhir sistem berbasis web dan QR-Code sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka. Dalam pengembangan web dan QR-Code, dilakukan beberapa tahapan penting yang diantaranya:

1. Perancangan

Pada proses perancangan membutuhkan perkiraan dan konsep yang matang dengan memikirkan apa saja informasi-informasi yang bisa dikumpulkan dari wisata Kampung Caping sehingga muncul beberapa ide yang memungkinkan untuk dapat menaikkan intensitas jumlah wisatawan untuk dapat datang berkunjung ke Kampung Caping melalui integrasi teknologi yang akan diterapkan. Dalam proses perancangan dibutuhkan analisis pengembangan web melalui desain dan fungsionalitas untuk wisata edukasi yang nantinya dapat dilakukan dengan penggunaan metode *User Centered Design* (UCD) yang berbasis kepada pengguna. Metode UCD dapat membantu menghasilkan website obyek wisata yang sesuai dengan keinginan pengguna, dan juga dilakukan analisis lebih mendalam tentang faktor penghambat yang bisa dijadikan evaluasi sehingga bisa menjadi bahan perbaikan untuk mengembangkan edu wisata di kampung caping.

2. Prototype

Setelah tahap perencanaan selesai, dilanjutkan dengan membuat prototype yang memudahkan untuk menuangkan aspirasi dan perancangan ide yang telah direncanakan ke dalam bentuk semi visual. Prototype di buat dan di susun semenarik mungkin dan seefisien mungkin sehingga mudah diakses oleh user. Prototype yang disusun oleh user yang nantinya akan digunakan oleh admin dibuat dalam bentuk *localhost* terlebih dahulu sehingga apabila ada kesalahan bisa diperbaiki terlebih dahulu. Dalam bentuk *localhost* tentunya hanya user dan admin yang dapat melihat bentuk prototipe nya dan belum dapat dipublikasikan, sampai hosting dan domain yang akan dibeli sudah siap.

3. Pembuatan Web dan QR-Code

Prototype yang sudah dibuat selanjutnya diaplikasikan ke dalam Web nyata yang bisa dioperasikan dan digunakan oleh user maupun untuk menguji kelayakan web yang telah dibuat. Proses pengaplikasian ini merupakan proses pemindahan dari *localhost* ke dalam domain dan hosting yang sudah disediakan oleh *provider* penyedia domain dan hosting sehingga setelah selesai proses integrasi web dapat dipublikasikan secara umum. Dengan pembuatan web yang berisikan informasi-informasi mengenai edu wisata Kampung Caping, event yang di adakan dan hal-hal menarik lainnya yang dirangkum menjadi satu dalam web yang dibuat. Untuk pengembangan website wisata Kampung Caping, dari prototype yang telah dirancang menggunakan wordpress yang disusun dalam *localhost* dengan memanfaatkan server Xampp. Dalam aplikasi WordPress menyediakan banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat website yang profesional dan mudah digunakan. Dengan penggunaan web berbasis WordPress diharapkan bisa menunjang web dalam mencapai tujuan yang diharapkan untuk mengembangkan wisata Kampung Caping. Dalam pengembangan website harus dipahami terlebih dahulu terkait dengan konsep penting dalam sebuah website, hal ini menjadi penting karena di dalamnya terdapat informasi yang perlu dikelola diantaranya adalah:

a. Desain dan pengembangan web

Untuk menarik perhatian orang yang akan mengunjungi website tentunya perlu dilakukan desain web yang melibatkan pembuatan tata letak visual yang menarik dan fungsional, hal ini menjadi penting karena pengembangan website banyak mencakup penulisan kode yang menggerakkan situs, baik sisi klien (Front-end) maupun servernya (Back-end).

b. User experience (UX) dan User Interface (UI)

UX dan UI merupakan dua konsep yang penting dalam desain dan pengembangan produk digital pada aplikasi dan website, UI dan UX sering digunakan secara bersamaan, karena keduanya memiliki fokus yang berbeda dalam proses desain. User Experience (UX) mengacu pada pengalaman pengguna secara keseluruhan saat berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan, user experience berfokus pada bagaimana pengguna website saat berinteraksi dapat terpuaskan, lebih efisien dan mampu memberikan kebutuhan pengguna sesuai dengan yang dibutuhkan.

