

PROGRAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA PANDAN DURI DENGAN PEMANFAATAN WEB SEBAGAI MEDIA PENGELOLAAN WISATA CAMPGROUND

(Pandan Duri Village Community Empowerment Program Using The Web As A Camping Ground Tourism Management Media)

Ardha Naufal Herdyansah^[1], Royana Afwani^[1]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: ardhanaufal17@gmail.com, royana@unram.ac.id

Abstrak

Bendungan memiliki peranan strategis sebagai salah satu sumber daya alam yang mendukung kehidupan masyarakat. Peranan bendungan menjadi sangat penting, khususnya dalam upaya mempertahankan sumber daya air yang berkelanjutan. Bendungan juga dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi untuk menenangkan diri. Pada masa pandemi covid 19 ini orang-orang hanya berdiam di dalam rumah yang menimbulkan banyak sekali efek samping kepada peradaban manusia seperti ekonomi menurun, sulitnya mencari pekerjaan, banyak pekerja yang diberhentikan dan masih banyak lagi. Hal tersebut juga terjadi di bendungan Pandan Duri dimana pencarian utama masyarakat di daerah itu adalah berkebun, nelayan, serta bertani. Sebagian besar masyarakatnya juga menjadi TKI (Tenaga Kerja Indonesia). Namun karena terdampak pandemi, banyak sekali masyarakatnya yang hanya menjadi pengangguran. Padahal jika kita lihat dengan seksama potensi wisata yang ada disana sangatlah besar. Ditambah dengan lokasi yang strategis serta pemandangan yang indah menambah kesan untuk berwisata ke bendungan desa Pandan Duri. Oleh karena itu diperlukan kegiatan program pengabdian pemberdayaan masyarakat desa Pandan Duri dengan pemanfaatan Web sebagai media pengelolaan wisata campground. Adanya kegiatan tersebut diharapkan dapat membentuk pola pikir masyarakat desa Pandan Duri mengenai pentingnya potensi wilayah yang di miliki sehingga dapat meningkatkan ekonomi pada daerah tersebut.

Keywords: Bendungan, Web, Pandemi, Wisata

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merusak segala tatanan kehidupan di dunia hingga harus melakukan *new normal* pada segala aspek. Dampak yang ditimbulkan sangatlah parah bukan hanya dari sisi kesehatan masyarakat namun perekonomian juga mendapatkan dampak yang amat serius [1]. Menteri keuangan Sri Mulyani mengatakan “Dampak Covid-19 di Indonesia sendiri sebetulnya cukup mengejutkan. Ekonomi pada kuartal II tahun 2020 mengalami kontraksi hingga minus 5,3%.” [2].

Penyebaran virus yang sangat cepat memaksa seluruh negara di dunia melakukan *lockdown*. Menutup diri dari kunjungan wisata dan penerimaan pekerja negara lain termasuk Indonesia. Sedangkan masyarakat Lombok Timur merupakan kantong TKI terbesar di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Menurut data dari BPS tahun 2015 jumlah Tenaga Kerja Indonesia (TKI) dari Kabupaten Lombok Timur sebanyak 24.526 pekerja [3]. Sehingga dapat dikatakan pandemi Covid-19 telah berhasil mencetak ribuan pengangguran baru di Kabupaten Lombok Timur khususnya di Desa Pandan Duri.

Setelah melakukan wawancara dengan Kepala Desa Pandan Duri, tim kami mendapatkan kenyataan bahwa warganya 90% adalah pengangguran dan 10% adalah pekerja serabutan. Beliau juga menyatakan fakta bahwa pendapatan masyarakat tidak lebih dari satu juta perbulannya. Padahal lokasi Desa Pandan Duri sangatlah strategis. Akses jalan yang baik dan pemandangan alam yang indah ini disebabkan oleh sebagian wilayah Pandan Duri yang merupakan salah satu bendungan terbesar di Lombok. Hal ini mendasari keinginan kami menjadikan desa ini sebagai destinasi wisata alam yang ternyata disambut baik oleh beliau.

