



Pemanfaatan Aplikasi *Bakti_Mobile* dalam Mengembangkan Potensi Wisata Desa Sidamukti

Jumardi^{1*}, Lely Qodariah², Herdin Muhtarom^{3*}, Tarisya Aulia⁴, Gheifira Aprisa Wardhantari⁵

¹²³Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Jl. Tanah Merdeka Rambutan, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia, 13830

⁴⁵Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Jl. Tanah Merdeka Rambutan, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia, 13830

*Email koresponden: jumardi@uhamka.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 Ags 2021

Accepted: 15 Nov 2021

Published: 31 Aug 2022

Kata kunci:

Ekowisata;
Pariwisata;
Teknologi.

Keyword:

Ecotourism;
Technology;
Tourism.

A B S T R A K

Background: Pengembangan pariwisata di era globalisasi saat ini membutuhkan peran teknologi untuk mengembangkan wisata yang ada di Indonesia, karena dengan teknologi memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengetahui informasi terkait wisata yang ada di daerah atau wilayah Indonesia. *Something to see* berkaitan dengan objek wisata terutama di Desa Sidamukti yang memiliki objek wisata yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi Ekowisata. Baik objek wisata alam maupun budaya terdapat di Desa Sidamukti. Sedangkan *Something to do* para wisatawan dapat menikmati beberapa atraksi wisata yang ada di Desa Sidamukti baik berupa fasilitas, suasana, maupun kebudayaan. Dan *Something to buy* para wisatawan bisa membeli souvenir khas yang terdapat di desa Sidamukti melalui ekowisata yang ada di sana. Tulisan ini akan memuat mengenai pengembangan Ekowisata di Desa Sidamukti, kecamatan Majalengka, kabupaten Majalengka, Jawa Barat berbasis aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)*. **Metode:** Metode pelaksanaan di mulai dengan tahap pengumpulan data, kemudian dilanjut dengan pembuatan aplikasi, hingga penerapan aplikasi di Desa Sidamukti. **Hasil:** Aplikasi ini akan memasukan gambaran objek ekowisata secara nyata dengan penjelasan yang rinci namun mudah untuk dipahami dan dibayangkan, dengan begitu harapan untuk menarik minat wisatawan untuk berkunjung akan semakin tinggi. **Kesimpulan:** Tingginya minat kunjung wisatawan pada desa ini maka tujuan ekowisata untuk menjadi bisnis strategis dalam rangka menaikkan keuangan daerah akan menjadi kenyataan.

A B S T R A C T

Background: The development of tourism in the current era of globalization requires technology to develop tourism in Indonesia because technology makes it easy for the public to find out information related to tourism in the region or region of Indonesia. *Something to see* is related to tourism objects, especially in Sidamukti Village, which has tourist objects that have the potential to be developed into ecotourism. Both natural and cultural attractions are found in Sidamukti Village. While *Something to do*, tourists can enjoy several tourist attractions in Sidamukti Village in facilities, atmosphere, and culture. And *Something to buy*, tourists can buy typical souvenirs found in Sidamukti village through ecotourism there. This paper will cover ecotourism development in Sidamukti Village, Majalengka sub-district, Majalengka district, West Java based on the *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)* application. **Method:** The implementation method activity begins with the data collection stage, then continues with making applications, until the application of applications in Sidamukti Village. **Result:** This application will include a description of ecotourism objects with detailed explanations but easy to understand and imagine, so the hope of attracting tourists to visit will be higher. **Conclusion:** With the high interest of tourists visiting this village, the purpose of ecotourism to become a strategic business to increase regional finances will become a reality.



PENDAHULUAN

Pariwisata berasal dari dua kata, yakni *Pari* dan *Wisata*. *Pari* dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Kata *wisata* dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kata pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat lain, yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *tour* (Eilani et al., 2013). Pariwisata merupakan kegiatan yang melibatkan banyak sektor dan lembaga (Febriandhika & Kurniawan, 2020). Dengan pengembangan potensi wisata yang baik maka suatu wilayah akan berkembang dengan pesat baik dari segi ekonomi, sosial bahkan infrastruktur masyarakatnya. Sharpley & Telfer, (2015); Febriandhika & Kurniawan, (2020) mengungkapkan, bahwa pariwisata berkontribusi terhadap pembangunan karena dapat mempromosikan daerah yang kurang berkembang. Maka perkembangan pariwisata berkelanjutan rasanya sangat tepat bila dikembangkan kearah ekowisata. Menurut Charnley, (2005); Meilani & Muntasib, (2013) ekowisata dipandang sebagai alat konservasi sekaligus alat pembangunan karena menyediakan manfaat konservasi sekaligus manfaat ekonomi. Menurut Yumnikusumah & Sulistyawati, (2016) Indonesia memiliki banyak potensi ekowisata. Terlebih untuk wilayah-wilayah yang memiliki kekayaan alam yang tinggi, contohnya adalah Desa Sidamukti, Kecamatan Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat.

