COMSERVA:
Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

e-ISSN: 2798-5210
p-ISSN: 2798-5652
Volume 5 No. 5 September 2025

Pendampingan Masyarakat dalam Penyusunan Peta Interaktif Desa Wisata Lebakmuncang Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung

Novida Waskitaningsih*, Yusi Febriani, Mujio, Janthy Trilusianthy Hidayat, Prambudiantho Putro Pamungkas, Mochamad Azizul Hakim, Irma Yunita Chaniago
Universitas Pakuan, Indonesia
Email: novida.waskitaningsih@unpak.ac.id*, yusifebriani@unpak.ac.id, mujio.pwk@unpak.ac.id, janthyhidayat@unpak.ac.id, prampamung@gmail.com, zizul319@gmail.com, irmachaniago0601@gmail.com

ABSTRAK

Desa Wisata Lebakmuncang memiliki potensi wisata agroedukasi dan budaya yang dikelola oleh kelompok sadar wisata (pokdarwis) melalui berbagai paket wisata. Meskipun penerapan smart governance melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk promosi wisata sudah dilakukan, bentuk promosi yang ada belum inovatif dan belum menampilkan atraksi serta fasilitas wisata dalam bentuk visual spasial. Kurangnya promosi berbasis peta interaktif menjadi kendala bagi wisatawan untuk memahami kondisi dan daya tarik wisata desa secara nyata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pokdarwis dalam penerapan smart governance dan promosi digital, serta menghasilkan peta interaktif desa wisata sebagai media promosi baru. Metode yang digunakan adalah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui sosialisasi, pelatihan, dan praktik penyusunan peta interaktif desa wisata. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan pokdarwis yang signifikan, terlihat dari peningkatan skor post-test sebesar 35,5%. Selain itu, kegiatan ini berhasil menghasilkan peta interaktif desa wisata dan buku panduan/tutorial editing peta interaktif yang diserahkan kepada pokdarwis sebagai media promosi digital. Implikasi dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan pokdarwis dalam mengelola desa wisata secara profesional, peningkatan efektivitas promosi digital, serta kemudahan bagi wisatawan untuk memahami dan mengakses atraksi wisata di Desa Lebakmuncang.

Kata kunci: desa wisata; pendampingan masyarakat; peta wisata interaktif; promosi wisata; smart governance

ABSTRACT

Lebakmuncang Tourism Village offers agro-educational and cultural attractions managed by a local tourism awareness group (pokdarwis) through various tourism packages. Although smart governance has been implemented through the use of information and communication technology (ICT) for tourism promotion, existing promotional strategies are not yet innovative and do not present attractions and facilities spatially. The lack of interactive map-based promotion limits tourists' understanding of the village's tourism conditions and attractions. This study aims to enhance pokdarwis' knowledge and skills in smart governance and digital promotion while producing an interactive tourism map as a new digital promotional medium. The community service (PkM) method was conducted through socialization, training, and hands-on practice in developing the interactive tourism map. The results show a significant increase in pokdarwis' knowledge, with post-test scores improving by 35.5%. In addition, the activity successfully produced an interactive tourism map and a guidebook/tutorial for editing interactive maps, provided to the pokdarwis as a digital promotion tool. The study implies that the program enhances pokdarwis' professional management capabilities, improves digital promotion effectiveness, and facilitates tourists' understanding and access to Lebakmuncang Village's attractions.

Keywords*: community assistance; digital tourism promotion; tourism village; smart governance; interactive tourism map*

PENDAHULUAN

Desa wisata mengacu pada suatu konsep pengembangan wilayah pedesaan yang menyajikan keaslian adat istiadat, sosial budaya, arsitektur tradisional, keseharian, dan struktur tata ruang desa yang dikemas dalam bentuk atraksi dan amenitas wisata (Darsono, 2015 dalam Mumtaz & Karmilah, 2021; Sujana et al., 2023). Dalam konteks smart village, khususnya smart governance, desa wisata idealnya sudah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pengelolaannya. Dalam tataran

praktis, perwujudan smart governance dapat berupa pemanfaatan media digital untuk promosi wisata, seperti memasarkan desa wisata melalui media sosial instagram dan website (Subekti & Damayanti, 2019; Sujana et al., 2023). Implementasi smart governance menjadi langkah penting dalam mengoptimalkan potensi desa wisata dan menciptakan pengalaman wisata yang lebih baik bagi wisatawan, sekaligus memberikan manfaat ekonomi yang berkelanjutan bagi masyarakat desa. Salah satu pemanfaatan TIK dalam pengelolaan desa wisata adalah promosi (branding) berbasis digital (Mumtaz & Karmilah, 2021).

Promosi pariwisata berbasis digital memiliki beberapa keuntungan. Digitalisasi pariwisata membuat wisatawan mudah mengakses berbagai informasi layanan pariwisata (Mumtaz & Karmilah, 2021). Lebih lanjut, promosi berbasis digital juga dapat mengurangi biaya operasional promosi wisata bagi pengelola desa wisata (Mumtaz & Karmilah, 2021). Selain itu, promosi berbasis digital juga memungkinkan jangkauan pemasaran desa wisata lebih luas, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan daya saing destinasi wisata (Muhyi, Candradewini, et al., 2024; Wolah, 2016) Hal ini akan berdampak pada efisiensi dan efektivitas pengelolaan desa wisata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat lokal dan meningkatkan perekonomian desa.