c. Konten dan manajemen konten

Konten dan manajemen konten merupakan dua aspek yang penting dalam sebuah website yang mempengaruhi bagaimana informasi dapat disajikan, dikelola dan diakses oleh pengguna. Konten website berkaitan dengan informasi dan elemen yang akan disajikan dalam situs web, yang dapat mencakup teks, gambar, video, audio dan elemen multimedia lainnya. Konten merupakan bagian yang esensial dari sebuah website karena memberikan nilai kepada pengguna dan membantu dalam mencapai tujuan komunikasi, pemasaran dan informasi. Untuk memberikan pengalaman terhadap penggunanya, maka dibuatlah konten yang sesuai dengan kebutuhan dalam format yang disesuaikan seperti:

1. Dalam bentuk teks

Teks ini maksudnya dalam konten website dapat berupa artikel, deskripsi produk postingan berupa blog, berita atau informasi, FAQ dan lainnya, konten teks ini berfungsi untuk memberikan informasi mendalam dan menjelaskan konsep atau produk

2. Gambar

Konten dapat berupa fotografi, ilustrasi, infografis dan gambar yang dapat membantu memperjelas atau melengkapai teks dan meningkatkan daya tarik visual.

3. Video

Konten ini berupa video tutorial, video presentasi, demo produk atau wawancara yang menampilkan produk atau menawarkan cara interaktif dalam penyampaian informasi.

4. Elemen interaktif

Konten ini dapat berupa kuesioner, permainan interaktif dan informasi atau kalkulator yang meningkatkan keterlibatan pengguna.

d. SEO (Search Engine Optimization)

SEO merupakan praktik untuk meningkatkan visibilitas website di mesin pencari dengan menggunakan kata kunci, meta tag dan strategi lainnya. Search Engine Optimization (SEO) adalah serangkaian teknik dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan visibilitas dan peringkat sebuah website di hasil pencarian mesin pencari seperti google dimana tujuannya adalah untuk mendapatkan lebih banyak lalu lintas organik dari mesin pencari dengan memastikan bahwa websitenya muncul di posisi teratas untuk kata kunci yang relevan, pada umumnya search engine digunakan untuk berbagai macam tujuan, antara lain mencari berita, mencari informasi, mencari panduan cara berupa gambar, video atau petunjuk tertulis, mencari software atau aplikasi komputer, mencari memetakan lokasi bahkan sebagai potensi sumber pendapatan, Nugroho (2016:9). Sedangkan menurut Setiawan (2011:5) SEO adalah pendekatan rekayasa yang memastikan mesin pencari menempatkan situs web di bagian atas hasil pencarian yang kita tuju. Adapun elemen utama pada SEO diantaranya adalah:

1. Keyword Research

Merupakan proses menemukan dan menganalisis kata kunci atau frasa yang dicari oleh pengguna pada mesin pencari dengan tujuan untuk menargetkan kata kunci yang relevan dengan konten dan tujuan bisnis dalam meningkatkan peluang ditemukan oleh audiens yang tepat.

2. Optimasi On-Page

Merupakan praktik mengoptimalkan elemen individu pada halaman web untuk meningkatkan peringkat pada mesin pencari.

3. Optimasi Off-page

Optimasi Off-page merupakan tindakan di luar website yang mempengaruhi peringkat di mesin pencari dengan harapan mendapatkan tautan dari situs web lain yang memiliki otoritas tinggi dan relevan.

4. SEO Teknis

Aspek teknis dari sebuah website yang mempengaruhi kemampuan mesin pencari untuk mengindeks dan merayapi konten sehingga mampu mengoptimalkan kecepatan pemuatan halaman.