Ekowisata dianggap sebagai suatu peluang emas yang mana dapat menjadi peluang bisnis hijau yang akan menaikan defisit negara sekaligus membuka lapangan kerja baru. Ekowisata terus mengalami pengembangan yang cukup pesat (Bagindo et al., 2016). Menurut Iskandarsyah, (2013); Bagindo et al., (2016) ekowisata merupakan bentuk kegiatan pariwisata dimana dapat memanfaatkan keaslian lingkungan alam, terjadi interaksi antara lingkungan alam dan aktivitas rekreasi, konservasi, dan pengembangan. Namun Hal ini seperti membawa keuntungan macro, baik dari sisi masyarakat sekitar maupun dari pandangan yang lebih tinggi seperti pemerintah daerah bahkan negara. Terlebih untung wilayah-wilayah yang memiliki kekayaan alam yang tinggi, contohnya adalah Desa Sidamukti, Kecamatan Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Desa Sidamukti terdapat di kecamatan Majalengka kabupaten Majalengka. Desa Sidamukti awal mulanya merupakan pemekaran dari Desa Munjul sejak tahun 1981. Jumlah penduduk pada waktu itu sebanyak 5.266 jiwa yang tersebar di tujuh wilayah/Dusun yaitu Dusun Munjul, Dusun Pataking, Dusun Depok, Dusun Cibatu, Dusun Curug, Dusun Tarikolot dan Dusun Ciandeu. Seiring dengan perkembangan zaman pertambahan penduduk terus meningkat oleh karena itu pada tahun 1980 Desa Munjul mengajukan permohonan kepada Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Majalengka pada saat itu Bapak Bupati H. RE. Jaelani, SH.

Permohonan tersebut dikabulkan dan direstui sehingga pada tanggal 23 Februari 1981 tiga Dusun terpisah dari Pemerintahan Desa Munjul yaitu **Dusun Tarikolot, Dusun Curug dan Dusun Ciandeu** dan diresmikan oleh Bapak Ruska S, Sekwilda Kabupaten Majalengka dengan nama Pemerintahan Desa Sidamukti Kecamatan Majalengka/ Kabupaten Majalengka provinsi Jawa Barat dengan pusat pemerintahan berada di Dusun Curug, luas wilayah Pemerintahan Sidamukti 642 Ha dan jumlah penduduk 2.862 jiwa dengan tiga Dusun yaitu Dusun Tarikolot, Dusun Curug

dan Dusun Ciandeu. Pada saat ini Desa Sidamukti berkembang menjadi lima Dusun/Dusun yaitu Dusun Tarikolot/Buahlega, Dusun Curug, Dusun Muktirahayu, Dusun Babakan dan Dusun Ciandeu. Dari 642 Ha luas wilayah terbagi dari 194 Ha tanah persawahan dan 448 Ha tanah darat dengan batas wilayah sebelah Utara adalah Kelurahan Munjul, sebelah Timur adalah kelurahan Babakan Jawa, sebelah Selatan adalah Desa Kadu Kabupaten Sumedang dan sebelah Barat adalah Desa Labuksiuh Kabupaten Sumedang. Pada tanggal 23 Februari 1981 dimekarkan dari Desa Munjul sehingga sejarah desa baru terbentuk dan sekarang menjadi Desa Sidamukti. Sida artinya tulus sedangkan Mukti megandung arti subur sehingga Desa Sidamukti adalah Desa yang Tulus dan Subur.

Desa sidamukti memiliki beberapa situs wisata yaitu situs bersejarah Gunung Karang terbentuk karena adanya sebuah peristiwa jatuhnya meteor di Desa Sidamukti sekitar tahun 400 SM terbukti dengan ditemukannya batuan meteor di area tersebut. Kondisi geografis yang merupakan bebatuan andesit besar yang bertumpuk-tumpuk sehingga membentuk 100 Goa, namun hanya beberapa goa yang baru ditelusuri. Di percaya goa-goa tersebut pernah di singgahi Kerajaan Padjajaran ketika sedang sedang melakukan perjalanan menuju kerabatnya di tanah Majalengka. Di perkirakan juga goa-goa tersebut menjadi tempat tinggal bagi orang-orang purba, beberapa peninggalan alat-alat batu seperti dolmen yang biasa di gunakan sebagai meja oleh manusia purba. Situs wisata lainnya yaitu paralayang. Paralayang adalah olahraga terbang bebas dengan menggunakan sayap kain (parasut) yang lepas landas dengan kaki dari sebuah lereng bukit atau gunung dengan memanfaatkan angin. Olah raga paralayang muncul pada tahun 1980 dan kejuaraan dunia di adakan pertama kali pada tahun 1989 di Kossen, Austria. Paralayang berhasil masuk dalam kejuaraan Asian Games, pada Tahun 2018 atlet Indonesia menjadi juara umum. Paralayang dapat menjadi daya tarik wisata, terdapat beberapa objek wisata paralayang yang tersebar diseluruh Indonesia (Sutiarso, 2018). Indardi & Sahri, (2020) Olahraga paralayang jika mendapat dukungan sumber daya alam, sumber daya manusia, infrastruktur, serta organisasi yang sehat akan dapat berkembang dengan baik.