Selain pemanfaatan media sosial seperti website dan media sosial, promosi pariwisata berbasis digital juga dapat berupa pemanfaatan peta interaktif dalam bentuk aplikasi (Kiswiranti et al., 2025). Peta interaktif yang ditambah narasi dan dokumentasi dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi tempat wisata dengan mudah (Wicaksana, 2024) dan melihat lokasi wisata secara menyeluruh melalui website resmi ataupun penyebaran informasi melalui media sosial (Wildan & Gumelar, 2024). Lebih lanjut, peta interaktif juga dapat berfungsi sebagai panduan/petunjuk arah bagi wisatawan untuk menuju atraksi wisata yang ada (Malik et al., 2024).

Desa Lebakmuncang berada di Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung dengan luas 8 km2 (22,63% dari luas total kecamatan) dan merupakan desa terluas di kecamatan ini. Desa yang terdiri atas 94 RT dan 29 RW ini memiliki 16.469 jiwa penduduk pada tahun 2022, dengan rincian 8.434 laki-laki dan 8.035 perempuan. Dengan jumlah penduduk tersebut, desa ini memiliki kepadatan penduduk 2.059 jiwa/km2 dan distribusi penduduk sebesar 18,39% dari total penduduk Kecamatan Ciwidey (BPS Kabupaten Bandung, 2023).Desa ini berada pada ketinggian 1200 mdpl dengan suhu rata-rata 18-20° C dan curah hujan 60 mm/tahun.

Desa Lebakmuncang memiliki lokasi yang strategis karena berada di jalur alternatif menuju kawasan wisata, seperti Kawah Putih, Ranca Upas Cimanggu, Walini, dan Danau Situ Patenggang. Desa ini dapat berjarak 35 km dari ibukota provinsi, 18 km dari ibukota kabupaten, dan 1 km dari ibukota kecamatan. Kondisi ini membuat Desa Lebakmuncang sangat potensial untuk berkembang (H. et al., 2021; Muhyi, Herawaty, et al., 2024).

Desa Lebakmuncang merupakan satu dari sepuluh desa yang ditetapkan sebagai desa wisata oleh Pemerintah Kabupaten Bandung melalui SK Bupati Bandung Nomor: 556.42/kep.770-disbudpar/2022 (Desa Wisata Lebakmuncang, n.d.; Pokja Desa Wisata Lebakmuncang, n.d.). Desa ini merupakan desa wisata agroedukasi dan orientasi budaya yang dikembangkan oleh masyarakat (pokdarwis), melalui pembinaan oleh pemerintah Dilihat dari atraksinya, desa wisata ini memiliki beberapa atraksi wisata, antara lain (Pokja Desa Wisata Lebakmuncang, n.d.):

a) *Agricultural education*, yaitu edukasi cara menanam, memelihara, dan panen produk pertanian, seperti bawang, selederi, stroberi, selada air, hingga kopi; belajar peternakan sapi, kambing, dan kerbau; serta pengolahan makanan dengan mengunjungi pabrik teh, kopi, dan tahu.
b) *Outdoor activity program* berupa kegiatan mendaki/treking Puncak Tugu menyusuri bukit, hutan, dan perkebunan kopi, teh, stroberi, selada, seledri, dan bawang, sambil mengenal alam sekitar dan berinteraksi langsung dengan petani yang sedang bekerja.
c) *Cultural education,* berupa upacara adat yaitu edukasi kesenian dan budaya melalui pentas seni budaya tradisional khas desa, seperti bangkong reang, lengser, serta tari jaipong, bermain calung, karinding, tarawangsa, dan dogdong. Selain itu juga terdapat *Kaulinan Urang Lembur,* yang berarti permainan orang kampung. Atraksi ini berupa bermain permainan tradisional seperti egrang, congkak, sorodok gaplok, gatrik, dan sapintrong yang bertujuan untuk melestarikan

budaya. Terdapat pula kegiatan membuat kerajinan tangan dari kulit bambu dan dedaunan yang diajarkan langsung oleh masyarakat sekitar dan hasilnya dapat menjadi oleh-oleh bagi wisatawan.

d) *Direct interaction*, dimana wisatawan diajak tinggal bersama masyarakat dan mengikuti kegiatan keseharian masyarakat. Untuk mendukung atraksi ini Desa Lebakmuncang menyediakan villa atau homestay berupa rumah panggung, rumah bata, rumah dinding kayu dan rumah permanen.
e) *Education specialties* berupa edukasi mengenal makanan khas tradisional.

Atraksi wisata tersebut dikemas dalam bentuk paket wisata berbasis pendidikan, yaitu tipe bronze, silver, dan gold (Pratama & Kurnia, 2018): 1) Tipe Bronze (1 hari): agricultural education, education specialties, cultural interaction; 2) Tipe Silver (2 hari 1 malam): agricultural education, fun livestock, education specialties, cultural interaction; dan 3) Tipe Gold (3 hari 2 malam): agricultural education, fun livestock, cultural interaction, outdoor activity program, direct interaction, education specialties, direct interaction.

Pengelolaan Desa Wisata Lebakmuncang dilakukan oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), yang terdiri dari kelompok masyarakat yang memiliki kepedulian dalam merawat dan mengelola wisata di Desa Lebakmuncang. Pokdarwis berperan dalam mengelola seluruh kegiatan wisata mulai dari atraksi yang dilakukan, pembagian akomodasi, sampai pengaturan aksesibilitas.