5. SEO Lokal

SEO lokal ini merupakan praktik optimasi untuk bisnis lokal agar ditemukan oleh pengguna di area geografis tertentu.

e. Keamanan Web

Keamanan web mencakup langkah-langkah untuk melindungi data pengguna dan mencegah akses yang tidak sah, seperti penggunaan sertifikat SSL dan firewall. Pada prinsipnya keamanan web merupakan cara yang perlu dilakukan untuk melindungi situs web dan aplikasi web dari berbagai ancaman siber seperti peretasan, pencurian data dan serangan lainnya, keamanan ini dilakukan karena mengingat semakin berkembangnya internet dan peningkatan interaksi digital, keamanan web menjadi sangat penting untuk menjaga integritas, kerahasiaan serta ketersediaan data. Dalam keamanan web tentunya melibatkan beberapa aspek yang perlu dilindungi seperti keamanan jaringan, keamanan aplikasi web, keamanan data, keamanan pengguna, sertifikat SSL/TLS, Pembaruan aplikasi, software dan Patch.

f. Responsif dan Mobile Friendly

Responsif dan mobile friendly dalam proses desain dan pengembangan web digunakan untuk memastikan bahwa situs web yang dibuat atau yang dirancang itu berfungsi dengan baik dan terlihat bagus di berbagai perangkat seperti ponsel pintar, tablet dan desktop. Desain responsif ini dimaksudkan pada saat mendesain website ditunjukkan untuk menyesuaikan tampilan dengan ukuran layar dan orientasi perangkat yang digunakan oleh pengguna secara otomatis, sehingga ketika pembuatan konten dalam bentuk teks, gambar dan tata letaknya dapat beradaptasi untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal pada semua perangkat. Sedangkan untuk mobile friendly bahwa situs web yang dirancang dan dioptimalkan secara khusus agar dapat digunakan dengan mudah di perangkat seluler. Sehingga dengan demikian situs web yang disajikan harus memiliki fitur-fitur yang memaksimalkan fungsionalitas dan keterbacaan web di layar yang kecil. Jadi hubungan antara desain responsif dan mobile friendly adalah pada pengembangan web yang didesain responsif adalah suatu cara untuk membuat situs web menjadi mobile-friendly, dengan memastikan bahwa desain dapat menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar, jadi desain responsif merupakan salah satu pendekatan untuk mencapai mobile-friendly sedangkan mobile-friendly bisa menjadi lebih spesifik yang artinya sebuah web dapat saja dibuat secara khusus untuk mengoptimalkan pengguna seluler dengan beberapa fitur tambahan, seperti konten yang lebih ringkas, navigasi yang disesuaikan atau diadaptasi. Dengan memastikan perancangan dan desain website yang responsif dan mobile-friendly, tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga dapat memaksimalkan visibilitas dan kinerja situs web pada mesin pencari.

Untuk memaksimalkan website tentunya ada beberapa kombinasi perangkat yang digunakan untuk membangun, mengelola dan mengoptimalkan agar lebih efektif dan efisien diantaranya:

1. Domain

Menurut (Arifin, Syamsul, 2017), domain adalah sebuah identifikasi alamat dalam sebuah jaringan khususnya dalam alamat website untuk mengganti nama dari alamat IP menjadi kata-kata yang mudah dihafal. Keunikan dari sebuah domain ini terletak pada tiak ekstensi yang digunakan, dimana di Indonesia sendiri ada dua kelompok ekstensi yang digunakan yakni Top Level Domain (TLD) dan Country Code Top Level Domain (CCTLD). Nama domain ini tentunya bersifat unik, dimana dalam satu nama domain hanya berlaku untuk satu kepemilikan yang tidak dapat untuk digunakan kembali oleh pihak lain di seluruh dunia, Hidayat (2011:146). Domain ini merupakan perangkat atau elemen penting untuk membangun informasi secara online yang kuat dan efektif yang menawarkan berbagai manfaat yang mendukung keamanan, identitas dan keberhasilan situs web.