Situs wisata lainnya yaitu Gigili Rafting yang berlokasi di Sungai Cilutung Jalan Desa Sidamukti, Kecamatan/Kabupaten Majalengka. Tujuh kilometer dari pusat kota Majalengka. Berdekatan dengan tempat wisata Paralayang, Gigili Rafting. Gigili Rafting memiliki arus deras yang sangat tinggi sehingga membuat pengunjung betah berlama lama di tempat wisata tersebut. Air sungai Cilutung tidak pernah kering, jadi untuk datang ke Gigili tidak mengenal musim. Selain Gunung Karang, Paralayang dan Gigili Rafting, Desa Sidamukti masih ada satu situs wisata lagi yaitu Sirkuit Gasstrack Martaguna. Penyelenggaraan Kejuaraan Olahraga Otomotif Gasstrack di Kabupaten Majalengka sangatlah banyak diminati kaum remaja terutama laki laki. Oleh karena itu kepala Desa Sidamukti mengarahkan kepada generasi muda untuk mengembangkan minat dan bakat nya dengan mebangun sebuah sarana dan prasarana Olahraga Otomotif Gasstrack yang bertempat di lokasi Dusun Buahlega. Lapangan Grasstrack dari dana APBDes dan swadaya masyarakat serta bantuan dari Pihak 3 (Pengusaha Sari Buah Sidamukti) maka terbentuklah keinginan kepala Desa tersebut, dan di buka Event pertama dengan status Lokal Majalengka piala Bupati Cup, ternyata cukup memuaskan dan pada tanggal 5-6 Januari di Gelar Kejuaraan HSRT

Cup 2013, Cukup memuaskan Pula, dan Kini akan di gelar lagi penyelenggaraan Kejuaraan Grasstrack Bupati Cup seri II tanggal 2-3 Pebruari 2013.

Melihat potensi kekayaan alam yang kian tinggi pada Desa Sidamukti rasanya tidak berlebihan bila bidang pariwisata berkembang kearah ekowisata. Meskipun masih kurang dalam keluasan lahan untuk basis ekowisata ini namun Desa Sidamukti memiliki potensi tinggi untuk mencapainya. Masalah lain yang tak kalah penting dalam pengembangan ekowisata selain manajemen lingkungan wisatanya pada Desa Sidamukti ialah permasalahan promosi dan pengiklanan. Rasanya promosi yang hanya dari mulut ke mulut maupun dari televisi dan surat kabar cetak agaknya sudah kuno dan ketinggalan zaman. Pembaruan dan langkah inovatif dan kreatif dari kalangan yang melek teknologi menjadi andalan untuk memecahkan masalah ini. Pengoptimalan penggunaan teknologi informasi dalam menyebar luaskan daerah ekowisata pada Desa Sidamukti dirasa masih sangat jauh dari kata sempurna. Adapun jenis wisata yang terdapat di Majalengka terutama di Desa Sidamukti yang memiliki jenis wisata baik wisata alam maupun wisata budaya yang tentunya sudah memiliki sebuah forum Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis, Majalengka) untuk memberikan strategi dalam pemasaran untuk memberikan informasi mengenai potensi wisata yang ada di desa Sidamukti. Namun, masih kurang dalam memanfaatkan IPTEK dalam proses promosi untuk memberikan informasi mengenai potensi objek wisata yang ada di Desa Sidamukti. Promosi menggunakan teknologi informasi-pun dirasa hanya berputar ibatas pembuatan website ataupun *testimoni* yang dituliskan para pelancong yang pernah mengunjungi Desa Sidamukti di halaman blog pribadi mereka. Padahal dalam pemanfaatan teknologi yang lebih dari itu dirasa sangat perlu bahkan Kementerian Budaya dan Pariwisata dalam rancangan strategisnya menyebutkan mengenai penggunaan teknologi dalam lahan promosi wisata. Maka dari itu salah satu teknologi yang wajib diperhitungkan dalam lahan promosi adalah *mobile computing* atau suatu teknologi tanpa kabel yang bisa dibawa kemana-mana tanpa banyak memakan tempat. *Mobile computing* yang paling banyak dipakai oleh turis adalah *smarthphone*. Maka sudah sewajarnya bila media promosi dan pemasaran dimuat dalam *smarthphoe*, baik berupa *website* ataupun aplikasi.

Tujuan dalam pengabdian masyarakat ini untuk mengembangka Ekowisata di Desa Sidamukti, kecamatan Majalengka, kabupaten Majalengka, Jawa Barat berbasis aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)*. Dalam aplikasi ini kami memberikan informasi mengenai objek wisata yang terdapat di Desa Sidamukti untuk memberikan gambaran terkait wisata yang akan di kunjungi, sehingga wisatawan dapat mengetahui informasi mengenai objek wisata dengan penggunaan aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)*. Dengan tingginya minat kunjung wisatawan pada desa ini maka tujuan ekowisata untuk menjadi bisnis strategis dalam rangka menaikkan keuangan daerah akan menjadi kenyataan. Hal ini selarasa dengan dampaknya yaitu membuka banyak lapangan kerja. Dengan demikian baik secara micro maupun macro keuntungan akan diraih.