Dalam pengelolaan desa wisata, Pokdarwis sudah mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), terutama dalam hal promosi/pemasaran desa wisata, penyediaan layanan wisata desa, maupun dalam penyediaan informasi kependudukan dan data desa lainnya. Pokdarwis Desa Wisata Lebakmuncang telah memiliki website (desawisatalebakmuncang.wordpress.com), akun youtube (youtube.com/@Desawisatalebakmuncang), instagram (instagram.com/@desawisatalebakmuncang), dan tiktok (tiktok.com/@desawisatalebakmuncang1?lang=id-ID) dalam mempromosikan wisata.

Pokdarwis telah memanfaatkan keempat media sosialnya dengan baik untuk mempromosikan desanya dengan menampilkan konten-konten yang up to date. Akun youtube, instagram, dan tiktok lebih banyak menyajikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di desa secara up to date dan bersifat real time, seperti berbagai macam kunjungan dan kegiatan yang dilakukan oleh wisatawan. Sementara itu, website lebih banyak menyajikan informasi mengenai profil desa wisata, seperti profil desa dan pengelola wisata, dokumentasi kegiatan, dan berbagai macam atraksi wisata, termasuk di dalamnya paket wisata, makan khas, dan homestay. Wisatawan juga dapat melakukan reservasi melalui whatsapp dan email yang tercantum di empat media sosial tersebut, termasuk memilih jenis paket wisata dan homestay.

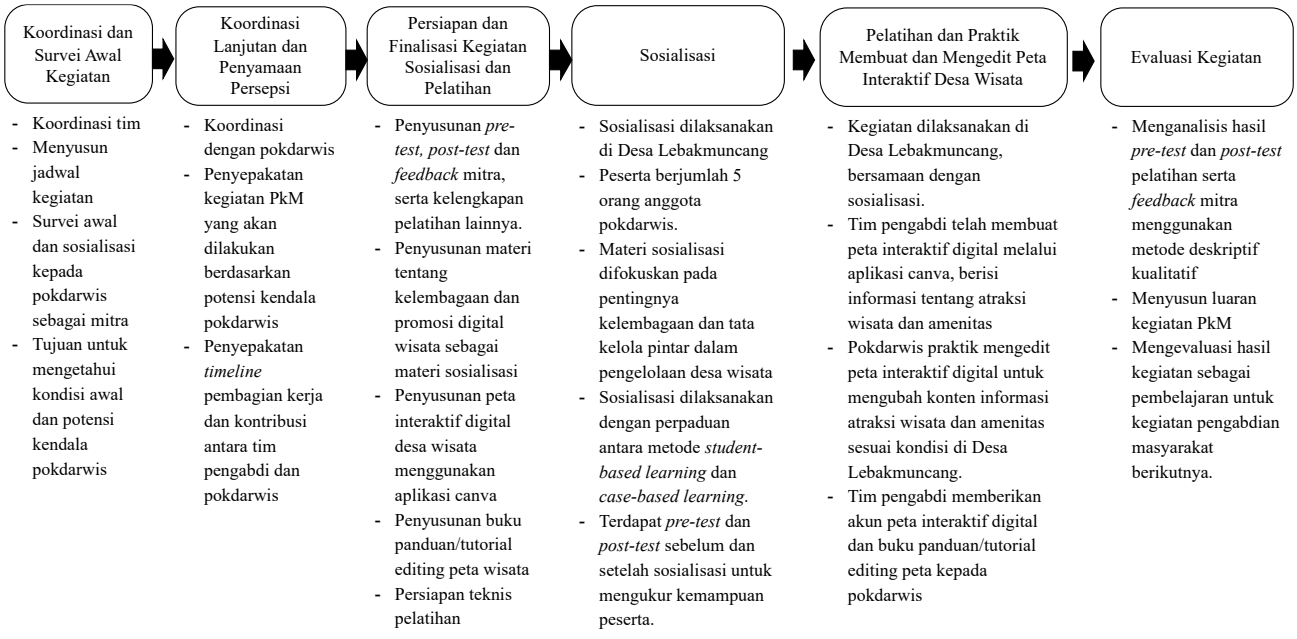
Jika melihat kriteria smart governance menurut Eldo & Inzana (2022); Shabrinawati & Yuliastuti (2020), dan Subekti & Damayanti (2019), Desa Wisata Lebakmuncang dapat dikategorikan telah mengimplementasikan salah satu kriteria smart governance dalam pengelolaan desa wisata, yaitu dalam penggunaan TIK berupa pemanfaatan media sosial dalam memberikan informasi dan pelayanan serta promosi wisata kepada publik. Sayangnya, pemanfaatan media sosial ini belum dilakukan dengan optimal oleh Pokdarwis, terutama dalam meningkatkan ketertarikan wisatawan untuk berkunjung ke Desa Wisata Lebakmuncang. Walaupun sudah memiliki berbagai akun media sosial dalam promosinya, kegiatan dan informasi jenis wisata yang dipromosikan belum terlihat secara komprehensif, terutama dari sisi spasial. Selain itu, promosi yang ada tergolong kurang menarik dan inovatif. Belum terdapat peta interaktif digital dan dipublikasikan di media sosial, sehingga wisatawan yang belum berkunjung ke Desa Wisata Lebakmuncang tidak dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang sebaran lokasi atraksi wisata di desa ini. Hal ini diduga juga turut berkontribusi pada kecenderungan penurunan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Desa Lebakmuncang dari tahun ke tahun sehingga berdampak pada penurunan pendapatan masyarakatnya (Pratama & Kurnia, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, Pokdarwis Desa Lebakmuncang memiliki potensi sekaligus permasalahan terkait promosi desa wisata. Potensi tersebut adalah sudah adanya promosi wisata secara digital melalui website dan media sosial lainnya yang menandakan bahwa pokdarwis sudah mulai memanfaatkan TIK dalam pengelolaan desa wisata. Di sisi lain, terdapat permasalahan berupa: 1) belum