2. Hosting

Hosting merupakan tempat dalam server komputer yang digunakan untuk menempatkan data dan file website sehingga data dan file web tersebut dapat diakses oleh semua pengguna internet

(Madcoms, 2011:11). Sedangkan menurut Aliyun (2014:72) Hosting dapat dikatakan sebagai tempat penyimpanan data website yang di dalamnya meliputi kapasitas penyimpanan, bandwidth yang merupakan kapasitas yang digunakan untuk mengukur jumlah pengunjung website serta database, hosting juga dapat dikatakan sebagai layanan yang berbasis internet untuk penyimpanan data atau tempat menjalankan aplikasi ditempat terpusat yang disebut dengan server yang mampu diakses melalui jaringan internet. Dalam hosting terdapat beberapa layanan yakni: 1) Shared Hosting, 2) Virtual Private Server, 3) Dedicated Server, 4) Colocation Server

3. Wordpress

Menurut Ferina, (2017:24), menyatakan wordpress ini adalah salah satu pengembangan web yang memiliki sifat CMS (Content Management System) yang dapat dimodifikasi serta disesuaikan dengan kebutuhan user serta memiliki sifat open source. Disini pengguna dapat menggunakan pengaturan content secara leluasa, dimana wordpress ini dibangun dalam bahasa pemrograman MySQL database dan PHP.

4. XAMPP

Pengertian Xampp adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program, dimana fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama X (Empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Pada program Xampp tersedia dalam GNU General Public License dan bebas yang merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

4. Pengujian

Fungsi pengujian dalam pembuatan web adalah untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. selain itu, tujuan lainnya meliputi memastikan kualitas fitur, menemukan dan memperbaiki bug, mengidentifikasi kelemahan dalam desain atau implementasi, serta meningkatkan pengalaman pengguna.

5. Implementasi Kepada Para Pengguna

Mengimplementasikan website dan QR-Code edu wisata Kampung Caping kepada pengguna bertujuan untuk meningkatkan kunjungan ke tempat wisata Kampung Caping. Dengan menggunakan website dan QR-Code, pengunjung dapat mendapatkan informasi yang lebih detail dan interaktif tentang Kampung Caping. Hal ini dapat membuat pengunjung lebih tertarik untuk datang ke tempat wisata tersebut. Selain itu, website dan QR-Code dapat memudahkan pengunjung dalam mengakses informasi dan menggambarkan keunikan tempat wisata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan pelatihan pengelolaan eduwisata Kampung Caping berbasis web dan QR-code merupakan upaya strategis untuk meningkatkan efisiensi manajemen dan pengalaman pengunjung. Penggunaan teknologi web dan QR-code dalam konteks eduwisata bertujuan untuk mempermudah akses informasi serta meningkatkan interaksi pengunjung dengan konten edukatif. Pengembangan ini melibatkan beberapa aspek penting, seperti perancangan, prototype, pembuatan web dan qr-code, pengujian, dan implementasi kepada pengguna. Dengan implementasi platform web yang user-friendly, integrasi QR-code untuk akses informasi yang cepat, serta pelatihan intensif bagi pengelola. Platform web harus dirancang dengan antarmuka yang intuitif agar pengunjung dapat dengan mudah menavigasi informasi tentang atraksi, jadwal, dan aktivitas di Kampung Caping. QR-code yang terintegrasi di lokasi strategis memungkinkan pengunjung untuk memindai dan mendapatkan informasi tambahan secara instan, seperti fakta sejarah, penjelasan tentang produk lokal, atau paket wisata yang ada. Pelatihan bagi pengelola mencakup aspek teknis penggunaan platform web dan QR-code, serta keterampilan dalam pengelolaan data dan analisis pengunjung. Pelatihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengelola dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal, menangani permasalahan teknis, serta menggunakan data pengunjung untuk merancang strategi pemasaran yang lebih efektif. Selain itu, pelatihan juga melibatkan pengenalan tentang tren terbaru dalam eduwisata dan pemasaran digital, yang dapat membantu pengelola dalam mengadaptasi dan memperbarui strategi mereka.

