



Pelatihan E-Katalog 5.0 Objek Wisata Olahraga sebagai Strategi *Digital Marketing* Desa Kemumu Kabupaten Bengkulu Utara

Bogy Restu Ilahi¹, Andang Wijanarko², Fina Hiasa*³

^{1,2,3} Universitas Bengkulu, Jl. WR. Supratman Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Kota Bengkulu, Indonesia

*E-mail Korespondensi: bogyrestu@unib.ac.id, Finahiasa@unib.ac.id

Article History:

Received: June 2024

Revised: August 2024

Accepted: July 2024

Kata Kunci:

E-Katalog 5.0, Ipteks, Karang Taruna, Publikasi, Strategi *Digital Marketing*

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan Karang Taruna Desa Kemumu Bengkulu Utara tentang e-katalog 5.0 sebagai strategi *digital marketing* objek wisata olahraga dan rekreasi. Metode yang kami gunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode pelatihan dengan cara ceramah dan tanya jawab serta mengadakan praktek langsung bagi para peserta pelatihan. Peserta kegiatan ini berjumlah 20 orang. Pelatihan ini menghasilkan peningkatan pengetahuan pemuda Karang Taruna Desa Kemumu Bengkulu Utara tentang pembuatan e-katalog 5.0 sebagai sarana strategi *digital marketing* objek wisata olahraga dan rekreasi, yaitu sebagai berikut: pengetahuan awal sebelum pelatihan adalah sebesar 40%, sedangkan pengetahuan setelah pembuatan e-katalog 5.0 adalah sebesar 80%. Artinya pengetahuan karang taruna tentang e-katalog 5.0 sebagai strategi *digital marketing* objek wisata olahraga dan rekreasi meningkat sebesar 40%.

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam dua dekade terakhir telah mengubah berbagai pengaturan kehidupan manusia (Heliany, 2019). Teknologi informasi yang demikian pesat di zaman millennial sekarang ini sudah mencapai taraf sebagai kebutuhan, sehingga semua lapisan masyarakat tergerak untuk maju dan menggunakannya (NFH & Rahman, 2021). Era ini ditandai dengan kemudahan akses informasi melalui

media digital. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk adanya peran-peran manusia yang tergantikan oleh kehadiran robot cerdas, dianggap dapat mendegradasi peran manusia (Taufik & Suryana, 2022). Hal ini yang melatar belakangi lahirnya Society 5.0 yang diperkenalkan di Kantor Perdana Menteri Jepang pada hari Senin, 21 Januari 2019. Melalui Society 5.0, kecerdasan buatan (artificial intelligence) akan mentransformasi big data pada segala sendi kehidupan serta the Internet of Things akan menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan (Heliany, 2019). Transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Penggunaan teknologi informasi dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh mengakses sebuah informasi termasuk juga informasi tentang objek wisata (Rachmadtullah et al., 2022).

Provinsi Bengkulu dengan julukan Bumi Raflessia adalah provinsi yang banyak sekali menyimpan dan menyuguhkan objek wisata yang indah dan menarik untuk dikunjungi. Berkembangnya pariwisata di suatu daerah akan membawa perubahan pada daerah tersebut. Perubahan yang dimaksud dapat bernilai positif jika pengembangan pariwisata dilaksanakan dengan mengikuti prosedur yang benar, yakni melalui perencanaan yang cermat dan matang supaya sesuai dengan kondisi setempat (Fida et al., 2023). Ada banyak sekali objek wisata termasuk objek wisata olahraga dan rekreasi yang ada di Provinsi Bengkulu antara lain: 1) Sungai air berau, 2) Pantai padang betuah, 3) Pantai linau, 4) Bukit kaba, 5) Pulau enggano, 6) Arung jeram sungai ketahun dan masih banyak lagi (Andalas, 2019).

Di Provinsi Bengkulu banyak sekali tempat yang bisa dikunjungi wisatanya, seperti wisata yang ada di Kabupaten Bengkulu Utara. Kabupaten Bengkulu Utara telah mengembangkan serta memanfaatkan potensi wisata alam yang dimiliki menjadi objek dan daya tarik wisata, salah satunya di Desa Kemumu, Arma Jaya, Bengkulu Utara. Desa Kemumu, Arma Jaya, Bengkulu Utara adalah salah satu daerah yang ada di Provinsi Bengkulu yang menawarkan tempat-tempat objek wisata olahraga dan rekreasi yang memiliki potensi fisik dan nonfisik seperti: 1) Air terjun kemumu; 2) Pertanian sawah terasering yang berada disisi jalan yang pemandangannya hampir sama dengan bali; 3) Air terjun palak siring ; 4) Lorong watu 5) Palak Ular (Saluran Irigasi peninggalan Belanda) (Yunita et al., 2020).