optimalnya promosi desa wisata secara digital, serta 2) belum adanya peta desa wisata digital sebagai sarana untuk promosi di media sosial. Berdasarkan potensi dan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilakukan di Desa Lebakmuncang. Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan pendampingan kepada masyarakat, dalam hal ini pokdarwis, dalam penyusunan peta interaktif desa wisata. Adapun fokus kegiatan PkM yang dilakukan adalah: 1) Sosialisasi kepada pokdarwis tentang pentingnya konsep smart governance serta promosi wisata secara digital; serta 2) Pelatihan/praktik menyusun dan mengedit peta interaktif berupa informasi dan sebaran atraksi wisata dan amenitas Desa Wisata Lebakmuncang.

METODE

Kegiatan PkM dilaksanakan oleh 4 orang tim pengabdi beserta 1 orang mahasiswa, 1 alumni, dan 1 narasumber eksternal. Kegiatan yang berlangsung selama 6 bulan, yaitu September 2024 hingga Februari 2025 ini berlokasi di Desa Lebakmuncang Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung. Kegiatan ini dilaksanakan melalui sosialisasi serta pelatihan dan praktik penyusunan peta interaktif desa wisata sebagai salah satu bentuk promosi digital dalam rangka mewujudkan konsep smart village, terutama smart governance. Terdapat lima tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini, antara lain: 1) koordinasi dan survei awal, 2) koordinasi lanjutan dan penyamaan persepsi tentang jenis kegiatan yang dilakukan, 3) proses penyiapan dan finalisasi materi pelatihan, 4) pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan penyusunan dan editing peta interaktif, serta 5) evaluasi kegiatan. Secara lebih detail kegiatan dalam setiap tahapan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Koordinasi dan survei awal kegiatan PkM dilakukan oleh internal tim pengabdi. Tahap koordinasi ini mencakup koordinasi internal tim serta survei awal dan sosialisasi ke pokdarwis sebagai mitra. Koordinasi dan survei awal kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal 6-7 September 2024 di Desa Lebakmuncang. Kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan universitas-universitas lain dalam rangka PKM Kolaborasi IV yang diadakan oleh LPPM Universitas Persada Indonesia YAI (Gambar 2).

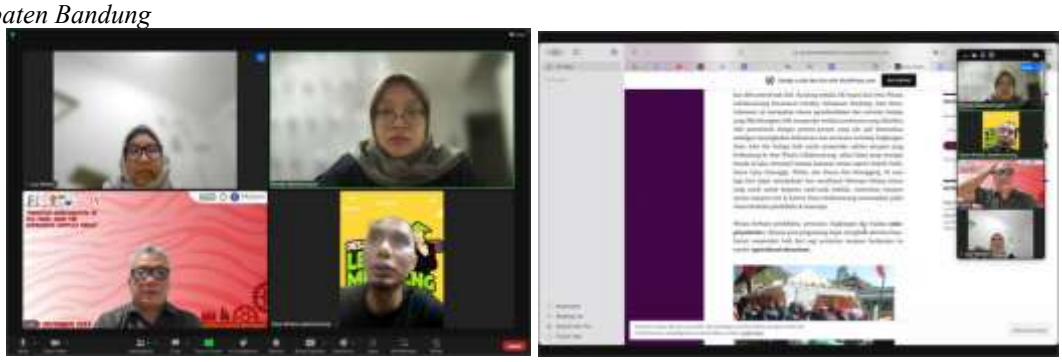
Gambar 1. Pembukaan Koordinasi dan Survei Awal Kegiatan PkM di Desa Wisata Lebakmuncang

Dalam kegiatan ini tim pengabdi melakukan identifikasi awal tentang potensi dan kendala yang dihadapi pokdarwis dalam mengelola desa wisata, terutama yang terkait dengan smart governance. Kegiatan ini diikuti oleh 5 orang anggota Pokdarwis dan 7 orang pengelola homestay (Gambar 3).

Gambar 2. Identifikasi Awal Kondisi Eksisting dan Potensi Kendala Pokdarwis dalam Mengelola Desa Wisata Lebakmuncang

Berdasarkan hasil identifikasi awal diperoleh informasi bahwa kegiatan promosi secara digital sudah dilakukan melalui media sosial, yaitu website, youtube, instagram, dan tiktok. Namun media sosial tersebut sebatas menyajikan informasi berupa foto dan video tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh wisatawan di Desa Lebakmuncang. Sementara itu, sebagian besar informasi di website berupa informasi naratif. Lebih lanjut, informasi mengenai peta desa belum ditampilkan di dalam media sosial. Peta desa hanya ditampilkan dalam bentuk papan informasi yang dipasang di beberapa lokasi di Desa Lebakmuncang.