Pengembangan dan pelatihan praktis tentang penggunaan perangkat lunak dan alat digital berbasis web dan qr-code dapat dijadikan media untuk promosi dengan pengelolaan usaha yang akan memberdayakan masyarakat untuk lebih mandiri dan inovatif. Selain itu, dukungan dan kolaborasi dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan sektor swasta, sangat penting

untuk menciptakan ekosistem yang mendukung. Kerjasama ini dapat mendorong pengembangan kapasitas masyarakat melalui program pendidikan berkelanjutan, bantuan teknis, dan akses ke sumber daya yang diperlukan. Dengan sinergi ini, Kampung Caping dapat lebih efektif dalam mengelola potensi wisatanya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Kampung Caping bertujuan untuk memberdayakan masyarakat lokal dan meningkatkan potensi wisata di daerah tersebut melalui pengembangan dan pelatihan pengelolaan Edu Wisata berbasis teknologi.

Program ini berhasil meningkatkan kapasitas masyarakat dengan memberikan pelatihan keterampilan baru dalam mengelola destinasi wisata menggunakan teknologi digital. Selain itu, masyarakat lokal yang terlibat dalam UMKM juga mendapatkan peningkatan kemampuan dalam pemasaran dan penjualan produk secara digital. Pengembangan Edu Wisata dilakukan dengan mengintegrasikan website dan QR-Code, memungkinkan pengelola untuk mengidentifikasi dan mengembangkan kegiatan wisata baru yang berbasis budaya lokal. Program ini juga meningkatkan jumlah kunjungan wisata ke Kampung Caping, berkat website interaktif yang dilengkapi dengan e-commerce, galeri foto, peta, serta informasi tentang kegiatan wisata. Integrasi QR-Code memudahkan pengunjung dalam mengakses informasi lebih lanjut, sehingga meningkatkan daya tarik Kampung Caping sebagai destinasi wisata.

Hasil dari pengembangan dan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Dari segi pengunjung, adanya platform web yang terintegrasi dengan QR-code meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan, memungkinkan mereka untuk mendapatkan informasi yang relevan secara cepat dan mudah. Pengalaman pengunjung menjadi lebih interaktif dan edukatif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepuasan dan kemungkinan kunjungan ulang. Dari perspektif pengelola, pelatihan yang komprehensif memungkinkan mereka untuk mengelola sistem dengan lebih efisien, memanfaatkan data untuk perbaikan layanan, dan menerapkan strategi pemasaran yang lebih efektif. Secara keseluruhan, implementasi teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan visibilitas Kampung Caping sebagai destinasi eduwisata, menarik lebih banyak pengunjung, dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal. Evaluasi yang berkala dan umpan balik dari pengunjung serta pengelola akan sangat penting untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dan memastikan keberhasilan jangka panjang proyek ini.



Gambar 1. Observasi dan wawancara



Gambar 2. Website Kampung Caping (www.kampungcaping.com)



Gambar 3. QR-Code Kampung Caping

REKONSTRUKSI
Rumah Besar Kampong Bangka
Kampung Bangka, Pontianak



Gambar 4. Tampilan Beranda Website

Konsep Pengelolaan
dan Pengembangan

Kampung Wisata Caping Pontianak

Get Appointment Watch Video



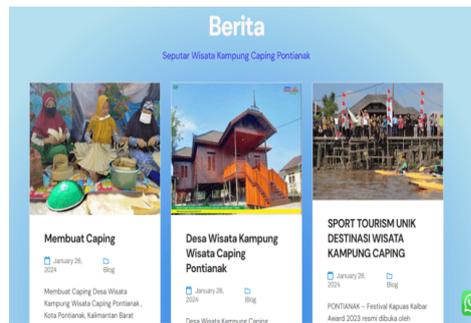
Gambar 5. Tampilan Profil Website



Gambar 6. Tampilan Kelompok Masyarakat Lokal



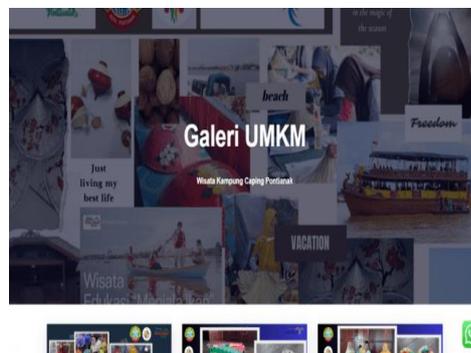
Gambar 7. Tampilan Galeri Wisata Website