Keunikan setiap objek wisata yang disertai dengan sarana prasarana yang mendukung dapat menarik minat wisatawan baik lokal maupun

macanegara sehingga menjadi pundi-pundi sumber pemasukkan daerah yang tinggi (Khasanah, 2023). Kurangnya informasi mengenai tempat wisata adalah suatu hal yang perlu diperhatikan oleh pemerintah setempat karena dengan. Menurut NFH & Rahman, 2021 informasi yang minim mengenai sebuah objek wisata atau terlalu banyaknya informasi bisa membingungkan wisatawan dalam menemukan daerah wisata tersebut. Selain itu informasi dari mulut ke mulut juga dapat membuat wisatawan kecewa karena tidak sesuai dengan keadaan di objek wisata tersebut (Paludi, 2016). Masalah-masalah ini terjadi akibat keterbatasan dalam mempromosikan objek wisata. Penggunaan peta konvensional dalam menemukan objek wisata masih menjadi pilihan utama masyarakat, namun dalam menggunakan peta konvensional ini masih juga kurang membantu wisatawan dalam menentukan rute terdekat (Wijaya, 2017). Peta konvensional juga tidak dapat mengefisienkan jalur wisata yang akan dikunjungi jika ingin mengunjungi beberapa objek wisata yang berdekatan (Pradika, 2021). Strategi marketing yang tepat perlu pertimbangan dengan kemajuan teknologi sekarang.

Promosi melalui media massa berupa pamflet dan majalah telah banyak diupayakan oleh pemerintah setempat (Lukiana, 2018). Metode promosi tersebut belum mampu membantu masyarakat dalam mengvisualisasi tempat dan lingkungan sekitar objek wisata tersebut (Indraswari et al., 2021). Menggunakan cara lain perlu dilakukan seperti pembuatan media promosi obyek wisata berbasis E-Katalog 5.0 adalah solusi yang tepat guna mengatasi masalah-masalah tersebut. E-Katalog 5.0 adalah sistem informasi elektronik yang memuat daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga barang/jasa tertentu (Habibi & Untari, 2012). Pengertian sederhana E-Catalog (E-Katalog 5.0) adalah suatu daftar yang dibuat secara elektronik yang bisa diakses secara online berbasis internet. (Rosa dan Shalahuddin, 2020). Keuntungan dengan adanya E-Katalog 5.0 ini ialah: 1. Memberikan kemudahan dalam melaksanakan pengadaan untuk kebutuhan instansi; 2. Dokumen pengadaan disediakan dalam system aplikasi, sehingga mengurangi dokumens seperti dalam pengarsipan; 3. Pelaksanaan E-Katalog 5.0 akan terekam, sehingga memudahkan monitoring dan sebagai bahan analisa; 4. Mempercepat penyediaan fasilitas kinerja kantor dan pelayanan masyarakat; 5. Menghemat Anggaran; 6. Sebagai strategi marketing dalam mempromosikan sesuatu hal.

Keunikan dalam menciptakan pariwisata yang dikolaborasikan dengan keolahragaan yang continue melalui e-katalog 5.0 ialah memerlukan pemberdayaan atas kerja sama dari semua yang dilakukan oleh, dari, dan

untuk masyarakat. Munculnya proses partisipasi oleh masyarakat didasari dengan dua pandangan, Pertama, melibatkan semua kalangan masyarakat setempat dalam perencanaan, perancangan, pelaksanaan, pemilihan, program yang akan mewarnai kehidupan masyarakat. Kedua, keikutsertaan untuk mencapai tujuan sehingga melahirkan suasana lemah dan kurang mampu menjadi berdaya dan mandiri. (Angelevska-Najdeska & Rakicevik, 2012) tentang "Planning of sustainable tourism development", hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembangunan pariwisata yang berkelanjutan benar-benar menyangkut perencanaan melestarikan lingkungan, dan mencakup berbagai penelitian dan analisis sebelum membuat keputusan mengenai penentuan arah pembangunan.