Tim pengabdi melakukan koordinasi lanjutan dengan pokdarwis untuk menyamakan persepsi tentang jenis kegiatan PkM yang akan dilakukan berdasarkan hasil identifikasi awal di tahap sebelumnya. Koordinasi ini dilaksanakan melalui zoom meeting pada tanggal 14 Januari 2025 dan dihadiri oleh tim pengabdi dan Bagian Pemasaran Pokdarwis, Asep Ahmad Sopian (Gambar 4). Berdasarkan hasil diskusi, diperoleh kesepakatan bahwa kegiatan PkM yang dapat dilakukan adalah pelatihan penyusunan peta digital interaktif yang menyajikan lokasi sebaran wisata dan amenitas, dimana peta ini dapat ditampilkan di dalam website Desa Lebakmuncang. Dalam kegiatan ini juga disepakati pembagian tugas antara tim pengabdi dan pokdarwis. Pokdarwis mengumpulkan data atraksi-atraksi wisata serta pendukungnya untuk dimasukkan ke peta digital, sementara tim pengabdi mulai menyusun peta digital untuk dijadikan sebagai materi pelatihan. Koordinasi selanjutnya dilakukan melalui whatsapp, dan zoom meeting jika diperlukan.



Gambar 3. Koordinasi tentang Penyamaan Persepsi tentang Jenis Kegiatan PkM

Proses penyusunan materi sosialisasi dan pelatihan dilakukan setelah data-data atraksi dan amenitas wisata dari pokdarwis dan berbagai sumber lainnya terkumpul. Materi pelatihan berupa kelembagaan dan promosi digital wisata sebagai materi sosialisasi, serta peta interaktif dan buku panduan/ tutorial editing peta interaktif. Proses ini melibatkan pihak eksternal yang akan menjadi narasumber saat pelatihan. Selain menyiapkan materi pelatihan, tim pengabdi juga menyusun pre-test, post-test dan feedback mitra, serta kelengkapan pelatihan lainnya (Gambar 5).

Gambar 4. Proses Diskusi Penyusunan Peta Interaktif sebagai Materi Pelatihan

Sosialisasi dan pelatihan sebagai kegiatan utama PkM dilaksanakan pada 17 Februari 2025 di Desa Lebakmuncang. Kegiatan yang diikuti oleh 5 orang anggota pokdarwis ini dibagi menjadi 2 sesi, yaitu 1) sosialisasi tentang pentingnya kelembagaan dan promosi wisata digital dalam pengelolaan desa wisata dalam konteks smart village dan smart governance oleh ketua tim pengabdi dan 2) pelatihan serta praktik penyusunan peta interaktif sebagai media promosi wisata secara digital oleh narasumber eksternal. Pelatihan ini diawali dan diakhiri dengan pengisian pre-test dan post-test oleh peserta pelatihan. Selain itu peserta juga diminta untuk mengisi feedback tentang kegiatan pelatihan (Gambar 6).

Selama pelaksanaan pelatihan, peserta berpartisipasi aktif dengan bertanya dan menjawab pertanyaan saat sesi diskusi. Para peserta juga antusias dalam sesi praktik mengoperasionalisasikan peta interaktif menggunakan aplikasi canva, seperti cara mengubah informasi yang sudah ada, menambah atraksi baru, menggunakan peta interaktif, serta mengunggahnya ke dalam website (Gambar 7).

Di akhir pelatihan, tim pengabdi memberikan poster peta sebaran atraksi wisata dan amenitas yang didalamnya menyajikan barcode yang bertautan dengan peta digital interaktif yang dapat informasinya dapat diedit dan diperbaharui oleh pokdarwis. Poster ini dapat dipasang sebagai papan informasi di Desa Lebakmuncang. Selain itu, tim pengabdi juga memberikan buku panduan/tutorial editing peta interaktif sebagai panduan bagi pokdarwis untuk mengedit peta interaktif.

Gambar 5. Penjelasan Materi oleh Narasumber

Gambar 6. Praktik Mengedit Peta Interaktif oleh Peserta Pelatihan Menggunakan Aplikasi Canva

Evaluasi kegiatan pelatihan mencakup pengolahan dan analisis pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas pelatihan. Pelatihan dinilai efektif jika nilai post-test lebih tinggi daripada pre-test. Selain itu juga dilakukan pengolahan dan analisis feedback pokdarwis untuk mengetahui respon pokdarwis terhadap kegiatan PkM. Pre-test, post-test, dan feedback mitra diolah dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Selain pengolahan dan analisis pre-test, post-test, dan feedback mitra, tim pengabdi juga menyusun luaran PkM berupa artikel di media massa, video kegiatan, HKI, dan artikel jurnal.

Produk Teknologi dan Inovasi yang Diserahkan kepada Mitra

Kegiatan PkM ini menghasilkan produk teknologi dan inovasi yang diberikan kepada Pokdarwis Desa Lebakmuncang, sebagai berikut:

1. Aplikasi Peta Interaktif Desa Wisata Lebakmuncang

   Aplikasi peta interaktif Desa Wisata Lebakmuncang ini merupakan salah satu alternatif promosi wisata dalam bentuk digital. Aplikasi ini berisi informasi mengenai sebaran atraksi wisata dan amenitas di Desa Lebakmuncang serta informasi tentang masing-masing atraksi dan amenitas tersebut. Aplikasi ini diperuntukkan bagi wisatawan sebelum dan saat berkunjung di Desa Lebakmuncang sebagai informasi awal dan panduan dalam berwisata. Wisatawan dapat mengakses aplikasi ini melalui *scan barcode* yang dapat ditampilkan di website, media sosial, maupun papan informasi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan promosi desa wisata tentang lokasi sebaran atraksi wisata dan amenitas secara digital, terutama bagi wisatawan yang ingin mengetahui lebih banyak informasi spasial tentang desa wisata ini.