Wisata sendiri merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk menjaga kesehatan jiwa yang akan berdampak pada kesehatan jasmani dan rohani bagi masyarakat. Kepariwisataannya juga memiliki aspek ekonomi dalam mewujudkan kesejahteraan rakyat. Dalam kondisi pandemi Covid-19 pembukaan lokasi pariwisata harus berdasarkan ketentuan pemerintah daerah dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat. Sehingga Teknologi

informasi dan komunikasi dapat berkontribusi dalam menghasilkan nilai tambah berupa pengalaman bagi wisatawan, meningkatkan efisiensi komunikasi, dan mendukung otomatisasi pengelolaan kepariwisataan [4].

Oleh karena itu tim kami sadar penggunaan teknologi komunikasi dengan daring ini sangatlah diperlukan untuk pengelolaan sebuah wisata agar sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan menteri kesehatan HK.01.07/MENKES/382/2020 tentang Protokol Kesehatan Bagi Masyarakat di Tempat Fasilitas Umum Dalam Rangka Pencegahan dan Pengendalian Covid-19. Sebagai upaya meminimalkan kontak dengan pengunjung dalam hal administrasi dan pembatasan jumlah pengunjung yang berimbas pada keamanan dan kenyamanan pengunjung serta sektor ekonomi yang tetap berjalan dengan baik.

Melihat masalah dan potensi yang ada, tim kami berinisiatif melakukan Pengabdian Masyarakat Desa Pandan Duri dengan pemanfaatan *Web* sebagai media pengelolaan wisata *Campground* sebagai solusi pengurangan jumlah pengangguran dan penggerak ekonomi daerah yang disetujui juga oleh Kepala Desa Pandan Duri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desa Pandan Duri

Desa Pandan Duri adalah salah satu desa dari 16 desa di Kecamatan Terara, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Infrastruktur menuju Desa Pandan Duri sangat baik dengan kondisi jalan yang telah diaspal. Total penduduk Desa Pandan Duri adalah 3.650 orang yang tersebar di tiga dusun, yaitu Dusun Karang Anyar, Dusun Grepek, dan Dusun Selamben. Rata-rata profesi penduduk desa ini adalah adalah petani dan nelayan. Desa ini mulai terkenal karena dibangunnya bendungan Pandan Duri. Bendungan Pandan Duri merupakan bendungan yang memiliki banyak sekali potensi seperti melimpahnya hasil tangkapan para nelayan, memiliki pemandangan alam yang sangat indah, dan lahan kosongnya yang luas dengan *gili-gili* (pulau) kecil ditengah bendungan melengkapi keindahan yang ada. Potensi yang besar tersebut jika dikelola dengan baik akan bisa mengurangi pengangguran yang ada daerah tersebut.

2.2. *Campground*

Berkemah (*Campground*) adalah kegiatan yang dilakukan di alam bebas, seperti bermalam menikmati pesona alam dengan mendirikan tenda, membuat api unggun, dan menikmati makanan dengan canda tawa bersama sahabat. Tentu yang harus diperhatikan untuk *Camping* adalah lokasinya harus aman, menarik, dan sesuai dengan kegiatan tersebut. Dengan Pengabdian Pandu Bangkit, bendungan Pandan Duri akan diubah menjadi wisata *Campground* dengan memanfaatkan teknologi *Web* sebagai media pengelolaan wisata dan keuangan yang terstruktur. Selain itu penyediaan sarana prasarana seperti posko keamanan, tempat parkir dan pengecekan protokol Covid-19 akan menjadi pelayanan wajib. Diharapkan dengan adanya wisata *Campground* para nelayan dapat menjual hasil tangkapannya agar mendapatkan keuntungan yang lebih besar dari sebelumnya.