Menurut Kartasasmita dalam (Andriyani et al., 2014) pemberdayaan masyarakat adalah upaya untuk meningkatkan harkat martabat lapisan masyarakat dan taraf hidup masyarakat yang dalam kondisi sekarang tidak mampu melepaskan diri dari perangkap kemiskinan dan keterbelakangan. Pemberdayaan masyarakat sendiri memerlukan suatu proses, pengertian pemberdayaan sebagai suatu "proses" menunjuk pada serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang dilakukan secara kronologis sistematis yang mencerminkan tahapan untuk mengubah pihak yang kurang atau belum berdaya menuju keberdayaan (Kusmana & Garis, 2019). Pariwisata berbasis masyarakat merupakan sebuah pendekatan pemberdayaan yang meletakkan dan melibatkan masyarakat sebagai pelaku penting, yang terlibat dan mampu meletakkan pembangunan yang berkelanjutan, (*sustainable development paradigm*), semua elemen masyarakat harus mampu menjadi peran utama dalam pengambilan keputusan sehingga dapat menghasilkan dan memberi manfaat terhadap lingkungan dan kehidupan masyarakat tersebut. (Oman, 2010). Salah satu strategi yang memungkinkan dalam pemberdayaan masyarakat adalah pengembangan pariwisata olahraga berbasis masyarakat yang secara ideal mempunyai ciri-ciri yaitu: 1) Pariwisata olahraga yang dikelola oleh masyarakat sejatinya memiliki properti dan ciri-ciri yang unik dan mempunyai karakter yang lebih terorganisasi dalam jumlah yang kecil, pariwisata ini pada dasarnya adalah, pariwisata yang aman, dan tidak memiliki dampak negatif seperti yang dihasilkan oleh jenis pariwisata tradisional; 2) Pariwisata olahraga berbasis komunitas mempunyai peluang lebih bisa mengembangkan (Santoso, 2018).

Obyek-obyek atau atraksi-atraksi pariwisata yang berjumlah kecil dan karena itu bisa dilakukan oleh komunitas-komunitas dan pengusaha-pengusaha lokal; dan 3) berhubungan sangat erat, sebagai salah satu

tanggung jawab dari keduanya lebih dari pariwisata tradisional, dimana komunitas lokal terjun langsung dalam memperoleh hasil perkembangan pariwisata keolahragaan, dan oleh karena itu lebih memberdayakan masyarakat (Kusmana & Garis, 2019). Keunikan dalam menciptakan pariwisata yang dikolaborasikan dengan keolahragaan yang continue berbasis masyarakat ialah memerlukan pemberdayaan atas kerja sama dari semua yang dilakukan oleh, dari, dan untuk masyarakat (Ilahi et al., 2023). Munculnya proses partisipasi oleh masyarakat didasari dengan dua pandangan, Pertama, melibatkan semua kalangan masyarakat setempat dalam perencanaan, perancangan, pelaksanaan, pemilihan, program yang akan mewarnai kehidupan masyarakat. Kedua, keikutsertaan untuk mencapai tujuan sehingga melahirkan suasana lemah dan kurang mampu menjadi berdaya dan mandiri. (Angelevska-Najdeska & Rakicevik, 2012) tentang "*Planning of sustainable tourism development*", hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembangunan pariwisata yang berkelanjutan benar-benar menyangkut perencanaan melestarikan lingkungan, dan mencakup berbagai penelitian dan analisis sebelum membuat keputusan mengenai penentuan arah pembangunan.