MASALAH

Desa Sidamukti merupakan desa yang memiliki cagar budaya yang masih lestari sampai saat ini. Namun, beberapa masyarakat memiliki pengetahuan yang sangat terbatas tentang cagar budaya desa tersebut. Hal ini berdampak pada generasi yang akan datang, karena perkembangan

IPTEK yang sangat pesat. Adapun faktor-faktor lain seperti penguasaan teknik, minimnya referensi, dan kurangnya kesadaran dengan potensi desa. IPTEK memang dapat menguntungkan bagi setiap masyarakat, tetapi banyak dampak yang akan terjadi apabila IPTEK menjadi satu-satunya situs yang dapat diakses oleh setiap kalangan masyarakat. Sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana serta dapat diambil tindakan agar dampak yang ditimbulkan tidak mempengaruhi generasi yang akan datang.

METODE PELAKSANAAN

Dalam proses kegiatan pengabdian ini, yang bertindak sebagai mitra pengabdian yaitu warga Desa Sidamukti, Kecamatan Majalengka, Kabupaten Majalengka. Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di mulai dengan tahap pengumpulan data, kemudian dilanjut dengan pembuatan aplikasi, hingga penerapan aplikasi di Desa Sidamukti.

Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data-data terkait dengan cagar budaya yang ada di Desa Sidamukti. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara kepada warga dan aparatur Desa Sidamukti. Observasi dilakukan sebagai proses pengamatan terhadap suatu objek untuk mendapatkan informasi mengenai potensi yang terdapat pada objek wisata yang akan di jadikan sebagai isi dalam konten aplikasi. Setelah itu dilanjutkan dengan proses wawancara yang dilakukan untuk menggali lebih dalam informasi terkait dengan potensi wisata yang ada di Desa Sidamukti yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai ekowisata di desa tersebut. Kemudian data-data yang sudah diperoleh tersebut nantinya akan menjadi acuan dalam proses pembuatan aplikasi.

Tahap Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi pertamakali yang harus kita lakukan adalah membuat *user flow*, yang mana dengan dibuatnya *user flow* ini akan mempermudah dalam pembentukan rancangan berikutnya, sehingga siap dalam membuat aplikasi. Dengan *User flow*, *programmer* akan lebih mudah untuk mempresentasikan aplikasi yang akan di buatnya.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan *wireframe*, *wireframe* merupakan design dasar yang berupa fitur-fitur kasar dalam aplikasi tersebut, yang dibuat secara digital maupun manual. Dengan adanya *wireframe* ini penempatan fitur dalam aplikasi akan tersusun rapih dan terstruktur. Apabila sudah sepadan dalam bentuk kasar aplikasi akan siap untuk di uji coba pertama yaitu yang di buat menggunakan *figma* dan *adobe XD* dengan prototipe-prototipe yang dibuat berdasarkan yang telah tersusun dalam *wireframe* dan *user flow* yang kemudian akan di tampilkan dalam bentuk *slideshow*

Langkah berikutnya adalah tahap pengkodean, yaitu pemberian kode dengan Bahasa *java* yang mengikuti *step by step* yang sudah tertera pada *user flow*. maka dari itu setelah adanya pengkodean ini fitur yang ada akan berbeda dengan fitur testing pertama dimana fitur – fitur akan terlihat lebih jelas di dibandingkan dengan sebelumnya.

Tahap penyempurnaan mengikuti apa yang sudah terancang pada *user flow*, yang akan di lanjutkan dengan testing ke 2 dalam bentuk format *APK* dengan tes langsung.

Tahap Penerapan Aplikasi di Desa Sidamukti

Setelah proses pembuatan aplikasi selesai, maka tahap selanjutnya yakni penerapan aplikasi yang diberi nama *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)* di Desa Sidamukti. Aplikasi ini diterapkan kepada seluruh warga desa dan segenap perangkat Desa Sidamukti. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan mensosialisasikan terkait dengan aplikasi *Bakti-Mobile*. Sosialisasi tersebut bertujuan untuk mengenalkan aplikasi serta memberikan petunjuk terkait dengan cara penggunaan aplikasi *Bakti-Mobile*.

Dengan demikian, penerapan aplikasi *Bakti-Mobile* ini di Desa Sidamukti diharapkan mampu membangun sinergisitas antara warga dengan perangkat desa sehingga terciptanya desa yang berkesinambungan dalam memanfaatkan potensi-potensi desa yang ada di Desa Sidamukti untuk dijadikan sebagai landasan dalam pengembangan ekowisata di Desa Sidamukti. Kemudian dengan adanya aplikasi *Bakti-Mobile* ini juga diharapkan mampu memberikan suatu inovasi terhadap pemanfaatan potensi wisata di Desa Sidamukti sehingga dengan adanya aplikasi ini, perekenomian masyarakat Desa Sidamukti dapat lebih ditingkatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Ekowisata Melalui Pemanfaatan Aplikasi Nyabakeun Sidamukti Mobile (Bakti-Mobile).