2.3. *Website*

Sebuah situs *web* adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama *domain* atau *subdomain* di *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah *web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser* baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) [5]. Halaman-halaman sebuah situs *web* diakses dari sebuah URL yang menjadi akar yang disebut *homepage* dan biasanya disimpan dalam *server* yang sama. Tidak semua situs *web* dapat diakses dengan gratis, beberapa situs *web* memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan. Aplikasi berbasis *website* adalah sebuah *website* yang dapat diakses oleh semua pengguna di seluruh dunia. Beberapa kelebihan aplikasi berbasis *web* adalah mudah diakses, dapat diakses diberbagai *platform* (*desktop, mobile*), serta lebih hemat biaya [6].

2.4. Wisata

Wisata sendiri merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk menjaga kesehatan jiwa yang akan berdampak pada kesehatan jasmani dan rohani bagi masyarakat. Kepariwisata memiliki aspek ekonomi dalam mewujudkan kesejahteraan rakyat. Dalam kondisi pandemi Covid-19 pembukaan lokasi pariwisata harus berdasarkan ketentuan pemerintah daerah dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat, sehingga perlu Penerapan Teknologi informasi dan komunikasi secara jarak jauh juga dapat berkontribusi dalam menghasilkan nilai tambah berupa pengalaman bagi wisatawan, meningkatkan efisiensi komunikasi, dan mendukung otomatisasi pengelolaan

kepariwisataan. Salah satu tempat wisata paling terkenal di Indonesia adalah Pulau Lombok, dan tak terlepas dari bantuan media sosial seperti Facebook dan Instagram [7].

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1. Observasi Tempat

Pada awal juni kami melakukan observasi lapangan untuk memilih tempat yang pas sebagai lokasi *Campground*. Lokasi yang cukup menarik perhatian kami adalah sebuah bukit di daerah Dusun Grepik yang dimana sesuai dengan indikator yang kami sudah tetapkan. Bukit tersebut tidak terlalu jauh juga dengan masyarakat dan juga fasilitas jalan yang bagus apabila kita ingin kesana. Alhasil kami bersepakat untuk memilih bukit tersebut sebagai lokasi *Campground* kami.



Gambar 1. Observasi tempat

3.2. Izin Pelaksanaan

Penggunaan lahan yang ada di Dusun Grepik ini membutuhkan perizinan dari desa Pandan Duri dan BWS sebagai pengelolanya. Oleh karena itu kami mencoba membuat surat dan proposal perizinan penggunaan lahan kepada BWS NT 1 yang ada di Gerimax yang dimana sampai saat ini masih belum mendapat kejelasan.

Adapun perizinan yang kami lakukan kepada pihak desa tidak memerlukan surat menyurat karena seperti yang dituturkan oleh pihak desa. Mereka tidak memiliki wewenang untuk memberikan izin, namun mereka sangat mendukung penuh kegiatan kami.



Gambar 2. Mengurus izin pelaksanaan dengan pihak desa dan BWS

3.3. Sosialisasi

Pada tanggal 24 juni 2021, kami melakukan sosialisasi Program Pengabdian Pandu Bangkit (Program Pemberdayaan Masyarakat Desa Pandan Duri Dengan Pemanfaatan Web Sebagai Media Pengelolaan Wisata *Campground*).



Gambar 3. Sosialisasi Pengabdian

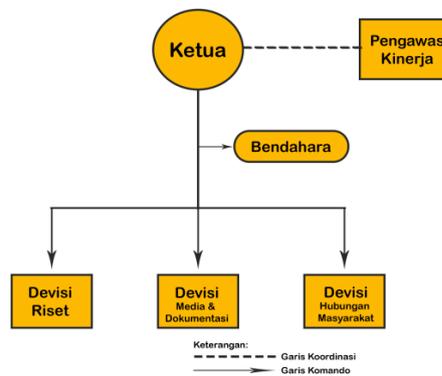
Pada saat sosialisasi kami menanyakan kesanggupan mereka untuk mau berkerjasama dalam membangun Desa Pandan Duri bersama. Hasilnya kami membuat Grup *Whatsapp* yang diisi oleh seluruh warga yang hadir pada acara sosialisasi. Masyarakat sangat antusias dan bahkan ketua KMPW (Komunitas Masyarakat Peduli Waduk) ingin memberikan kami fasilitas ruangan.