Pelatihan sebagai sebuah konsep program yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang, berkembang sangat pesat dan modern (Kusmana & Garis, 2019). Salah satu konsep mengapa model pemberdayaan dibangun adalah sangat bergantung pada kondisi itu. Hal tersebut sangat beralasan karena kebutuhan dan tujuan pemberdayaan dapat tercapai apabila warga belajar, tutor saling memahami, menghargai, pengertian dan saling membelajarkan satu dengan lainnya (Sidqi, 2019). Suatu model pemberdayaan dianggap efektif manakala mampu dilandasi pendekatan dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan sasaran dan permasalahan-permasalahan yang terjadi di tengah-tengahnya. Untuk itu diperlukan persyaratan khusus dalam membangun sebuah model pemberdayaan yang efektif dan efisien.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memberikan informasi objek wisata olahraga dan rekreasi serta meningkatkan kreatifitas masyarakat Desa Kemumu Bengkulu Utara perlu media informasi terkini yang digunakan dalam strategi digital marketing promosi. Peran E-Katalog 5.0 merupakan solusi yang tepat. Oleh karena itu, masyarakat Desa Kemumu Bengkulu Utara tidak bisa tinggal diam apalagi stagnan dalam suasana kemunduran keterampilan membuat E-Katalog 5.0 yang harus mengkedepankan teknologi saat ini. Masyarakat harus move on dari

tradisional ke era digital. Jangan sampai fenomena ini menjadikan keterampilan mengalami kemunduran. Bertitik tolak dari hal tersebut maka PPM berbasis IPTEKS ini penting untuk dilakukan dengan judul “Pelatihan Pembuatan E-Katalog 5.0 Objek Wisata Olahraga dan Rekreasi Sebagai Strategi *Digital Marketing* Desa Kemumu Kabupaten Bengkulu Utara”.

Metode

Metode pendekatan yang ditawarkan:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan kegiatan dilakukan:

- a. Koordinasi tim pengabdian dan mitra sasaran pengabdian.
- b. Penyusunan rencana dan jadwal kegiatan.
- c. Pembagian tugas kerja anggota tim.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan pelaksanaan kegiatan dilakukan:

- a. Sosialisai jadwal kegiatan dan materi kegiatan di lokasi pengabdian.
- b. Pengumpulan alat dan bahan yang dibutuhkan di lokasi pengabdian.
- c. Penyampaian materi tentang pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *digital marketing* di lokasi pengabdian.
- d. Penyampaian materi dan Pelatihan pembuatan E-Katalog di lokasi pengabdian.
- e. Pendampingan pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *digital marketing* di lokasi pengabdian.
- f. Pendampingan pembuatan e-katalog 5.0 dengan percontohan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *digital marketing* di lokasi pengabdian.

Kegiatan PPM BERBASIS IPTEKS ini dapat berjalan dengan lancar tanpa ada suatu halangan apapun. Karang Taruna yang akan mengikuti pelatihan ini sebanyak 20 orang yang mana karang taruna tersebut di hadiri Ketua Karang Taruna, Sekretaris Karang Taruna dan Pengurus yang lainnya serta di hadiri langsung oleh sekretaris Desa Kemumu. Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian dapat berhasil dengan adanya dukungan dan partisipasi langsung dari pemerintahan setempat dan juga pengabdian tersebut juga berhasil dengan kesesuaian materi dan kebutuhan pelatihan Karang Taruna di Desa Kemumu.

Hasil Pelatihan

Pemberdayaan karang taruna Desa Kemumu Bengkulu Utara sadar potensi wisata melalui pelatihan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*. Kegiatan ini dilakukan 2 hari yaitu kamis dan jum'at. Peserta dalam kegiatan ini adalah pemuda karang taruna Desa Kemumu yang berjumlah 20 orang.

Sebelum memulai kegiatan pelatihan, tim pelaksana pengabdian telah mengadakan survei kepada para pemuda karang taruna tentang pengetahuan dan pemahaman pembuatan e-katalog 5.0. dengan melakukan observasi awal yang dilakukan dengan cara wawancara dan melihat langsung dilapangan dengan melihat media apa yang dipakai pemuda karang taruna tersebut. Dari hasil survei diketahui bahwa pemuda karang taruna Desa Kemumu banyak yang belum mengetahui dan belum mengerti penggunaan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing* sehingga belum terlalu memahami mengenai penerapan dan penggunaan aplikasi tersebut.

Dalam pelatihan ini menggunakan 2 perlakuan yaitu tes pertama menggunakan angket sebelum dikenalkan e-katalog 5.0 dan selanjutnya dilakukan tes kedua setelah melakukan pelatihan pembuatan e-katalog 5.0 terdapat perbedan yang cukup signifikan setelah dilakukan pelatihan pembuatan E-Katalog 5.0. pemuda karang taruna Desa Kemumu lebih memahami tentang penggunaan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*. Berikut adalah diagram yang menunjukkan persentase pengetahuan penggunaan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*.