Gambar 8. Tampilan Berita Website



Gambar 9. Tampilan Paket Wisata Website



Gambar 10. Galeri UMKM Website



Gambar 11. Tampilan Duta Wisata Website

SIMPULAN

Pengembangan dan pelatihan pengelolaan eduwisata Kampung Caping berbasis web dan QR-code merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi manajemen dan kualitas pengalaman pengunjung. Dengan merancang platform web yang user-friendly dan mengintegrasikan QR-Code di lokasi strategis, pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi yang relevan dan terlibat lebih interaktif dengan konten edukatif. Pelatihan intensif bagi pengelola mencakup penggunaan platform web dan QR-Code, serta pengelolaan data dan analisis pengunjung, yang bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi, mengatasi permasalahan teknis, dan merancang strategi pemasaran yang lebih efektif. Selain itu, program ini juga memberdayakan masyarakat melalui

peningkatan keterampilan digital, yang bermanfaat dalam pemasaran dan penjualan produk lokal secara online. Dengan dukungan dan kolaborasi dari berbagai pihak, Kampung Caping dapat mengelola potensi wisata secara lebih efektif, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta menarik lebih banyak pengunjung. Evaluasi berkelanjutan dan umpan balik dari berbagai pihak akan memastikan keberhasilan jangka panjang proyek ini, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan visibilitas Kampung Caping sebagai destinasi eduwisata unggulan dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal.

Pengembangan dan pelatihan pengelolaan eduwisata Kampung Caping berbasis web dan QR-code menekankan pentingnya integrasi teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung serta efisiensi operasional. Dengan memanfaatkan platform berbasis web dan QR-code, Kampung Caping dapat menawarkan akses informasi yang lebih interaktif dan mudah dijangkau, sekaligus mempermudah pengelolaan data dan operasi sehari-hari. Pengembangan sistem yang berkelanjutan, berdasarkan evaluasi terhadap implementasi yang ada, akan memungkinkan penambahan fitur yang relevan serta peningkatan performa platform. Selain itu, pelatihan yang intensif bagi pengelola menjadi krusial untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal, menangani data dengan efisien, dan mempromosikan destinasi secara efektif. Program pelatihan yang adaptif dan berkelanjutan akan membantu pengelola tetap up-to-date dengan perkembangan teknologi dan tren pemasaran, yang pada gilirannya dapat memperkuat daya tarik Kampung Caping sebagai destinasi eduwisata. Dengan pendekatan ini, Kampung Caping tidak hanya akan meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengunjung, tetapi juga memperkuat posisinya sebagai contoh sukses pengelolaan eduwisata berbasis teknologi di masa depan.

