

Pengembangan Augmented Reality Spot Wisata Sejarah melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Desa Wisata Pentingsari

**Anastasia Rita Widiarti¹, Robertus Adi Nugroho², Kartono Pinaryanto³,
Fransisca Tjandrasah Adji⁴**

^{1,2,3}Prodi Informatika, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

⁴Prodi Sastra Indonesia, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

¹rita_widiarti@usd.ac.id

Received: 18 Agustus 2023; Revised: 14 November 2024; Accepted: 13 Desember 2024

Abstract

Pentingsari Village was a tourism village, on the slopes of Mount Merapi, Yogyakarta, which was well known nationally and internationally. Not only offering natural beauty, this tourism village also offered historical places. The problem encountered in Pentingsari was the lack of use of digital technology in the promotion of tourism potential. One of the latest technologies that was interesting to use is Augmented Reality (AR). However, this technology was not yet well known by the administrators and the people of Pentingsari. This Community Service Program aimed to introduce AR technology to the administrators and the people of Pentingsari, especially the youth. This Community Service Program was conducted by combining two activities, i.e. the introduction of AR technology and the development of AR applications. Several stages were carried out, such as problem identification, survey of AR spot location, prototype development, training of the fundamental of AR technology and its application, and evaluation. Based on the evaluation, the training participants were very enthusiastic, even the administrators already had new ideas for creating natural tourism routes based on AR technology. This shows that the Community Service Program was successful in introducing AR technology to the administrators and the people of Pentingsari Village.

Keywords: *augmented reality; tourism village; tourism promotion*

Abstrak

Desa Pentingsari merupakan sebuah desa wisata, di lereng Gunung Merapi Yogyakarta, yang sudah dikenal masyarakat baik di tingkat nasional maupun internasional. Selain menawarkan keindahan alam, desa wisata ini juga menawarkan tempat-tempat bersejarah. Permasalahan yang dijumpai di Desa Pentingsari adalah kurangnya penggunaan teknologi digital dalam promosi potensi wisata yang ada. Salah satu teknologi terkini yang menarik untuk digunakan adalah Augmented Reality (AR). Akan tetapi, teknologi ini belum dikenal dengan baik oleh pengelola maupun masyarakat Desa Pentingsari. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengenalkan teknologi AR kepada pengelola wisata dan masyarakat Desa Pentingsari khususnya para pemuda. Metode pelaksanaan kegiatan PkM ini mengombinasikan pengenalan teknologi AR dan pengembangan aplikasi AR. Beberapa tahapan dilakukan, mulai dari identifikasi masalah, survei lokasi spot AR, pengembangan prototipe, pelatihan pengantar teknologi AR dan sosialisasi penerapannya, dan diakhiri dengan evaluasi kegiatan. Berdasarkan evaluasi, peserta pelatihan sangat antusias, bahkan pengelola sudah mempunyai gagasan baru untuk membuat rute wisata alam berbasis teknologi AR.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM ini berhasil mengenalkan teknologi AR kepada pengelola dan masyarakat Desa Pentingsari.

Kata Kunci: augmented reality; desa wisata; promosi wisata

A. PENDAHULUAN

Desa Wisata Pentingsari atau disingkat dewi peri adalah salah satu desa yang telah ditetapkan sebagai desa wisata oleh pemerintah Kabupaten Sleman pada 15 Mei 2008. Desa wisata yang berada di lereng Gunung Merapi tersebut terutama menawarkan keindahan dan keasrian alamnya. Keindahan lereng Merapi terlihat dari desa ini, dan kondisi alam desa ini masih sangat alami seperti persawahan, hutan, dan sungai. Desa tersebut juga menawarkan wisata sejarah dengan cara melakukan trip jalan kami ke spot-spot yang terkait dengan sejarah perjuangan para pahlawan yaitu ke Watu Gajah, Watu Dakon dan Pancuran Sendangsari (Syarifudin, 2022). Semenjak ditetapkan sebagai desa wisata kedatangan wisatawan terus mengalir, baik wisatawan lokal maupun asing.