Gambar 1. Diagram Pelatihan E-Katalog 5.0 Objek Wisata Olahraga dan Rekreasi

Diagram tersebut menunjukkan bahwa faktor utama masih rendahnya pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi adalah kurangnya pengetahuan mendalam pemuda karang taruna Desa Kemumu mengenai e-katalog 5.0 dari hasil diagram menunjukkan hasil sebelum pelatihan tenaga pengajar hanya mendapat nilai dengan presentase yaitu sebesar 40% dengan jumlah 8 orang dari 20 peserta. Selain faktor kurangnya pengetahuan mendalam dan teknik pelaksanaan, faktor lain yang menyebabkan rendahnya pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi yaitu kurangnya pengetahuan awal, referensi, dan lain-lain. Setelah mendapatkan pelatihan kenaikan pengetahuan dan pemahaman cukup signifikan, pemuda karang taruna Desa Kemumu lebih memahami dan mengerti tentang penggunaan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*.

Berdasarkan hasil angket awal tersebut, maka tim pelaksana memutuskan karang taruna Desa Kemumu Bengkulu Utara sebagai mitra dan melaksanakan pengabdian di desa tersebut. Kegiatan pelatihan penggunaan e-katalog 5.0 untuk meningkatkan keterampilan pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi pemuda karang taruna diadakan untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan pemuda Karang Taruna dalam pengetahuan dan praktek penggunaan e-katalog 5.0. Para peserta tampak antusias yang terlihat dari awal sampai akhir acara, semua peserta mengikuti sampai selesai dengan baik. Penyampaian materi pelatihan menggunakan media berupa infokus (LCD), fotokopi *slide power point* yang berisi materi mengenai pengetahuan dan praktek langsung pembuatan dan penggunaan e-katalog 5.0 tersebut dengan dibagikannya master copy untuk berbagi e-katalog 5.0 sehingga semua pemuda karang taruna mempunyai e-katalog 5.0 dan langsung bisa mempraktekannya.

Acara kegiatan pengabdian ini dibuka secara resmi oleh Ketua Karang Taruna Desa Kemumu Kabupaten Bengkulu Utara yaitu, bapak Lasdi arman, Kemudian, dilanjutkan dengan perkenalan narasumber (tim pelaksana kegiatan), dan juga dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu yang berjumlah 1 dosen yaitu Bogy Restu Ilahi, S.Pd., M.Pd., 1 dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Bengkulu yaitu Andang Wijanarko, S.Kom., M.Kom., dan 1 dosen dari Pendidikan Bahasa Indonesia yaitu, Fina Hiasa. M.A.

Setelah acara dibuka, maka dilanjutkan dengan penyampaian materi pengabdian yaitu tentang olahraga wisata pada era *sport tourism* dengan

peningkatan kesadaran warga lokal akan destinasi wisata yang ada di desa tersebut. Selanjutnya materi dilanjutkan dengan menyampaikan kepada para peserta mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga. Kemudian dilakukan praktek pembuatan e-katalog 5.0 praktek dimulai dari awal pembuatan e-katalog 5.0 sampai dengan teknik dan cara memasukkan design, foto, video dan teks. Kemudian hari selanjutnya dimulai pagi hari dengan mempraktekkan langsung ke lapangan tempat wisata tersebut.

Tidak hanya menyampaikan materi mengenai e-katalog 5.0 tetapi kegiatan pengabdian ini juga diisi dengan kegiatan tanya jawab dengan para peserta perihal teknis penerapan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing* yang baik. Bayangan kendala dalam pelaksanaan di lapangan yang disampaikan oleh Pemuda Karang Taruna juga dibahas secara bersama-sama pada sesi tersebut. Selanjutnya dilaksanakan praktek penggunaan e-katalog 5.0 dengan peran ada pemuda karang taruna yang menjadi objek langsung.