SARAN

Untuk pengembangan dan pelatihan pengelolaan eduwisata Kampung Caping berbasis web dan QR-code, saran berikut dapat dipertimbangkan. Pertama, penting untuk melakukan evaluasi mendalam terhadap implementasi sistem yang sudah ada untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan yang ada. Menggunakan hasil evaluasi ini, pengembangan dapat difokuskan pada peningkatan fitur-fitur yang belum optimal serta penambahan fungsi baru yang dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan efisiensi pengelolaan. Misalnya, pengembangan modul interaktif berbasis web yang memungkinkan pengunjung untuk merencanakan perjalanan mereka dengan lebih mudah atau mengakses informasi edukatif yang lebih mendalam melalui QR-code dapat menjadi nilai tambah. Selain itu, pelatihan bagi pengelola perlu diperkuat dengan materi yang membahas penggunaan teknologi terbaru, manajemen data, serta teknik pemasaran digital untuk menarik lebih banyak pengunjung. Program pelatihan yang berkelanjutan akan memastikan bahwa pengelola tetap terinformasi tentang tren terbaru dan dapat mengatasi tantangan yang mungkin muncul. Terakhir, kolaborasi dengan ahli teknologi dan lembaga pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dan ide baru juga dapat memperkaya pengembangan proyek ini, sehingga Kampung Caping dapat terus berkembang sebagai destinasi eduwisata yang inovatif dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Pontianak serta Dosen Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura atas dukungan finansial yang sangat berarti dalam pelaksanaan pengabdian ini. Dukungan telah diberikan memungkinkan kami untuk mengimplementasikan berbagai inisiatif penting dalam pengembangan dan pelatihan pengelolaan eduwisata Kampung Caping berbasis web dan QR-Code. Komitmen dan kontribusi yang diberikan tidak hanya memperkuat upaya kami dalam meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengunjung, tetapi juga berperan krusial dalam mencapai tujuan jangka panjang dari proyek ini. Kami sangat menghargai kerjasama dan dukungan yang telah diberikan, yang menunjukkan dedikasi dan kepedulian terhadap pengembangan potensi lokal dan peningkatan kualitas pendidikan serta wisata di daerah ini. Semoga dukungan ini dapat terus terjalin dengan baik, serta memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi masyarakat dan lingkungan sekitar. Terima kasih atas kepercayaan dan investasi dalam inisiatif ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alexandro, R., Uda, T., & Pane, L. L. (2020). Analisis pengembangan ekonomi kreatif kuliner khas suku dayak Kalimantan Tengah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 6(1), 11-25.

- Aribowo, D., Desmira, D., & Ramadhon, M. R. (2022). Sistem informasi berbasis website sekolah menggunakan WordPress. Vocational Education National Seminar (VENS), 30–34.
- Arifin, Arifin, Y. K. (2017). Aplikasi Plugin Transfer Domain di PT Beon Intermedia. 8(1), 75–83.
- Dan, K. D., Fitriani, E., & Kata, A. (2021). Statistika dan Statistik. 1–10.
- Gunawan, D., Puspitafuri, C., & Junaidi, A. (2024). Risk Management Strategies in the Face of Global Market Uncertainty. 1(3), 105–115.
- Hartini, S., & Azhar, N. (2020). Kontribusi Kompetensi Kepribadian Guru dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Developmen*, 2(2), 266–275.
- Minata, Z. S. M., Nenohai, J. A. N., Deni Ainur Rokhim, Nur Indah Agustina, Kafita Krisnatul Islamiyah, Yudhi Utomo, & Burhanuddin Ronggopuro. (2023). Program Penerapan Teknologi Inovasi Educational QR Code di Ekowisata Pulau Lusi Sidoarjo. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(1), 24–32. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i1.970>
- Palit, R. V., Rindengan, Y. D. Y., & Lumenta, A. S. M. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer Vol*, 4(7), 1–7.
- Polakitan, R. A., Sengkey, R., & Sambul, A. M. (2019). Aplikasi QR Code Identifikasi Pengunjung di Lokasi Wisata Kota Tomohon. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 145–150. <http://www.php.net>.
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>
- Rasyid, N., Novella, T. J., & Purwanto, A. N. I. (2022). Membangun Sistem Informasi Menggunakan CMS Wordpress pada Server Linux. *Jurnal Teknik Informatika Dan Elektro*, 4(2), 137–142. <https://doi.org/10.55542/jurtie.v4i2.432>
- Rukhmana, T., Mulyapradana, A., Baruno, Y. H. E., Karsim, K., Franchitika, R., & Ikhlas. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Digital Untuk Masa Depan Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 06(03), 15795–15800. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNHPP/article/view/1538>
- Safitri, R. (2018). Simple Crud Buku Tamu Perpustakaan Berbasis Php Dan Mysql: Langkah-Langkah Pembuatan. *Tibanndaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.30742/tb.v2i2.553>
- Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Cms Wordpress Pada Toko Importir Laptop Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 11(1), 1–8.
- Saputra, P., & Mayasari, E. (n.d.). E-commerce 1.
- Anna, A., Syamsiah, N. O., & Lisnawanty, L. (2022). Pemanfaatan AplikasiBarcode dan POS Dalam Pengelolaan Data Keuangan UMKM Pada Kampung Caping Pontianak. *KIAT Journal of Community Development*, 1(1), 14-18.
- Andi Anisah Panguriseng, Irawati Nur. (2022). Analisis Strategi Promosi dan Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *cncindonesia*. (2022, Juni 18). 7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya. Retrieved from [cncindonesia.com: https://www.cncindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya](https://www.cncindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya)
- Fitro Nur Hakim S,Sn, M.Sn. (2022). Menentukan Pengembangan Web Atau Desain Web.
- Gunawan, D., Puspitafuri, C., & Junaidi, A. (2024). Risk Management Strategies in the Face of Global Market Uncertainty. 1(3), 105–115.
- Hartini, S., & Azhar, N. (2020). Kontribusi Kompetensi Kepribadian Guru dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Developmen*, 2(2), 266–275.
- Hidayah, Nurdin (2021). Pemasaran Destinasi Pariwisata Berkelanjutan di Era Digital: Targeting, Positioning, Branding, Selling, Marketing Mix, Internet Marketing. Jakarta: Kreasi Cendekia Pustaka.
- Huda, N. (2023, Maret 17). 9+ Tools Terbaik untuk Cek Traffic Website, Anti Ribet! Retrieved from [dewaweb.com: https://www.dewaweb.com/blog/cek-traffic-website/](https://www.dewaweb.com/blog/cek-traffic-website/).
- Idola Perdini Putri, A. W. (2021). Implementasi Aplikasi Pencatatan Pengunjung, Pendapatan dan Informasi melalui QR-Code Di Mesium Sri Baduga Baduga Bandung. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 6.