3.4. Pelatihan

Kegiatan selanjutnya yaitu memberikan pelatihan kepada masyarakat Pandan Duri (mitra) yang dilakukan melalui empat tahapan yaitu:

3.4.1 Pembagian Kelompok

Pembagian kelompok sendiri menggunakan pembagian kelompok secara struktural kepada mitra, agar pengabdian bisa terarah dan terorganisir karena memiliki arah koordinasi yang jelas. Hasil pembagiannya adalah sebagai berikut: Pengawas Kinerja (Tim Pandu Bangkit), Ketua (Husaini), Bendahara, HUMAS, Riset, Media dan Komunikasi.



Gambar 4. Pembagian kelompok

3.4.2. Penyuluhan Potensi Wisata

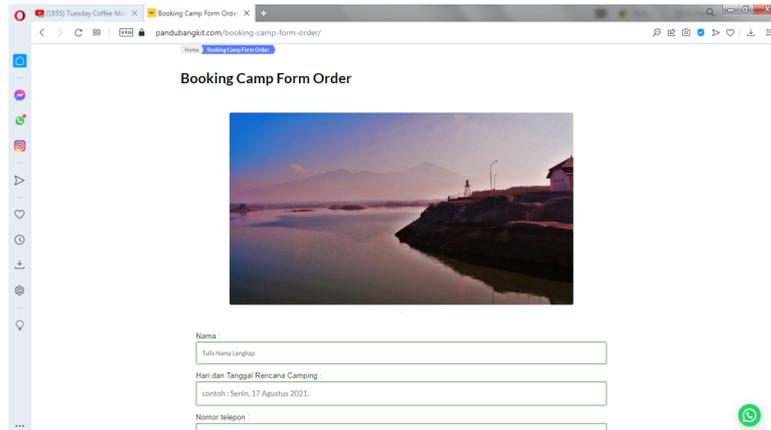
Sebelum kami memasuki pelatihan selanjutnya kami memberikan penekanan kembali terkait dengan penyuluhan potensi wisata, agar pihak mitra yang dilatih benar-benar paham akan potensi desanya. Hasil yang kami dapatkan berupa mitra kedepannya ingin membuka jasa penyewaan alat *Camp* dan juga membantu para UMKM desa untuk dimasukkan dagangannya kedalam *Website* Pandu Bangkit.



Gambar 5. Penyuluhan potensi wisata

3.4.3. Pelatihan Manajemen *Website*

Pada tanggal 10 juli kami sudah membuat *website* yang berfungsi sebagai tempat pemesanan tiket, makanan ataupun minuman sesuai harga yang sudah ditentukan. Kami memberikan langkah-langkah penggunaan *Website* kepada mitra mulai dari pemesanan tiket, makan, atau minuman sampai langkah untuk mengantarkan pesanan pelanggan. Disini mitra sudah bisa mendemonstrasikan langkah pemesanan dan cara memproses pemesanan tersebut.

Gambar 6. Pelatihan manajemen *website*

3.4.4. Pelatihan Manajemen Bisnis

Pelatihan manajemen bisnis yang ditekankan lebih ke arah pelayanan dan pemasaran. Mitra telah paham bagaimana cara melayani wisatawan agar nyaman dan mau berkunjung kembali untuk melakukan aktivitas *Campground* dengan cara berkomunikasi yang sopan, menyediakan protokol kesehatan yang diperlukan, dan melayani pada saat administrasi dengan cepat.

Promosi sebagai bentuk pemasaran akan dilakukan di media sosial berupa Instagram. Hal ini pun telah dipahami dan dapat dilakukan dengan berupa membuat konten sederhana dan membuat beberapa postingan menarik dengan topik wisata *Campground*.



Gambar 7. Pelatihan manajemen bisnis

3.4.5. Pelatihan Edukasi Protokol Kesehatan

Pelatihan edukasi protokol kesehatan kami lakukan dengan memberikan pemahaman terkait pentingnya menjaga kebersihan dan budayakan 3M (Memakai Masker, Menjaga Jarak, dan Mencuci Tangan).