Pada akhir pelaksanaan pengabdian, tim pelaksana membagikan angket sebagai alat yang digunakan untuk mengukur seberapa besar capaian peningkatan pengetahuan peserta, mulai dari teknik pelaksanaan pembuatan e-katalog 5.0 sampai dengan pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing* yang baik. Berdasarkan angket pertama dan angket akhir yang tim pelaksana berikan tampak bawa terjadi peningkatan persentase pengetahuan peserta, mulai dari teknik pelaksanaan dan lain-lain. Peningkatan tersebut tergambar pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Pengetahuan Pembuatan E-Katalog 5.0

No	Indikator Penilaian	Persentase tingkat pemahaman %
1	Pengetahuan awal	40%
2	Pengetahuan mendalam/akhir	80%

Berdasarkan data pada tabel tersebut diketahui bahwa ada peningkatan pemahaman peserta pelatihan. Artinya terjadi peningkatan sebesar 40% didapat dari 40% untuk pengetahuan awal dengan jumlah 9 dari 20 peserta dan 80% dengan jumlah 16 dari 20 peserta untuk pengetahuan mendalam Indikator terakhir adalah Referensi dan lain-lain.

Pembahasan

Pelatihan pembuatan e-katalog 5.0 dan etika menulis karya tulis ilmiah sebagai materi dalam pelatihan ini agar dapat meningkatkan kualitas pemahaman tentang pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing* sebagai tembok utama dalam destinasi pemuda anak bangsa. Zaman modern yang syarat dengan teknologi menghadirkan pemuda karang taruna yang menjadi melek dengan teknologi sehingga dibutuhkan strategi khusus agar kegiatan tersebut terasa mudah dan meningkatkan pemahaman bagi Pemuda Karang Taruna. Maka dari itu pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada pemuda karang taruna seputar pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*.

Penggunaan e-katalog 5.0 diharapkan dapat meningkatkan kualitas di lapangan karena merekalah yang akan berhadapan langsung dengan pengunjung dan juga bisa membantu untuk menaikkan minat destinasi daerah tersebut. Apabila pemuda karang taruna mampu menangani dan memahami proses pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing* yang baik, suasana akan terasa nyaman dan tak terlalu khawatir untuk membuat destinasi di Kemumu semakin menarik meski perlu penanganan lebih lanjut serta bermanfaat bagi peningkatan kualitas pemuda karang taruna. Dengan demikian tujuan pembuatan e-katalog 5.0 pun akan mudah untuk dicapai serta tingkat profesionalitas pemuda karang taruna dalam pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing* pun menjadi lebih mumpuni.

Keberhasilan ini ditunjukkan dengan adanya kesesuaian materi dengan kebutuhan Pemuda Karang Taruna pada pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*. Respon positif dari peserta juga merupakan indikator kuat bahwa pelatihan ini adalah pelatihan yang diharapkan oleh para pemuda karang taruna sebab dapat bermanfaat baik. Harapannya adalah pemuda karang taruna di Kemumu mampu menjadi yang terdepan dalam membuat e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Pelatihan Pembuatan E-Katalog 5.0 Objek Wisata Olahraga dan Rekreasi sebagai Strategi Digital

Marketing Desa Kemumu Kabupaten Bengkulu Utara” dapat berjalan dengan lancar dan disambut dengan antusias oleh peserta pelatihan. Jadi dapat disimpulkan kegiatan pengabdian berhasil dan bermanfaat bagi peserta pelatihan. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil yang diperoleh mendapati 80% atau 18 orang yang mampu menjalankan dan membuat e-katalog 5.0 untuk Desa Kemumu menjadi lebih kompeten.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian ini, tanggapan, dan pertanyaan peserta pengabdian, saran yang dapat diberikan adalah agar tenaga pengajar dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembuatan e-katalog 5.0 objek wisata olahraga dan rekreasi sebagai strategi *marketing*. Diharapkan pelatihan ini dapat meningkatkan kualitas pemuda karang taruna dan juga meningkatkan kualitas wisata daerah tersebut.