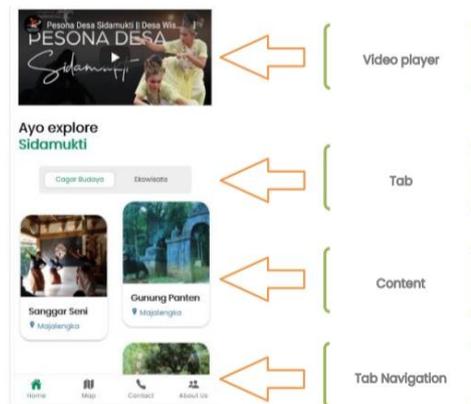
Problematisa dalam pengembangan potensi wisata di Desa Sidamukti dikarenakan kurangnya informasi sehingga masyarakat lain kurang untuk memahami terkait informasi mengenai potensi yang terdapat di Desa Sidamukti yang dapat di kembangkan menjadi ekowisata. Oleh karena itu kami merancang sebuah aplikasi untuk dapat di akses dengan mudah sehingga dapat memberikan informasi terkait objek wisata yang terdapat di Desa Sidamukti. Aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)* sebagai media informasi yang memberikan informasi terkait objek wisata serta aplikasi tersebut juga sebagai sarana potensi untuk memanfaatkan teknologi sebagai media promosi sehingga dapat meningkatkan potensi pemasaran di Desa Sidamukti.

Adapun konsep dalam aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)* yang memberikan informasi mengenai potensi wisata di desa Sidamukti dapat di lihat sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan utama aplikasi Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile).

Tampilan utama aplikasi Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile) yang memiliki konsep modern dan milenial sehingga masyarakat akan tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut untuk mencari informasi mengenai potensi wisata yang terdapat di Desa Sidamukti.

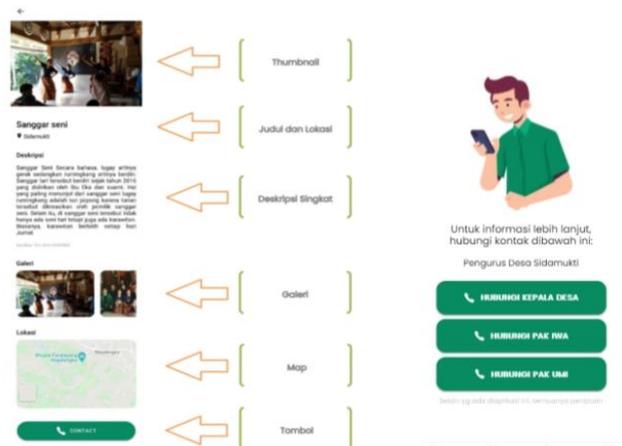


Gambar 2. Tampilan Menu Aplikasi Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)

Kemudian, dalam aplikasi Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile) jika pengguna sudah masuk ke aplikasi tersebut. Maka pengguna akan melihat berbagai fitur yang kami berikan untuk memudahkan pengguna mencari informasi. Fitur yang kami berikan dalam aplikasi tersebut berupa Video Player yang akan menampilkan video mengenai wisata yang ada di Desa Sidamukti. Kemudian, tab navigation yang memberikan petunjuk arah kepada para wisatawan jika akan mengunjungi objek wisata tersebut. Dan kami juga memberikan fitur content (Gambar 3) yang bertujuan memberikan informasi secara deskriptif mengenai objek wisata tersebut baik berkaitan dengan sejarahnya maupun berkaitan dengan potensi-potensi yang ada di tiap objek wisata yang ada di Desa Sidamukti.

Serta kami juga tentunya memberikan kemudahan bagi pengguna aplikasi Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile) dengan memberikan fitur-fitur penunjang dalam aplikasi seperti Thumbnail, Judul serta lokasi, Deskripsi Singkat, Galeri, Maps,

Tombol. Hal ini kami siapkan untuk memberikan kemudahan terhadap pengguna aplikasi dalam memahami objek wisata di Desa Sidamukti melalui pemanfaatan aplikasi.



Gambar 3. Halaman *Fitur Content* Aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)*

Kemudian kami juga menyediakan fitur *tab navigation contact* yang bertujuan untuk membantu para wisatawan jika mengalami kebingungan dapat memberikan informasi terhadap petugas terkait untuk membantu para wisatawan terutama jika dalam keadaan yang sangat *urgent*. Hal tersebut menjadi kelebihan dalam aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)* sehingga akan memberikan peluang masyarakat di luar Majalengka untuk dapat berkunjung dan dapat memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mengetahui potensi-potensi wisata yang ada di Desa Sidamukti. Dengan demikian akan memberikan peningkatan jumlah pengunjung melalui pemanfaatan teknologi karena pengunjung dapat mengetahui informasi melalui aplikasi tersebut dan dapat tertarik untuk berkunjung ke wisata yang ada di Desa Sidamukti.