   Aplikasi peta interaktif dibuat melalui aplikasi canva tidak berbayar. Pokdarwis dapat mengakses peta interaktif ini melalui akun yang dibuat khusus, sehingga pokdarwis dapat memperbaharui sendiri informasi yang ada di dalam peta. Proses *delivery* ini relatif mudah karena sebagian anggota pokdarwis sudah familiar dengan aplikasi canva.

Sebagai produk fisiknya, tim pengabdi juga menyerahkan peta sebaran atraksi wisata dan amenitas yang di dalamnya terdapat *barcode* untuk mengakses aplikasi. Peta yang berukuran A1 ini dapat menjadi media *display* di Desa Lebakmuncang (Gambar 8).

Gambar 7. Peta Desa Wisata yang Diserahkan kepada Pokdarwis Lebakmuncang

2. Buku Panduan/ Tutorial Editing Peta Interaktif Desa Wisata Lebakmuncang
   Buku panduan/ tutorial editing peta interaktif merupakan buku yang berisi tentang tutorial operasionalisasi peta interaktif, antara lain mengubah informasi yang sudah ada, menambah atraksi baru, menggunakan peta interaktif, serta mengunggahnya ke dalam website. Selain dalam bentuk *hardcopy*, tim pengabdi juga memberikan dalam bentuk hardcopy (buku) kepada Pokdarwis (gambar 9).

Gambar 8. Buku Panduan/ Tutorial Peta Interaktif Desa Wisata yang Diserahkan kepada Pokdarwis Lebakmuncang

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi Berdasarkan Pre-test dan Post-test

Untuk mengevaluasi/mengukur efektivitas pelaksanaan PkM dan mengetahui peningkatan pengetahuan kemampuan pokdarwis, tim pengabdi melaksanakan pre-test dan post-test saat pelatihan. Berdasarkan hasil pengolahan, terdapat peningkatan nilai dari pre-test ke post-test, yang dapat dilihat dari perbandingan ketepatan menjawab setiap soal dan nilai setiap peserta. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut (Tabel 1):

Tabel 1. Ketepatan Peserta Pelatihan dalam Menjawab Setiap Soal

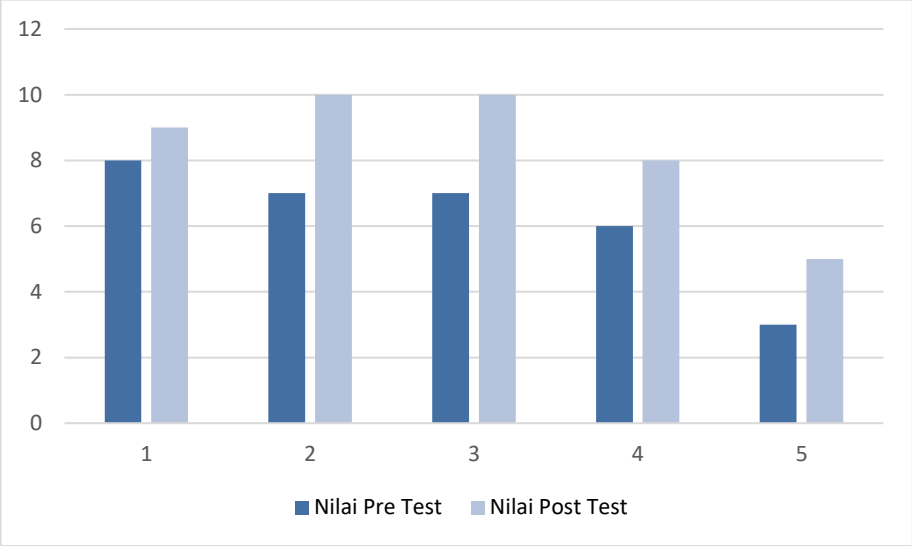
Test	Persentase Jawaban Benar										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Rata-rata
Pre-test	80	60	80	80	20	80	100	40	60	40	64
Post-test	100	60	80	80	100	100	100	60	100	60	84

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa terdapat peningkatan persentase jawaban yang benar sebanyak 6 dari 10 soal (60%). Jika dilihat dari nilai rata-ratanya, terdapat peningkatan nilai dari 64 menjadi 84 atau meningkat sebanyak 31,2%.

Jika dilihat secara individu, terlihat bahwa kemampuan awal para peserta cukup beragam yang tercermin dari nilai rentang pre-test 30-80 dengan rata-rata 62 dimana terdapat 2 peserta yang memiliki nilai di bawah rata-rata. Setelah mendapatkan sosialisasi tentang pengembangan wisata desa berbasis smart village serta pelatihan dan praktik pembuatan peta interaktif, nilai post-test para peserta meningkat dengan rentang 50-100 dengan rata-rata mencapai 84. Jika dilihat dari nilai rata-rata post-test tersebut, 2 dari 5 peserta mendapat nilai dibawah rata-rata. Jika dibandingkan selisih nilai antara pre-test dan post-test terlihat bahwa seluruh peserta yang mengalami peningkatan nilai (100%). Terlihat bahwa seluruh peserta pelatihan mengalami peningkatan nilai dari post-test dibandingkan pre-testnya dengan rata-rata peningkatan sebesar 35,5% (Tabel 2 dan Gambar 8). Hal ini menandakan bahwa kegiatan PkM ini tergolong efektif dan memberikan manfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta.