Daftar Referensi

- Alifyah NFH & Rahman, E. S. (2021). Perancangan E-Katalog Objek Wisata Mamminasata. *Jurnal Media Elektrik*, 18(2), 6. <https://doi.org/10.26858/metrik.v18i2.20748>.
- Andalas. (2019) Objek Wisata Bengkulu. Andalastourism <https://www.andalastourism.com/objek-wisata-bengkulu>.
- Angelevska-Najdeska, K., & Rakicevik, G. (2012). Planning of Sustainable Tourism Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 44, 210–220. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.022>.
- Fida, Muh. Rizal Ardiansyah Putra, & Amrin. (2023). PENINGKATAN POTENSI WISATA LA BOLONTIO TERHADAP PENGEMBANGAN KEMAJUAN PENDAPATAN PEMERINTAH DESA DI SIOMPU KABUPATEN BUTON SELATAN. *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology*, 2(9), 410–421. <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>.
- Habibi, M. M., & Untari, S. (2012). *Efektivitas Pelaksanaan E-Procurement Dalam*. 3, 159–168.
- Heliany, I. (2019). Wonderful Digital Tourism Indonesia Dan Peran Revolusi Industri Dalam Menghadapi Era Ekonomi Digital 5.0. *Destinesia : Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata*, 1(1), 21–35. <https://doi.org/10.31334/jd.v1i1.483>.
- Ilahi, B. R., Septian Raibowo, & Fina Hiasa. (2023). Pemberdayaan Karang Taruna Desa Kemumu Sadar Potensi Wisata Melalui Aplikasi Filmora

- Sebagai Sarana Video *Marketing Destination Publication Sport Tourism. Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 21(1), 36–46. <https://doi.org/10.33369/dr.v21i1.25288>.
- Indraswari, C., Insan, R. N., Maulida, S. W., Fajriyani, M. R., & Arifah, H. (2021). Psikoedukasi Digital *Marketing* dan Pembuatan E-Katalog di Wisata Jaka Garong. *Psyche 165 Journal*, 14(3), 290–295. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v14i3.32>.
- Khasanah, I. (2023). *Analisis Strategi Pengembangan Objek Wisata Goa Lesung Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat (Studi Kasus Objek Wisata Goa Lesung di Desa Argosari, Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen) SKRIPSI*.
- Kusmana, E., & Garis, R. R. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Bidang Pertanian Oleh Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) Wilayah Binaan Desa Buniseuri Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis. *Jurnal Moderat*, 5(4), 460–473.
- Lukiana, N. (2018). Komunikasi Pemasaran Pariwisata: Analisis Strategi Promosi Destinasi Wisata (Studi Kasus Pada Wisata Hutan Bambu, Desa Sumbermujur, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lumajang) Ninik. *Progress Conference*, 1(1), 649–659. <http://proceedings.stiewidyagamalumajang.ac.id/index.php/progress>
- Komunikasi.
- Paludi, S. (2016). Analisis Pengaruh Electronic Word Of Mouth (E-Wom) Terhadap Citra Destinasi, Kepuasan Wisatawan, Dan Loyalitas Destinasi Perkampungan Budaya Betawi (PBB) Setu Babakan Jakarta Selatan. *Panorama Nusantara*.
- Pradika, A. (2021). *Terhadap Pendapatan Pedagang Buah Di Sekitar Museum Tsunami Kota Banda Aceh Tahun 2017-2019 Disusun Oleh : Andri Pradika Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2021 M / 1442 H ii*.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Jati, A., Wasesa, A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monografi Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*. 4–18.
- Rosa dan Shalahuddin. (2020). Kelebihan dan Kekurangan Basis Data. *Jurnal Inkofar*, 1(2), 44–53.
- Santoso, M. (2018). *Strategi Pemberdayaan Masyarakat Karang Taruna Dalam Rangka Mengembangkan Pariwisata Masyarakat Tubing "Keceh Ndesa" Di Desa Kuryo, Wonorejo, Jatiyoso, Karanganyar*.
- Sidqi, K. Z. T. (2019). Konsep Siaga Bencana Berdasarkan Prinsip –Prinsip Pendidikan Islam. *E-Publikasi Ilmiah Unwahas*, 15(1), 165–175.

<https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>.

- Taufik, C. M., & Suryana, N. (2022). *Media, Kebenaran, dan Post-Truth*.
- Wijaya, Y. (2017). *Analisis Penerapan Location Based Service (Lbs) Pada Smartphone Analisis Penerapan Location Based Service (Lbs) Pada Smartphone*.
- Yunita, M., Sugandi, W., Edwar, E., Syukur, Y., Citra, F. W., & Silaban, N. (2020). wisata Pengembangan Desa Wisata di Kelurahan Kemumu Kecamatan Arma Jaya Kabupaten Bengkulu Utara. *Jurnal Georaflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 5(2), 124. <https://doi.org/10.32663/georaf.v5i2.1099>.