

Strategi Peningkatan Branding Geopark Sawahlunto Berbasis Website, Sosial Media, dan Kerjasama Pendidikan

Apri Siswanto¹, Budi Prayitno², Nurfauzan Hanif³, Tri Rislan Febrika⁴

^{1,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, 28284, INDONESIA

^{2,4} Program Studi Teknik Geologi, Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, 28284, INDONESIA

Penulis Koresponden: e-mail: aprisiswanto@eng.uir.ac.id, budiprayitno@eng.uir.ac.id,
nurfauzanhanif@student.uir.ac.id, tririslanfebrika@student.uir.ac.id

ABSTRAK Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat mencakup aktivitas untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seperti meluaskan pengetahuan, wawasan, dan meningkatkan keterampilan. Kegiatan ini dilakukan oleh anggota akademis sebagai bentuk pengabdian dan komitmen untuk berperan dalam meningkatkan kesejahteraan serta memberdayakan seluruh masyarakat (Iman Saputra & Siahaan, 2020). Geopark merupakan konsep yang melibatkan aspek geologi, warisan alam, budaya, dan non-benda di suatu daerah. Artikel ini mengulas pengembangan Geopark Sawahlunto di Provinsi Sumatera Barat sebagai contoh implementasi konsep ini. Berfokus pada upaya peningkatan branding di era digital yang diselenggarakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Riau Fakultas Teknik. Pelatihan ini menitikberatkan pada pengelolaan website dan pemanfaatan media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Youtube. Implementasi dilakukan dengan berbagai tahapan, termasuk analisis kebutuhan, desain website, pengembangan dilakukan dengan teknologi Framework Laravel. Hasilnya mencakup pengembangan website sebagai sarana penting dalam peningkatan branding Geopark Sawahlunto, memungkinkan akses informasi yang lebih luas serta memperkuat citra destinasi pariwisata. Kegiatan PKM ini berhasil dalam membawa manfaat baik dalam konteks pengelolaan destinasi maupun dalam penerapan teknologi digital untuk meningkatkan branding dan akses informasi terkait Geopark Sawahlunto.

KATA KUNCI *Branding, Digital, Geopark*

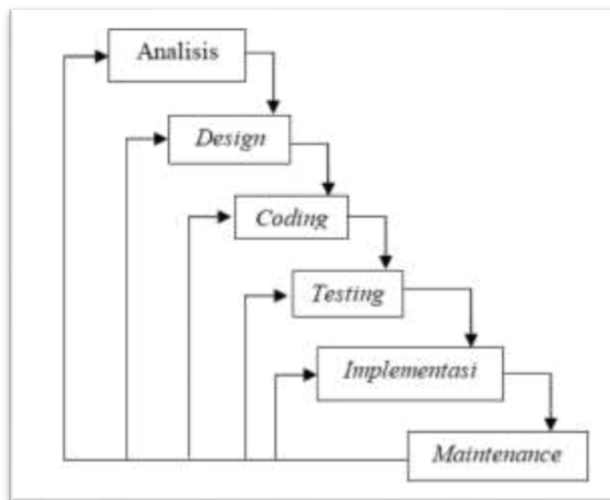
1. PENGANTAR

Geopark tidak hanya berfokus pada aspek geologi, tetapi juga melibatkan berbagai unsur warisan alam, budaya, dan non-benda di suatu daerah. Konsep geopark pertama kali diperkenalkan oleh UNESCO pada tahun 2000 dan saat ini sedang dikembangkan oleh Kementerian Pariwisata. UNESCO Global Geoparks (UGG) merujuk pada wilayah geografis yang merupakan kesatuan yang terintegrasi, di mana situs-situs penting secara internasional dalam hal geologi dan lanskapnya dikelola dengan pendekatan menyeluruh untuk perlindungan, pendidikan, dan pembangunan berkelanjutan (Fathurrozi & Kustanto, 2023). Contohnya adalah Geopark Sawahlunto di Provinsi Sumatera Barat, yang dikelola oleh Badan Pengelolaan Geopark Sawahlunto (BP Geopark Sawahlunto). Tugas utama mereka adalah melakukan inventarisasi, pengelolaan, dan pengolahan warisan budaya ini. Geopark Sawahlunto menghadapi tantangan dalam mempromosikan serta meningkatkan brandingnya, terutama di zaman digital ini. Pemasaran digital adalah strategi promosi yang menggunakan platform digital atau internet untuk meningkatkan branding suatu produk kepada konsumen dengan cepat. Hal itu disebabkan karena Peningkatan penggunaan teknologi dipengaruhi oleh Pandemi Covid-19 yang membatasi interaksi dalam skala besar (Novianti et al., 2023).