Tahun 2010 dewi peri ditetapkan menjadi desa wisata mandiri dan telah dinobatkan menjadi desa wisata berdaya saing serta bersertifikat keseimbangan, karena juga dinilai mampu memberikan nilai tambah ekonomi bagi masyarakat melalui keberlangsungan budaya dan kelestarian alam. Puncaknya di tahun 2021 desa tersebut dinobatkan menjadi Desa Wisata Mandiri Inspiratif dalam Ajang Anugerah Desa Wisata tahun 2021 Kemenparekraf (Syarifudin, 2022).

Predikat-predikat yang membanggakan bagi dewi peri tersebut tentu tidak menjadi tujuan, namun diharapkan ke depan dewi peri dapat mewujudkan menjadi destinasi pariwisata berkelas dunia, berdaya saing, berkelanjutan, dan mampu mendorong pembangunan daerah dan kesejahteraan rakyat, sekaligus juga membangun motivasi bagi pengembangan desa dan menjadi penggerak ekonomi tingkat desa melalui desa wisata. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Salahuddin Uno bahkan juga mendorong pengelola desa wisata supaya bisa masuk ke dalam ekonomi

digital dan ekonomi berbasis kreatif (Yuniar, 2021).

Dalam rangka implementasi atas himbauan Menteri Parekraf tersebut, pengelola dewi peri saat ini yaitu Ir. Ciptaningtias menyampaikan bahwa pengelolaan dewi peri sudah menggunakan fasilitas website, IG, youtube, dan tiktok. Pada tahun 2023 rencananya akan dimulai penggunaan beberapa bantuan aplikasi yang sifatnya bukan hanya untuk keperluan pemasaran dengan via teknologi informasi dan komputer (tik) agar dewi peri lebih eksis lagi.

Permasalahan yang terjadi di desa mitra saat ini yakni masih sedikitnya pengetahuan dan kurangnya keterlibatan masyarakat potensial dalam melakukan promosi potensi wisata menggunakan platform digital. Hal ini tentunya menuntut kemampuan masyarakat potensial di dewi peri sendiri untuk menyumbang kreativitas dalam menciptakan produk-produk digital yang serba guna dengan menggunakan teknologi digital yang ada. Produk digital tersebut kemudian diharapkan dapat memacu aktivitas digital pada para pengunjung dewi peri secara aktif, sehingga memberi peluang semakin eksisnya dewi peri di tengah masyarakat.

Ketertarikan pengunjung dewi peri pada aktivitas-aktivitas digital yang memanfaatkan potensi yang ada di dewi peri nantinya dapat dipandang sebagai peluang untuk meningkatkan motivasi penjelajahan atau pengalaman wisata di dewi peri dengan menciptakan lingkungan wisata digital yang interaktif. Salah satu lingkungan wisata interaktif yang saat ini sedang berkembang dan banyak diminati adalah media wisata dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR). *Augmented reality* (AR) adalah model visual yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dan tiga dimensi yang secara bersamaan diproyeksikan ke lingkungan nyata.

Pengembangan Augmented Reality Spot Wisata Sejarah melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Desa Wisata Pentingsari

Anastasia Rita Widiarti, Robertus Adi Nugroho, Kartono Pinaryanto, Fransisca Tjandrasah Adji

Penerapan AR di bidang kepariwisataan sudah banyak dilakukan di berbagai daerah. Di Desa Kerta Gianyar Bali sudah diupayakan digitalisasi wisata menuju pariwisata 4.0 (Nirmala, dan Paramitha, 2020). Desa Lalumpe juga telah menggunakan AR untuk mewujudkan desa wisata digital (Sangari, Tulenan, dan Rumbayan, 2022). Kampung Tridi Malang menyertakan AR pada penjualan souvenirnya (Rini, Hidayat, dan Novica, 2021). Program di Desa Panglipuran Bali juga tak kalah menarik karena mereka telah mengembangkan aplikasi untuk mengenali bangunan adatnya dengan AR (Susila, dan Arsa, 2021). Di Kecamatan Tegallalang Kabupaten Gianyar telah dikembangkan aplikasi GuideAR yang menggunakan teknologi AR dan *global positioning system* untuk menampilkan setiap tempat wisatanya (Kusuma, Putra, dan Nirma, 2021). Kota Surakarta juga mengimplementasikan AR untuk pengenalan *landmark* pariwisata kotanya sehingga membuat pengunjung lebih mudah mencari lokasi wisata dan informasi pariwisata di kota tersebut Haris, dan Hendrati, 2018).