Tabel 2. Nilai Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan

Peserta	Nilai Pre Test	Nilai Post Test	Persentase Peningkatan Nilai
1	80	90	12,5
2	70	100	42,9
3	70	100	42,9
4	60	80	33,3
5	30	50	66,7
Rata-rata	62	84	35,5



Gambar 9. Nilai Pre-Test dan Post-Test Peserta Sosialisasi

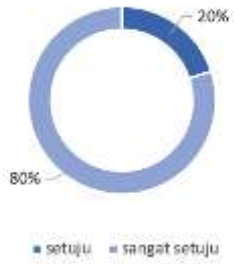
Evaluasi Berdasarkan Feedback Mitra

Terkait dengan hasil evaluasi dan feedback dari mitra, kegiatan PkM ini mendapatkan respon yang sangat positif dari para peserta pelatihan. Hal ini terlihat dari kuesioner yang diberikan kepada mitra, yang mencakup feedback tentang kesesuaian pelaksanaan kegiatan PkM dengan tujuannya; kesesuaian dengan kebutuhan mitra; kesesuaian waktu dan durasi pelaksanaan; sikap dan respon tim PkM; serta penerimaan dan harapan mitra terhadap kegiatan PkM di masa mendatang.

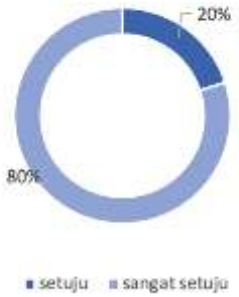
Gambar 10. Pendapat Mitra tentang Kesesuaian Kegiatan PkM dengan Tujuannya

Gambar 11. Pendapat Mitra tentang Kesesuaian Kegiatan PkM dengan Kebutuhan Mitra

Gambar 12. Pendapat Mitra tentang Kesesuaian Waktu dan Durasi Kegiatan PkM



Gambar 13. Pendapat Mitra tentang Sikap dan Respon Tim PkM selama Kegiatan



Gambar 14. Pendapat Mitra tentang Penerimaan dan Harapan Mitra terhadap Kegiatan PkM di Masa Mendatang

Berdasarkan hasil feedback di atas, terlihat bahwa seluruh peserta dalam kegiatan ini memberikan respon positif berupa sangat setuju dan setuju terhadap seluruh pertanyaan yang diberikan. Hal ini menandakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan diharapkan dapat terus berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini sudah terlaksana dan berjalan dengan baik. Pokdarwis Desa Lebakmuncang sebagai mitra memberikan tanggapan yang positif, dan memperoleh banyak manfaat, diantaranya meningkatnya pengetahuan tentang smart governance dan promosi digital dalam pengelolaan wisata desa serta meningkatnya kemampuan/ketrampilan pokdarwis dalam penyusunan peta interaktif desa wisata. Dengan adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan/ketrampilan pokdarwis tersebut, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi pokdarwis dan masyarakat Desa Lebakmuncang. Dengan peta interaktif desa wisata yang terus diperbaharui, dapat meningkatkan kunjungan wisatawan, sehingga dapat meningkatkan pendapatan dan perekonomian masyarakat desa wisata. Lebih lanjut, pokdarwis dan desa dapat merespon tantangan pembangunan dengan memanfaatkan potensi wisata untuk mendukung kemajuan pembangunan desa yang lebih inklusif dan berkelanjutan (Kiswiranti et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PkM yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa (1) Kegiatan PkM penyusunan aplikasi peta interaktif sebagai salah satu bentuk promosi digital dalam mewujudkan smart governance mendapatkan respon dan komitmen yang sangat baik dari anggota Pokdarwis Desa Lebakmuncang. Hal ini terlihat dari: a) Adanya partisipasi pokdarwis dalam berkontribusi menyediakan ruang sosialisasi dan praktik serta perlengkapannya; serta kesediaannya merekomendasikan para peserta; b) Tingginya partisipasi aktif para peserta sosialisasi dan praktik; c) Adanya keinginan dari pokdarwis agar kegiatan ini dapat berlanjut di masa mendatang; serta d) Terdapat peningkatan pengetahuan dan ketrampilan para peserta yang terlihat dari adanya peningkatan nilai post-test sebanyak 35,5% jika dibandingkan dengan nilai pre-test. (2) Lebih lanjut, kegiatan PkM membawa banyak manfaat positif jangka pendek maupun jangka panjang bagi anggota pokdarwis. Manfaat tersebut antara lain: a) Meningkatnya pengetahuan pokdarwis tentang pentingnya kelembagaan serta penerapan smart village dalam pengelolaan desa wisata, yang salah satunya tercermin dalam pentingnya promosi desa wisata secara digital dan interaktif; b) Meningkatnya kemampuan dan ketrampilan pokdarwis dalam membuat peta interaktif Desa Wisata Lebakmuncang; c) Bertambahnya media promosi digital Desa Wisata Lebakmuncang melalui peta interaktif sebaran atraksi dan amenitas wisata; d) Media promosi wisata secara digital lebih ramah lingkungan karena tidak memerlukan media cetak untuk promosinya. Dengan begitu media promosi konvensional, seperti brosur, pamflet, poster, spanduk lainnya dapat dikurangi sehingga dapat mengurangi sampah/limbah kertas/kain; serta d) Dalam jangka panjang, kegiatan promosi wisata secara digital ini dapat meningkatkan perekonomian Desa Wisata Lebakmuncang. Hal-hal tersebut menjadi faktor yang mendorong optimisme tim pengabdi untuk

melaksanakan kembali kegiatan PkM sehingga manfaat yang diperoleh Pokdarwis Desa Lebakmuncang dapat berkelanjutan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

BPS Kabupaten Bandung. (2023). *Kecamatan Ciwidey dalam Angka 2023*.