Pemanfaatan media umum dalam interaksi sosial membawa sejumlah keunggulan, seperti kemampuannya dalam mencapai banyak orang secara sederhana, mengurangi waktu dan biaya yang dibutuhkan (Permatasari, 2022). Internet adalah jaringan global diseluruh dunia yang bisa memberikan info kepada masyarakat serta mampu mendapatkan info lebih cepat dan efisien (Rizaly & Rahman, 2021). Dalam upaya membantu Geopark Sawahlunto, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Riau Fakultas Teknik mengadakan pelatihan pemasaran digital yang diberi nama "Strategi Peningkatan Branding Geopark Sawahlunto Berbasis Website, Sosial Media, dan Kerjasama Pendidikan." Tujuan utama dari pelatihan ini adalah meningkatkan pemahaman dalam memanfaatkan teknologi digital dalam rangka meningkatkan branding. Tim ini memberikan panduan dan pendekatan mencakup penggunaan situs web, perangkat mobile, jejaring sosial, mesin pencari, serta saluran digital lainnya untuk mencapai audiens yang lebih besar (Silitonga et al., 2023).

2. STUDI KEPUSTAKAAN

Pengembangan yang digunakan peneliti menggunakan model waterfall, sebab model waterfall menyediakan alur hidup aplikasi secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, serta tahap pendukung (support) (Salim & Ishaq, 2020).



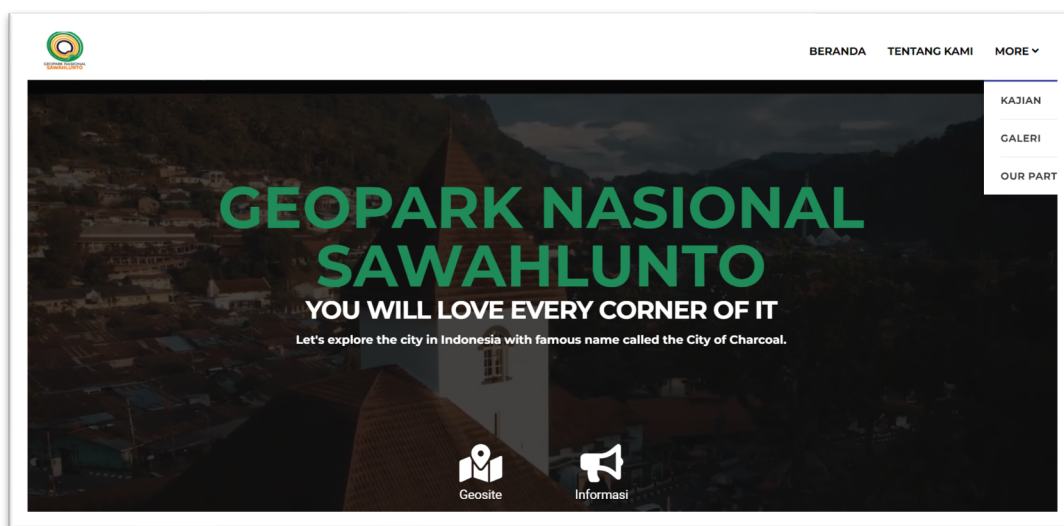
Gambar 1 Model Waterfall

2.1. Analisis

Tahapan ini melibatkan pengumpulan dokumen dan antarmuka, buat menganalisis serta menentukan spesifikasi kebutuhan aplikasi. Bertujuan buat memahami kebutuhan pengguna supaya dapat memilih solusi aplikasi yang akan digunakan (Badrul, 2021).