Pengelola dewi peri saat ini belum menyediakan kepada para wisatawan yang berkunjung di dewi peri dengan pilihan pengalaman berwisata menggunakan lingkungan wisata berbasis AR. Hal ini dikarenakan pengelola dewi peri belum mengetahui sumber belajar AR apa saja yang dapat diberikan kepada pengunjung desa dan belum mempunyai kompetensi untuk mengembangkannya. Bahkan pengelola sendiri menyatakan bahwa belum mengenal teknologi AR serta manfaatnya dalam dunia pariwisata. Sudah banyak pelatihan yang diberikan misalnya pelatihan pengelolaan homestay dan pelatihan kuliner dengan pengolahan makanan dari hasil pertanian dan perkebunan baik dari dinas kepariwisataan maupun dari BCA, dan pelatihan komunikasi. Namun ke semua pelatihan-pelatihan belum merambah pada pelatihan pemanfaatan tik untuk AR (Andriyanto dan Damayanti, 2018).

Oleh karena itu, dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang

direncanakan, para pengelola beserta pemuda/pemudi di dewi peri akan dikenalkan dengan cara-cara memanfaatkan AR, serta sumber-sumber wisata yang berbasis AR. Sehingga diharapkan di akhir program pengabdian tahun 2023 sudah tersedia beberapa aplikasi tambahan AR yang diciptakan oleh masyarakat di dewi peri sendiri sehingga sesuai dengan kebutuhan dan manfaat yang bisa diperoleh juga semakin besar.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode kegiatan pengabdian yang dipilih adalah kombinasi dari metode kegiatan peningkatan pemahaman mengenai teknologi AR pada para pemuda, dan pengembangan contoh AR yang dilakukan bersama tim PkM dan pengurus serta pemuda di desa wisata. Tim PkM USD terdiri dari 3 dosen prodi Informatika, 1 dosen Prodi Sastra Indonesia, dan 10 mahasiswa Prodi Informatika.

Para dosen menjadi mentor, pendamping, dan fasilitator pelatihan untuk peningkatan pemahaman. Para mahasiswa menjadi asisten dosen yang akan membantu aktivitas di lapangan, mulai dari mendokumentasikan seluruh kegiatan, sampai asisten pengembangan contoh AR. Para pengurus dewi peri menjadi narasumber untuk alur cerita aset AR. Pemuda-pemudi dewi peri menjadi sasaran utama pengabdian, yaitu yang diberikan pemahaman mengenai teknologi AR sekaligus nantinya mendesain rancangan AR.

Kegiatan seluruhnya akan dilaksanakan di dewi peri. Waktu pelaksanaan kegiatan selama 5 bulan, mulai dari bulan Februari sampai dengan Juli tahun 2023.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Masalah Teknologi

Tim PkM USD melakukan wawancara secara langsung kepada Ketua desa wisata Ir. Ciptaningtias utamanya terkait dengan upaya yang telah dilakukan untuk semakin mengokohkan desa wisata di kancah destinasi wisata nasional. Selain itu juga untuk mengulik masalah teknologi yang akan ditambahkan, sehingga akan ditemukan pola yang sesuai

untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Terumuskan bahwa pengelola desa wisata berkeinginan membuat beberapa aplikasi berbasis teknologi informasi agar semakin membuat dewi peri lebih eksis lagi.