Gambar 8. Pelatihan protokol kesehatan

Mitra mengerti langkah-langkah pemberian pelayanan protokol kesehatan kepada pengunjung. Mulai dari meminta mencuci tangan di *wastafel* yang disediakan, memberikan masker yang baru, mengecek suhu tubuh pelanggan dan melakukan cek tiket.

3.4.7. Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada akhir pengabdian kegiatan tersebut guna mengukur sejauh mana pencapaian dari pengabdian tersebut dan hasil akhir pengabdian. Hasil akhir ini menjadi bahan evaluasi untuk pengabdian selanjutnya.

3.5. Pembuatan Sarana dan Prasarana

Pada tanggal 26 juli 2021, kami membuat fasilitas berupa posko jaga sekaligus sebagai loket tiket. Fungsi lain dari posko tersebut adalah sebagai tempat administrasi data pengunjung yang datang ke lokasi pariwisata kami. Posko ini telah berdiri berkat kerjasama tim Pandu Bangkit, volunteer, dan mitra yang telah berkerjasama dalam pembangunannya.



Gambar 9. Pembuatan sarana dan prasarana

3.6. Pendampingan IPTEK

Pedampingan IPTEK dilakukan dalam rangka memahami betul penggunaan dan pengelolaan *web* Pandu Bangkit. Hasilnya mitra memahami cara memesan, menerima, dan melayani wisatawan. Kegiatan pedampingan *web* telah kami laksanakan bersamaan dengan pelatihan *website* dan bisnis *marketing* pada bulan juli 2021.



Gambar 10. Pendampingan IPTEK

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Persentase Hasil Keseluruhan Target

Tabel 1. Persentase Hasil Keseluruhan Target

No	Kegiatan	Persentase	Capaian	Pj Kegiatan
1	Observasi daerah sasaran (15%) / atasan			M. Qamaruzam Alawiyin B.Z
	Menemukan tempat yang cocok untuk camp ground	15%	15%	
2	Izin Pelaksanaan (12%)			Rolly Anggara Ari
	Izin kerja sama dengan mitra	7%	7%	
	Izin penggunaan lahan	5%	4%	
3	Sosialisasi (15%)			Ardha Naufal Herdyansah

	Surat izin penggunaan tempat, alat dan bahan melakukan sosialisasi	5%	5%	
	15 orang peserta hadir	5%	5%	
	Pemahaman masyarakat terkait program pengabdian	5%	5%	
4	Pembagian Kelompok (14%)			Lalu Sulthonul Azmi
	Membuat struktur kelompok yakni ketua, sekretaris, bendahara, humas, dan PPD	7%	7%	
	Perekrutan Volunter (relawan)	7%	7%	
5	Pelatihan (15%)			Rolly Anggara Ari
	Penyuluhan Potensi Wisata	3%	3%	
	Pembuatan <i>web</i>	3%	3%	
	Pelatihan Manajemen <i>WEB</i>	3%	2%	
	Pelatihan Manajemen Bisnis	3%	2%	
	Pelatihan Protokol Kesehatan	3%	3%	
6	Pembuatan sarana dan prasaran (6%)			Semua Tim
	Posko keamanan	3%	3%	
	Spot foto	1%	1%	
	Tempat cuci tangan	2%	2%	
7	Monitoring (3%)	3%	3%	Rolly Anggara Ari
8	Evaluasi (4%)	4%	4%	Ardha Naufal Herdyansah.
9	Laporan Pengabdian (16%)			Semua Tim
	Laporan kemajuan	5%	5%	
	Laporan akhir	4%	4%	
	Buku Pedoman	5%	5%	
	Artikel Ilmiah	3%	-	
	Jumlah	100%	97%	

4.1. Aspek Sosial, Pendidikan, dan Ekonomi.

Program Pengabdian Pandu Bangkit berdampak pada aspek penting masyarakat melalui pembentukan kelompok-kelompok Pandu Bangkit. Melalui pembagian kelompok tersebut akan timbul keaktifan dan proses kerja sama untuk menjalankan pengabdian dan membantu memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan program pengabdian. Melalui Pengabdian Pandu Bangkit ini berpotensi untuk memberikan Edukasi kepada masyarakat bahwa Wilayah Pandan diri sendiri memiliki suatu potensi keindahan tersendiri yang dimilikinya. Selain itu, memberikan edukasi kepada mitra untuk mengelola pariwisata, penggunaan teknologi, dan edukasi protokol kesehatan.