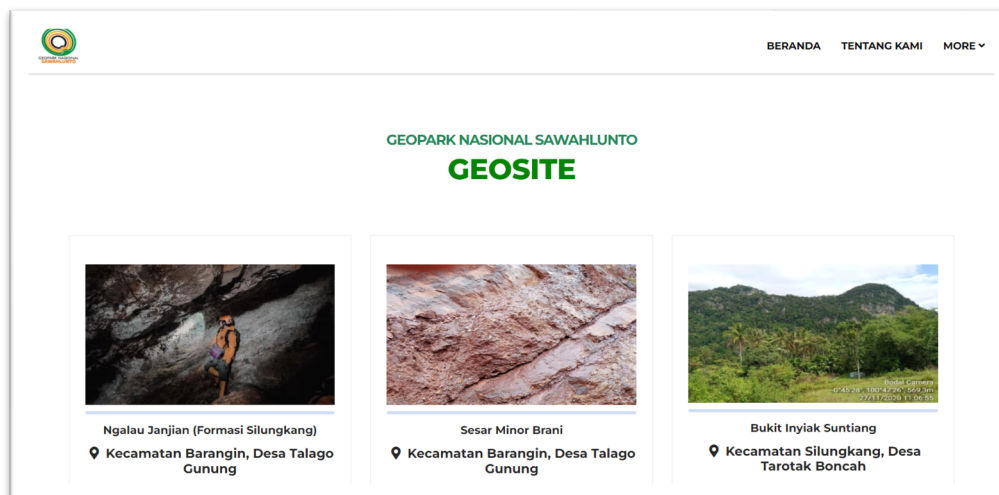
2.2. Design

Proses design dilakukan untuk mengubah hasil analisis ke dalam bentuk sistem yang direncanakan. Proses ini yaitu pembuatan design website yang akan dikembangkan dalam pembuatan desain program aplikasi meliputi pengaturan struktur data, arsitektur software, representasi antarmuka (Badrul, 2021).



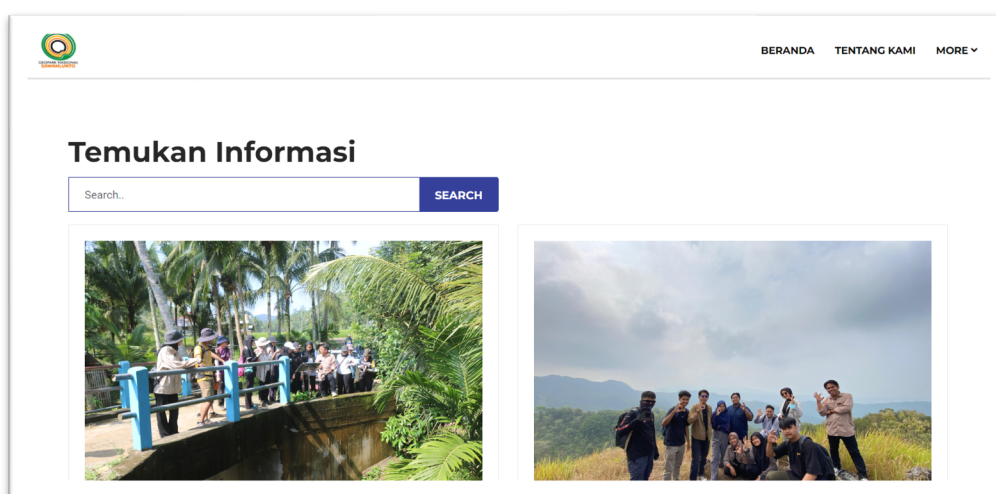
Gambar 2 Halaman Beranda

Terlihat pada gambar 2 merupakan tampilan awal ketika mengakses halaman website Geopark Sawahlunto yang memiliki Dominan warna Hijau, ini merupakan hasil dari analisa bahwa logo dari Geopark Sawahlunto juga berwarna hijau.