Teknologi yang diharapkan muncul untuk ditambahkan tidak menyasar secara utama pada upaya pemasaran produk dewi peri namun teknologi yang akan mampu membuat pengunjung dewi peri semakin terkesan saat berkunjung. Oleh karena itu dimunculkan keinginan untuk mengembangkan aplikasi AR yang bukan hanya kekinian namun juga akan membuat pengunjung yang sebagian besar adalah orang muda mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi akan mendapatkan pengetahuan yang lebih lengkap mengenai potensi keindahan desa.

Survey Lokasi Spot AR

Sebelum dilaksanakan pengembangan aplikasi AR untuk menambah daya tarik wisatawan yang berkunjung ke dewi peri, telah dilakukan survei lokasi ke spot-spot yang dipilih pengurus dewi peri. Gambar 1 menunjukkan aktivitas saat survei ke spot Watu Dakon yang telah dilakukan bersama para asisten mahasiswa. Batu di tengah yang besar di Gambar 1 adalah situs yang terdapat di dewi peri. Narasumber utama mengenai sejarah adanya batu besar dengan jejak ceruk-ceruk kecil menyerupai bentuk ceruk pada permainan tradisional dakon adalah pengurus senior dewi peri yang berada di dalam area situs. Terdapat 3 lokasi spot yang tunjukkan oleh pengurus dewi peri, yaitu di situs Watu Dakon, Watu Luweng, dan Pancuran.



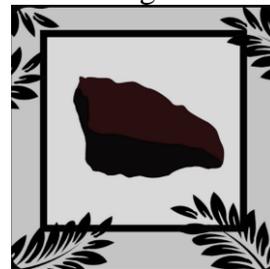
Gambar 1. Dokumentasi Survei Lokasi AR Pengembangan Prototipe Contoh Aplikasi AR Dewi Peri

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah berlangsungnya kegiatan survei lokasi untuk spot AR bagi pengunjung dewi peri adalah mengembangkan contoh aplikasi AR

untuk spot yang dipilih pengurus dewi peri. Hasil survei berupa dokumentasi foto spot-spot wisata sejarah, dan informasi mengenai sejarah terkait spot tersebut. Hasil tersebut menjadi pengetahuan baru yang bisa diklaim sebagai luaran dari tahap analisis kebutuhan perangkat AR.

Dengan mengingat aspek nilai sejarah yang dikaji oleh tim PkM dan kemudahan akses lokasi spot wisata, ditemukan bahwa area spot Watu Dakon bisa langsung ditambah aplikasi AR. Situs Watu Dakon yang dipaparkan sebagai jejak sejarah saat para pejuang kemerdekaan yang sedang membuat denah lokasi perjuangan relevan juga dengan gambaran pergulatan para akademisi dalam kesehariannya di lingkungan kampus, yaitu berdiskusi, mengatur strategi, dan menganalisis.

Setelah tahapan analisis kebutuhan maka dilakukan pengembangan berbagai desain komponen AR oleh Tim PkM USD. Dalam hal ini adalah desain marker, aset, dan antar muka aplikasi. Gambar 2 adalah desain marker yang akan menjadi gambar yang dipindai oleh kamera untuk membangkitkan aset.



Gambar 2. Desain Marker AR Watu Dakon oleh Tim PkM USD

Hasil desain aplikasi AR dewi peri kemudian diimplementasikan menggunakan perangkat lunak Vuforia, Blender, dan Unity. Gambar 3 merupakan screen shoot saat dilakukan *running* aplikasi AR yang sudah berhasil dikembangkan bersama antara pengurus dewi peri dan tim PkM USD. Gambar 3 paling kiri adalah antarmuka menu aplikasi yang hanya terdiri dari 3 menu sederhana, yaitu Play, Information, dan Credit. Gambar di tengah adalah laman kredit untuk menunjukkan anggota Tim PkM yang terlibat. Gambar 3 paling kanan adalah informasi yang keluar saat diklik menu Play dan pengguna

Pengembangan Augmented Reality Spot Wisata Sejarah melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Desa Wisata Pentingsari

Anastasia Rita Widiarti, Robertus Adi Nugroho, Kartono Pinaryanto, Fransisca Tjandrasih Adji

telah berhasil memindai marker yang didesain di Gambar 2.