- Muhammad Habibullah, Y. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Museum Sumbawa Berbasis Android Dengan memanfaatkan Quick Response Code (QR-Code). *Jurnal JINTEKS*, 3.
- Obed Kharisman, Gita Pramuwidianti, Sukirman dan Amir Makmur. (2022). Desain dan Implementasi Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Buol.
- Palit, R. V, Rindengan, Y. D. Y., & Lumenta, A. S. M. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer Vol*, 4(7), 1–7.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 137 Tahun 2017 tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan.
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>
- Rasyid, N., Novella, T. J., & Purwanto, A. N. I. (2022). Membangun Sistem Informasi Menggunakan CMS Wordpress pada Server Linux. *Jurnal Teknik Informatika Dan Elektro*, 4(2), 137–142. <https://doi.org/10.55542/jurtie.v4i2.432>
- Rukhmana, T., Mulyapradana, A., Baruno, Y. H. E., Karsim, K., Franchitika, R., & Ikhlas. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Digital Untuk Masa Depan Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 06(03), 15795–15800.
- Safitri, R. (2018). Simple Crud Buku Tamu Perpustakaan Berbasis Php Dan Mysql: Langkah-Langkah Pembuatan. *Tibanndaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.30742/tb.v2i2.553>
- Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Cms Wordpress Pada Toko Importir Laptop Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 11(1), 1–8.
- Saputra, P., & Mayasari, E. (n.d.). E-commerce 1.
- Shahzad Aziz Choudary, Prof. Dr Muhammad Ramzan, dan Aisha Riaz. (2013) *Strategies For Career Plateau: Empirical Investigation Of Organizations In Pakistan*. *Interdisciplinary Journal Of Contemporary Research In Business*. (Lahore). Vol 4 No 9.
- Wasino, Dyah Erny Herwindiati, Ignatius Roni Setyawan dan Haris Maupa. (2023). Desain Situs Web Yang Responsif Berdasarkan Strategi Agile Sebagai Pendukung Pemasaran Destinasi Wisata. *wisatasekolah*. (2022, Juli 9). Pengertian Wisata Edukasi. Retrieved from [wisatasekolah.com: https://wisatasekolah.com/id/pengertian-wisata-edukasi/](https://wisatasekolah.com/id/pengertian-wisata-edukasi/).
- Zelen Surya Minata, D. A. (2022). *jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*. Program Penerapan Teknologi Inovasi EducationalQR Codedi Ekowisata Pulau LusiSidoarjo, 2.