Kegiatan Pariwisata Pandu Bangkit memiliki potensi untuk meningkatkan perekonomian masyarakat, karena dalam pelaksanaan pariwisata Pandu Bangkit, para pengunjung yang datang harus membeli tiket pengunjung yang bisa diakses melalui *web* Pandu Bangkit. Melalui *web* Pandu Bangkit, pengunjung juga bisa membeli makanan atau minuman dengan harga yang sudah ditentukan di dalam *web* tersebut. Dari sini pengelola akan mendapat pendapatan sehingga meningkatkan perekonomian.

4.2. Potensi Pengembangan Pandu Bangkit

Program Pengabdian Pandu Bangkit merupakan kegiatan pemberdayaan masyarakat terkait bagaimana mengelola dan mengembangkan wisata di Pandan duri. Pengelolaan dan pengembangan wisata Pandu Bangkit kami lakukan dengan memberikan beberapa pelatihan kepada mitra yakni manajemen bisnis, penggunaan *web*, dan protokol kesehatan, sehingga ini akan memberikan kebermanfaatan bagi mitra sebagai bekal untuk mereka mengembangkan Wisata Pandu Bangkit.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat “PANDU BANGKIT” merupakan salah satu bentuk kepedulian mahasiswa akan permasalahan kesadaran terhadap lingkungan dan ekonomi yang semakin kurang terkendali. Melalui beberapa kegiatan yang dilakukan mampu untuk membentuk sumber daya manusia yang memiliki kesadaran akan potensi wilayah dan ekonomi pada daerah tersebut.

5.2. Saran

Dengan *web* sebagai media pengelolaan *campground* diharapkan masyarakat mampu mengelola potensi yang dimiliki Desa Pandan Duri secara mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu Kegiatan Pandu Bangkit sehingga artikel ini dibuat yaitu Kelompok Pandu Bangkit, Kepala Desa Pandan Duri, Kepala Dusun, Karang taruna, dan Kelompok Masyarakat Desa Pandan Duri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Athhika R. 2020. *Pertumbuhan Ekonomi Minus 5,32 Persen di Kuartal II-2020, Indonesia di Ambang Resesi*.
- [2] Sri Mulyani, “liputan6.com”, 2020. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4322924/pertumbuhan-ekonomi-minus-532-persen-di-kuartal-ii-2020-indonesia-di-ambang-resesi>. Diakses tanggal 15 februari 2021.
- [3] Kurnia N. 2010. Analisis Trend dan Dampak Pengiriman TKI: Kasus Dua Desa Di Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat.
- [4] Evi N, Shandra R.P.W. 2020. Implementasi Komunikasi Daring dalam Menunjang Jawa Barat sebagai Destinasi Pariwisata Cerdas. *Jurnal Komunikasi* 12 (1):53-63. <http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i1.6971>.
- [5] R. Harminingtyas, “Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang” *Jurnal STIE Semarang*, vol. 6, no. 3, pp. 37–57, October 2014.
- [6] Jumsayrah, Noor Alamsyah, and Hidayat, “Sistem Informasi Perpustakaan SMAN 2 Kota Bima Berbasis Website,” *JBegaTI*, Vol. 3, No. 2, September 2022.
- [7] Gibran Satya Nugraha, I Gede Pasek Suta Wijaya, Fitri Bimantoro, Ario Yudo Husodo, and Arik Aranta “Penyuluhan Penggunaan Sosial Media Untuk Kepariwisataan Desa Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat, NTB,” *JBegaTI*, Vol. 2, No. 1, Maret 2021.