Gambar 3. Screenshoot Aplikasi AR Hasil Pengembangan oleh Tim PkM USD

Pelatihan Pengantar Teknologi AR dan Sosialisasi Contoh Pengembangan AR Dewi Peri

Untuk menunjang keberlangsungan proses pengembangan aplikasi AR yang nantinya akan dilakukan secara swadaya oleh para pemuda dewi peri, tim PkM USD telah memberikan pelatihan. Pelatihan difasilitasi oleh Tim PkM yang terdiri dari seluruh dosen dan mahasiswa yang menjadi asisten pengembang contoh aplikasi AR serta asisten lapangan yang mengurus administrasi. Peserta pelatihan diambil dari unsur pengelola dewi peri yaitu Ketua dan jajaran tim inti pengelola, serta para pemuda/pemudi yang akan mengembangkan aplikasi AR selanjutnya.

Materi pelatihan dibagi menjadi 4 sesi, yaitu pengenalan aplikasi AR dalam bidang perdagangan yaitu pada produk choki-choki untuk memberikan gambaran pada para peserta pelatihan yang akan menjadi pelaku utama pengembangan AR dewi peri nantinya di sesi 1. Dilanjutkan dengan pemaparan hasil kajian paper oleh tim PkM mengenai pemanfaatan AR untuk menunjang kepariwisataan utamanya suatu desa wisata di berbagai daerah di Indonesia, agar dapat menjadi inspirasi pada tahap pengembangan AR dewi peri nantinya. Pada pelatihan sesi ketiga para peserta diminta mencobakan aplikasi AR Watu Dakon yang telah dikembangkan tim PkM USD untuk direview sekaligus memberikan gambaran riil aplikasi AR yang akan dikembangkan sendiri oleh peserta. Dan di sesi keempat, peserta

diberikan pelatihan mengenai cara menggunakan perangkat lunak blender untuk mengembangkan aset AR. Gambar 4 adalah suasana saat diberikan pelatihan di lokasi rumah salah satu penduduk dewi peri yang biasa digunakan untuk pertemuan serta pentas budaya.



Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan

Faktor-faktor pendorong, penghambat pelaksanaan program, dan evaluasinya

Faktor yang menjadi pendorong pelaksanaan program abdimas di dewi peri dalam rangka mengembangkan aplikasi AR untuk desa wisata adalah tersedianya sumber daya alam di desa yaitu situs-situs sejarah yang tersedia dan memadai. Selain itu antusiasme pengurus dan pemuda untuk menggunakan teknologi AR ke depannya. Para peserta pelatihan pengembangan AR bersemangat ketika belajar AR.

Dalam pelaksanaan abdimas juga ditemukan adalah penghambatan pelaksanaan program, yaitu dewi peri kekurangan tenaga SDM. Tenaga SDM yang terbatas dengan tingkat kedatangan wisatawan ke desa membuat kesulitan dalam pengaturan waktu untuk bisa secara bersama-sama berkegiatan.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan abdimas dilakukan dengan mengamati respon mitra abdimas atas hasil pengembangan contoh AR yang dibuat bersama dengan tim PkM yang juga dicoba saat pelatihan. Para pengurus dan peserta pelatihan sangat antusias. Pengurus telah memutuskan adanya gagasan baru untuk membuat rute baru wisata alam di desanya yang berbasis teknologi AR.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan abdimas di dewi peri telah berhasil mengembangkan satu contoh aplikasi AR yang bisa digunakan oleh desa setempat

untuk membantu menambah pengalaman wisatawan yang berkunjung. Hal tersebut telah menjawab kebutuhan desa Pentingsari selaku desa wisata yang ingin mempertahankan eksistensinya. Potensi wisata alam yang asri dan keberadaan situs bermuatan sejarah serta antusiasme pengurus bersama para pemuda dewi peri dalam pelatihan untuk mengembangkan dan menggunakan contoh aplikasi AR yang telah selesai dibuat menjadi pendukung utama keberhasilan abdimas. Masih sangat diperlukan waktu yang panjang agar dapat mewujudkan aplikasi-aplikasi AR di desa yang semakin lengkap apalagi jika tenaga SDM di desa terbatas.