Pariwisata merupakan sektor yang paling dinamis di berbagai negara (Jamalina & Wardani, 2017). Menurut Ballantine & Eagles, (1994); Yusnikusumah & Sulistyawati, (2016) ekowisata adalah wisata yang berorientasi pada lingkungan dalam menjembatani kepentingan perlindungan sumberdaya alam dan industri kepariwisataan. Berikut beberapa ekowisata yang berada di Desa Sidamukti:



a. Sirkuit Cibatu Majalengka



b. Gunung Karang



c. Paralayang

Gambar 4. Ekowisata di Desa Sidamukti

*Sirkuit Cibat*u Majalengka

Sirkuit Cibat

Majalengka (Gambar 4a) merupakan sebuah tempat yang biasanya digunakan untuk balapan motor. Sirkuit Cibat

Majalengka berada di Dusun Cibat

Majalengka dengan luas lebih dari 1200 meter, 120 meter street dengan lebar 12 meter di garis start terhitung dari tikungan terakhir hingga memasuki tikungan pertama. Selain sirkuit, terdapat lapangan sepak bola yang luasnya kurang lebih 3,5 hektar. Lapangan sepak bola digunakan untuk pemanfaat Sirkuit Cibat

Majalengka memiliki sirkuit yang memiliki karakter *Hi-Speed* dan *Rolling Speed* dengan memiliki tingkat variasi dalam tikungan tergantung teknik memainkan dan mengatur gas kendaraan yang digunakan. Dengan adanya Sirkuit Cibat

Majalengka sangat di sambut baik oleh masyarakat setempat dengan keseluruhan luas sirkuit 3,5 Hektar serta untuk mengembangkan potensi untuk meningkatkan ekowisata di Desa Sidamukti.

Gunung Karang

Wisata gunung karang, Majalengka adalah salah satu potensi yang dikembangkan oleh desa Sidamukti terutama ekowisatanya. Wisata Gunung karang pada Gambar 4b sudah banyak di kunjungi sebagai tujuan wisata baik dari pengunjung domestik yang berasal dari luar daerah. Terdapat 1000 goa dan beberapa situs sejarah yang terdapat di Gunung Karang. Gunung Karang terbentuk karena jatuhnya meteor yang jatuh di tempat tersebut. Meteor jatuh tepat pada 400 tahun sebelum masehi. Pada zaman pra-aksara, manusia purba hidup di Gunung Karang. Jenis batuan gunung karang adalah andesit dan beberapa batu yang ditemukan antaranya adalah batu meteor dan batu intan.

Wisata Gunung karang memiliki spot yang cocok dikunjungi oleh para generasi milenial karena spot-spot untuk digunakan sebagai spot foto. Masyarakat lokal sering menyebut wisata Gunung karang dengan istilah Gunung karang seribu goa, karena di dalam sekitaran objek wisata terdapat celah-celah batuan yang sangat besar yang memiliki bentuk goa, hal yang menarik pada wisata ini terdapat anomaly magnetic mulai dari ukuran sangat kecil hingga sekitar 100 mikro tesla. Lokasi wisata ini sangat strategis di apit oleh 3 kabupaten yaitu Kabupaten Sumedang, Kuningan dan Cirebon. Para wisatawan juga sangat mudah mengakses terkait transportasi yang akan mengantarkan ke lokasi wisata Gunung karang.

Paralayang

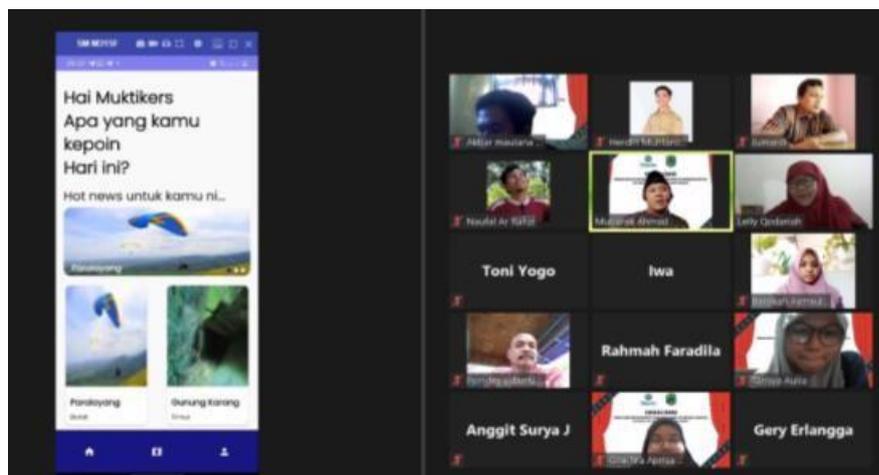
Paralayang merupakan tempat Wisata Alam yang terletak di Gunung Panten Kelurahan Munjul Kecamatan Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat ([Gambar 4c](#)). Paralayang berdekatan dengan Gunung Panten dan keduanya dijadikan sebagai Objek Wisata. Wisata Paralayang bisa dinikmati oleh anak mulai di umur 14 hingga 60 tahun. Pemandangan yang ada di sekitar objek wisata Paralayang menjadi daya tarik wisatawan untuk menikmati keindahan alam.

Lokasi wisata Paralayang yang sangat mudah di akses oleh para wisatawan menjadikan wisata ini banyak di kunjungi untuk menikmati potensi alam yang ada di Majalengka. Para pengunjung untuk menikmati wisata ini yaitu mulai dari Rp. 10.000/Orang dan untuk biaya kendaraan untuk motor sebanyak Rp. 5.000 dan untuk mobil sebanyak Rp. 15.000.