Desa Wisata Lebakmuncang. (n.d.). https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/lebakmuncang_1

Eldo, D. H. A. P., & Inzana, N. (2022). Peluang dan Tantangan Smart Village di Era 4.0 (Studi Analisis Desa Dukuhjati Kidul Kabupaten Tegal). *Indonesian Governance Journal (Kajian Politik-Pemerintahan)*, *05*(02), 84–95. https://doi.org/10.24905

Wicaksana, M. G. B. (2024). Pemetaan Obyek Wisata Kabupaten Magelang Berbasis WebGIS Storymaps. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *2*(1), 378–385. https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i1.247

H., A. I., Hartono, I. W., Arini, R., & N., Y. M. (2021). Konsep Pengembangan Desa Wisata Lebakmuncang sebagai Eco-Edu Tourism. *Matrapolis: Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, *2*(1), 01–06. https://jurnal.unej.ac.id/index.php/MATRAPOLIS/index

Jiang, C., & Phoong, S. W. (2023). A ten-year review analysis of the impact of digitization on tourism development (2012–2022). *Humanities and Social Sciences Communications*, *10*, 665. https://doi.org/10.1057/s41599-023-02150-7

Kiswiranti, D., Dzakiya, N., & Setiawan, D. G. E. (2025). Pembuatan Peta Wilayah Interaktif di Padukuhan Sambilegi Lor sebagai Sarana Informasi Geografis. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, *2*(1), 89–96. https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.30265

Malik, A., Sahabuddin, C., Irmayani, N., Khairat, U., & Nasir, M. (2024). Pendampingan Pembuatan Peta Desa Wisata sebagai Promosi Wisata di Desa Pappandangan. *SIPISSANGNGI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 104–112. https://doi.org/10.35329/jurnal.v4i1.5013

Muhyi, H. A., Candradewini, C., & Sukmadewi, R. (2024). Pemetaan dan Digitalisasi Sarana Pemasaran Wisata Menuju Kawasan Agrowisata Kreatif Ciwidey. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(3), 943–952. https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i3.55679

Muhyi, H. A., Herawaty, T., Rusdin, R., Rizal, M., Candradewini, C., Jamil, N., Novel, A., & Khalisha, A. (2024). Identifikasi, Pemetaan dan Pengelolaan Database Potensi Wisata Menuju Kawasan Agrowisata Kreatif Desa Lebakmuncang Ciwidey Mendunia. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 551–561. https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.55203

Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. (2021). Digitalisasi Wisata di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, *1*(1), 1–15. http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kr

Pinontoan, N. A., & Lestari, R. (2024). Sustainable tourism development digital strategy approach: Case study of Pokdarwis Terong Creative Tourism Village, Belitung Regency. *Jurnal Mantik*, *8*(3), 1269-1275. https://doi.org/10.35335/mantik.v8i3.5533

Pokja Desa Wisata Lebakmuncang. (n.d.). *Profil Desa Wisata Lebakmuncang (Agroedukasi & Orientasi Budaya)*. https://desawisatalebakmuncang.wordpress.com

Pratama, F. G., & Kurnia, G. (2018). Strategi Pengembangan Desa Wisata Berbasis Masyarakat (Studi Kasus: Desa lebakmuncang, Kecamatan Ciwidey, Kabupaten Bandung). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa AGROINFO GALUH*, *5*(1), 1014–1028.

Shabrinawati, A., & Yuliastuti, N. (2020). Komponen Smart Governance Berdasarkan Konsep Smart Village. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, *21*(2), 141–160. https://doi.org/10.31346/jpikom.v21i2.3020

Shan, A. S. S., & Septemuryantoro, S. A. (2025). Community based smart tourism village through digital transformation of tourism villages in Bandung Regency. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, *9*(8), 312-325. https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.908000312

Solanki, M. S., & Thomas, J. (2025). Social media marketing strategy in the tourism industry: A systematic literature review. *Journal of Tourism Planning & Development*. https://doi.org/10.1080/21568316.2025.2549069

Subekti, T., & Damayanti, R. (2019). Penerapan Model Smart Village dalam Pengembangan Desa Wisata: Studi pada Desa Wisata Boon Pring Sanankerto Turen Kabupaten Malang. *Journal of Public Administration and Local Governance*, *3*(1), 18–28. https://doi.org/10.31002/jpalg.v3i1.1358

Sujana, B. J., Nursetiawan, I., & Sujai, I. (2023). Digitalisasi Desa dan Pengembangan Desa Wisata di Kelurahan Sambirejo. *Peran Desa Dalam Pemulihan Pasca Pandemi Covid-19 Melalui Percepatan Transformasi Digital*, 159–164.

Wildan, R. A., & Gumelar, R. (2024). Perancangan Peta Wisata Interaktif Kota Cilegon sebagai Panduan Komprehensif Bagi Wisatawan. *Citradirga: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, *6*(2), 9–18.

Wolah, F. F. Ch. (2016). Peranan Promosi dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Poso. *Acta Diurna*, *5*(2), 1–11.