Saran

Terbatasnya SDM di dewi peri dalam mengelola desa wisata menyebabkan progress pengembangan AR untuk spot-spot wisatanya masih terlalu sedikit. Diperlukan upaya baru dengan melibatkan banyak pemuda/pemudi, utamanya dengan melibatkan pelajar mulai dari tingkat SMP, sehingga selain regenerasi pengembang dari unsur desanya tercapai, juga agar keberlanjutan program terjamin.

Ucapan Terima Kasih

Tim PkM USD mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada Universitas Sanata Dharma yang telah memberikan pendanaan utama untuk abdimas melalui skema Pengabdian Pada Masyarakat Program Unggulan Tahun 2023 dengan nomer kontrak 020/LPPM-USD/II/2023. Selain itu kepada pengelola Desa Wisata Pentingsari yang telah menyediakan sarana, prasarana, dan informasi sehingga kerjasama pengabdian berjalan dengan baik. Tim inti PkM USD juga berterimakasih kepada para mahasiswa Informatika USD yang telah terlibat banyak untuk survei, mengembangkan contoh aplikasi AR untuk dewi peri, serta tugas administrasi lainnya di lapangan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Andrianto, R.H., dan Damayanti, M. (2018). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata, Studi Kasus : Desa Wisata Pentingsari, DIY. Jurnal TEKNIK PWK (Perencanaan

Wilayah Kota), 7(4), 245-250. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/pwk/article/view/22249/20816>

Haris, F., dan Hendrati, O.D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta," Jurnal TEKNOINFO, vol. 12, no. 1, pp. 7-10, 2018. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>

Kusuma, I.W.W.N., Putra, I.G.J.E., dan Nirma, B.P.W. (2021). GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality dan Global Positioning System Untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(1), 78-87. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31988>

Nirmala, B.P.W., dan Paramitha, A.G.I.I. (2020). Digitalisasi Desa dan Potensi Wisata Di Desa Kerta, Kabupaten Gianyar Menuju Pariwisata 4.0. Jurnal Karya Abdi, 4(3), 350-355. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.11273>

Rini, D.R., Hidayat, I.K., dan Novica, D.R. (2021). Pengembangan Souvenir Berbasis Augmented Reality pada Tempat Wisata Kampung Tridi Malang. JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 1(4), 492-504. <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/article/view/388/423>

Sangari, M.T., Tulenan, V., dan Rumbayan, M. (2022). Implementasi Teknologi Realitas Tertambah Desa Lalumpe Untuk Mewujudkan Desa Wisata Digital. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 11(2), 109-120. <https://doi.org/10.35793/jtek.v11i2.41058>

Susila, A.G.N.H., dan Arsa, D.M.S. (2021). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangunan Adat Desa Penglipuran. Jurnal Media Informatika Budidarma, 4(1), 726-734. <https://www.researchgate.net/deref/https%3A%2F%2Fejournal.stmik->

Pengembangan Augmented Reality Spot Wisata Sejarah melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Desa Wisata Pentingsari

Anastasia Rita Widiarti, Robertus Adi Nugroho, Kartono Pinaryanto, Fransisca Tjandrasih Adji

budidarma.ac.id%2Findex.php%2Fmib
Syarifudin, A. (2022). Desa Wisata Pentingsari
di Sleman Tetap Jadi Inspirasi.
Tribun.com.
<https://jogja.tribunnews.com/2022/03/09/desa-wisata-pentingsari-di-sleman-tetap-jadi-inspirasi>

Yuniar, N. (2021). Menparekraf: Maksimalkan Platform Digital Kembangkan Desa Wisata,"
Antarnews.com.
<https://www.antarnews.com/berita/2291686/menparekraf-maksimalkan-platform-digital-kembangkan-desa-wisata>