Dalam mengembangkan potensi ekowisata yang ada di desa Sidamukti dan sekitaran daerah Majalengka untuk dapat diketahui oleh masyarakat luas yaitu dengan membuat aplikasi *Bakti_Mobile* yang memiliki kepanjangan arti yaitu Nyabakeun Sidaamukti_Mobile yang memiliki filosofi yang dapat di artikan menggunakan bahasa Sunda yaitu mendatangi Sidamukti. Aplikasi yang kami rancang untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan untuk lebih mengetahui mengenai ekowisata serta untuk meningkatkan informasi ke masyarakat luar melalui aplikasi *Bakti_Mobile*.

Sosialisasi Aplikasi *Bakti_Mobile* dalam Ekowisata Desa Sidamukti

Dalam pembuatan aplikasi *Bakti_Mobile* sebagai media untuk mempromosikan mengenai ekowisata yang ada di desa Sidamukti kami melakukan tahap pengumpulan data, hal tersebut untuk mengetahui mengenai informasi terkait ekowisata yang ada di sana untuk dicantumkan dalam deskripsi pada aplikasi tersebut. Fungsi data juga untuk memberitahukan kepada pengguna aplikasi *Bakti_Mobile* untuk menjelaskan secara rinci mengenai hal-hal menarik yang ada pada ekowisata tersebut. Informasi yang akan kami berikan pada aplikasi ini yaitu mengenai filosofi sejarah yang ada pada wisata, budaya yang ada disana, serta fenomena alam yang sangat menajubkan sebagai daya tarik masyarakat untuk berkunjung pada wilayah ekowisata yang ada di desa Sidamukti.



Gambar 5. Sosialisasi Aplikasi *Bakti_Mobile*

Kemudian, jika kami telah mendapatkan informasi mengenai ekowisata yang ada di sana, selanjutnya kepada tahap pembuatan aplikasi atau desain yang sesuai dengan potensi ekowisata di desa Sidamukti. Pada tahap ini kami merancang terkait aplikasi *Bakti_Mobile* yaitu dengan melakukan *Userflow* bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari hasil pengumpulan data sebelumnya. Setelah itu, melakukan *Warframe (Manual-Digital)* yaitu tahap mendesain mengenai aplikasi yang akan di jadikan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luar mengenai potensi yang ada di desa Sidamukti, Majalengka. Setelah itu aplikasi *Bakti_Mobile* ketahap selanjutnya yaitu melakukan proses testing dalam menjalankan segala fitur dalam aplikasi yang telah dibuat.

Setelah mendapatkan informasi mengenai ekowisata yang terdapat di desa tersebut, kemudia melakukan proses pembuatan aplikasi *Bakti_Mobile*, setelah melakukan berbagai tahapan tes, pada tahap ketiga yaitu untuk memberikan sosialisasi terhadap proses penggunaan yang baik secara merata yang dilakukan oleh masyarakat lokal maupun masyarakat luar. Proses sosialisasi yang kami lakukan kepada masyarakat sekitar yaitu tentang fitur-fitur yang ada di dalam apikasi *Bakti_Mobile*. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi memiliki keunggulannya masing-masing yang bertujuan untuk memberikan informasi secara jelas kepada pengunjung terkait ekowisata yang ada di desa Sidamukti.

Sosialisai dilakukan agar masyarakat mengetahui aplikasi *Bakti_Mobile* ini. Aplikasi ini merupakan salah satu usaha untuk menarik wisatawan yang berbasis *mobile*. *mobile* dalam hal ini yaitu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Termasuk di *smartphone* atau telepon pintar. *smartphone* dapat digunakan tidak hanya untuk mengkonsumsi informasi tetapi juga dapat digunakan sebagai alat pengetahuan yang inovatif (Barati & Zolhavarieh, 2013). Menurut (Cai, 2021) saat ini puncak teknologi tinggi yang mempengaruhi semua lapisan masyarakat (miskin dan kaya, berpendidikan dan tidak berpendidikan) karena aksesibilitasnya untuk hampir semua orang. Salah satu jenis perkembangan teknologi yaitu media sosial. Media sosial salah satu alat untuk memperkenalkan tempat-tempat wisata (Batubara et al., 2021). Maraknya Maraknya pemanfaatan media sosial dengan multimediana, sangat membantu promosi dari sebuah tempat wisata.

KESIMPULAN

Ekowisata yang terdapat di Desa Sidamukti ada empat yaitu Gunung Karang, Paralayang, Gigili Rafting, dan Sirkuit Gasstrack Martaguna. Gunung Karang terbentuk karena adanya sebuah peristiwa jatuhnya meteor di Desa Sidamukti sekitar tahun 400 SM terbukti dengan ditemukannya batuan meteor di area tersebut. . Paralayang adalah olah raga terbang bebas dengan menggunakan sayap kain (*parasut*) yang lepas landas dengan kaki dari sebuah lereng bukit atau gunung dengan memanfaatkan angin. Olah raga paralayang muncul pada tahun 1980 dan kejuaraan dunia di adakan pertama kali pada tahun 1989 di Kossen, Austria. Gigili Rafting berlokasi Sungai Cilutung Jalan Desa Sidamukti, Kecamatan/Kabupaten Majalengka. Tujuh kilometer dari pusat kota Majalengka. Berdekatan dengan tempat wisata Paralayang, Gigili Rafting. Penyelenggaraan Kejuaraan Olahraga Otomotif Gasstrack di Kabupaten Majalengka sangatlah banyak diminati kaum remaja terutama laki laki. Oleh karena itu kepala Desa Sidamukti mengarahkan kepada

generasi muda untuk mengembangkan minat dan bakatnya dengan membangun sebuah sarana dan prasarana Olahraga Otomotif Gastrack yang bertempat di lokasi blok Buahlega.

Adapun keterbatasan dalam pengabdian ini hanya berpusat pada mitra pengabdian saja sehingga diperlukannya keseluruhan sehingga dapat memberikan dampak terhadap masyarakat di luar Mitra terutama berkaitan dengan pengembangan potensi Ekowisata dalam pemanfaatan media IPTEK. Dalam pengabdian ini, kami tetap menjalin kerjasama dengan pihak mitra terutama dalam proses pengembangan keberlanjutan untuk mengembangkan aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)* terutama dalam berbagai hal sehingga dapat memaksimalkan potensi-potensi yang terdapat di Desa Sidamukti. Dalam proses pengabdian kami juga mengalami kendala teknis terutama dalam melakukan proses pengembangan isi konten untuk di masukan dalam aplikasi *Nyabakeun Sidamukti-Mobile (Bakti-Mobile)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagindo, M. P., Sanim, B., & Saptono, T. (2016). Model Bisnis Ekowisata di Taman Nasional Laut Bunaken dengan Pendekatan Business Model Canvas. *MANAJEMEN IKM: Jurnal Manajemen Pengembangan Industri Kecil Menengah*, 11(1), 80–88. <https://doi.org/10.29244/mikm.11.1.80-88>
- Ballantine, J. L., & Eagles, P. F. J. (1994). Defining Canadian ecotourist. *Journal of Sustainable Tourism*, 2(1), 1–6.
- Barati, M., & Zolhavarieh, S. (2013). Mobile Learning and Multi Mobile Service in Higher Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(4), 297–299. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2012.v2.135>
- Batubara, M. H., Nurmalina, N., Nasution, A. K. P., Agusmawati, A., & Maharani, A. (2021). Pelatihan Media Sosial Instagram Untuk Sarana Promosi Ekowisata. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.37249/jpma.v1i1.253>
- Cai, P. (2021). Thinking skills development in mobile learning: The case of elementary school students studying environmental studies. *Thinking Skills and Creativity*, 42(July), 100922. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100922>
- Charnley, S. (2005). From nature tourism to ecotourism? The case of the Ngorongoro Conservation Area, Tanzania. *Human Organization*, 64(1), 75–88.
- Eilani, R. E. M., Arini, D., Ipb, K., & Indonesia, B. (2013). Peran Kementerian Dalam Negeri Dalam Pengembangan Ekowisata Di Indonesia. *Media Konservasi*, 18(3), 135–141. <https://doi.org/10.29244/medkon.18.3>
- Febriandhika, I., & Kurniawan, T. (2020). Pengembangan Pariwisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Dilihat Dari Perspektif Implementasi Kebijakan. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.26905/jpp.v5i1.2793>
- Indardi, N., & Sahri, S. (2020). Pengembangan Paralayang Ternadi di Kabupaten Kudus. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 10(1), 19–22. <https://doi.org/10.15294/miki.v10i1.21480>
- Iskandarsyah, M. (2013). Analisis Model Bisnis Ekowisata di Pulau Pramuka, Kepulauan Seribu dengan Pendekatan Business Model Canvas. *Tesis Tidak Diterbitkan*.
- Jamalina, I. A., & Wardani, D. T. K. (2017). Strategi Pengembangan Ekowisata Melalui Konsep Community Based Tourism (CBT) Dan Manfaat Sosial Dan Ekonomi Bagi Masyarakat Di Desa Wisata Nglanggeran, Patuk, Gunung Kidul. *Jurnal Ekonomi & Studi Pembangunan*, 18(1), 71–85. <https://doi.org/10.18196/jesp.18.1.4008>

- Meilani, R., & Muntasib, H. (2013). Peran Kementerian dalam Negeri Dalam Pengembangan Ekowisata di Indonesia. *Media Konservasi*, 18(3), 135 – 141.
- Sharpley, R., & Telfer, D. J. (2015). *Tourism and Development – Concepts and Issues 2nd Edition*. Channel View Publications.
- Sutiarso, M. A. (2018). *Pengembangan Pariwisata Yang Berkelanjutan Melalui Ekowisata*. 1–11. <https://doi.org/10.31219/osf.io/q43ny>
- Yusnikusumah, T. R., & Sulistyawati, E. (2016). Evaluasi Pengelolaan Ekowisata di Kawasan Ekowisata Tangkahan Taman Nasional Gunung Leuser Sumatera Utara. *Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, 27(3), 173. <https://doi.org/10.5614/jrcp.2016.27.3.1>