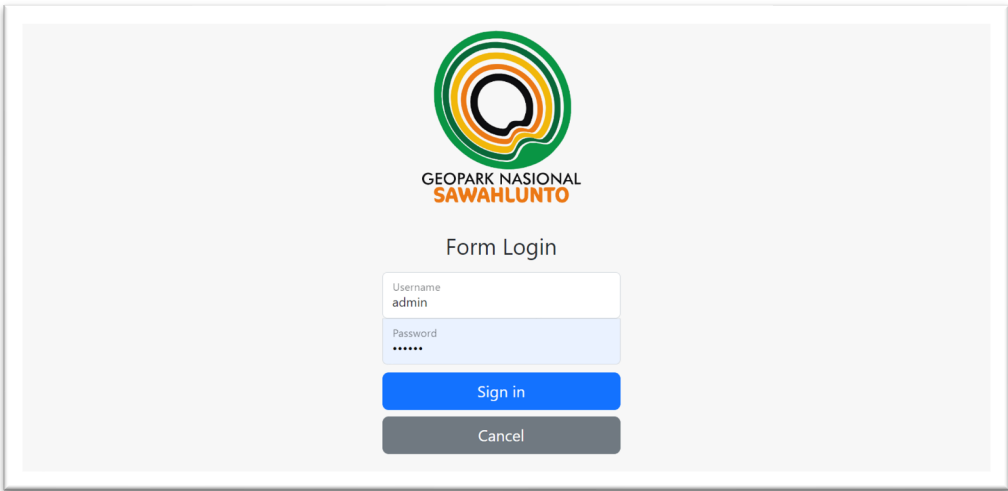
Gambar 3 Halaman Geosite

Pada gambar 3 merupakan halaman yang mengisi informasi daftar Geosite yang terdapat di Geopark Sawahlunto. Tidak hanya gambar, tetapi juga terdapat jenis apa dari geosite tersebut serta lokasi dari geosite tersebut.



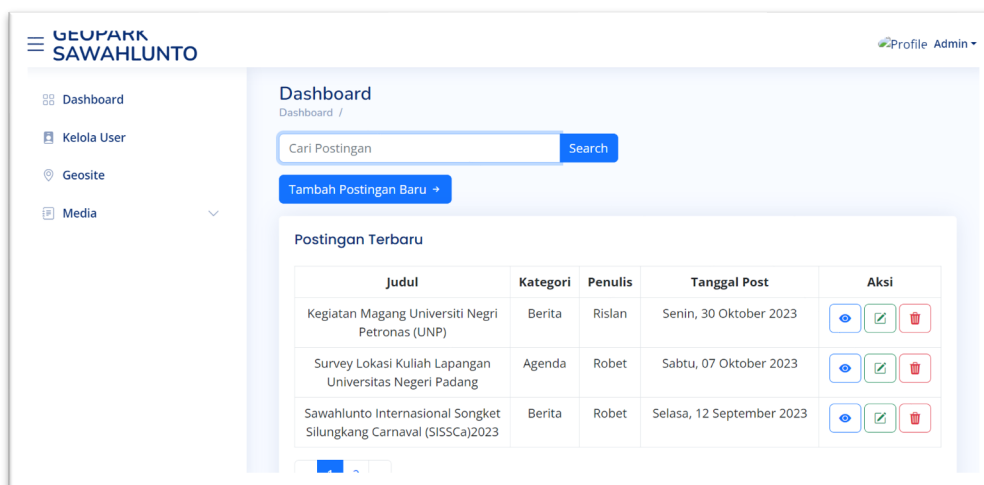
Gambar 4 Halaman Informasi

Pada gambar 4 adalah halaman yang memuat segala informasi berita serta agenda yang dilaksanakan dilingkungan Geopark Sawahlunto.



Gambar 5 Form Login Admin

Tak lupa juga untuk membuat halaman Form login untuk Admin yang mengelola dari website. Pada gambar 5 terdapat Form login yang meminta untuk mengisi Username dan Password.



Gambar 6 Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 6 terlihat beberapa hal yang bisa dilakukan admin, yaitu mengelola user maksudnya adalah menambah dan mengurangi admin. Artinya terdapat Superadmin dalam sistem website Geopark ini. Kemudian admin dapat mengelola Geosite. Yang terakhir adalah mengelola media, ini merupakan media informasi berita serta agenda yang dilaksanakan di lingkungan Geopark.

2.3. Coding

Pada tahap ini, penulis sudah memulai penerapan rencana yang sudah disusun. Tahap pengkodean ini melibatkan penggunaan bahasa pemrograman PHP, menggunakan MySQL menjadi basis data, dan memanfaatkan Framework Laravel (Alfarisi et al., 2023). Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Tahapan ini merupakan tahapan yang dianggap penting karena akan menentukan keamanan, performa, responsive dan ketepatan sumber daya sebuah sistem informasi yang akan dirancang ataupun dikembangkan. Teknologi yang dipakai adalah Framework Laravel, Framework ini berjalan diatas PHP dan berbasis MVC (Model View Controller).

2.4. Implementasi

Tahapan ini bisa dikatakan selesai dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, desain, coding dan test maka sistem sudah siap untuk digunakan sesuai dengan rencana. Dalam pengembangan sistem informasi berbasis website ini tidak hanya menampilkan informasi tentang Geosite alam saja melainkan juga dengan informasi lainnya seperti kajian serta informasi visi misi dan latarbelakang terbentuknya dari Geopark Sawahlunto yang ada di Sumatera Barat.

3. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada Badan Pengelola Geopark Sawahlunto. Pelatihan ini dilakukan dengan cara memaparkan melalui beberapa sesi yaitu presentasi, penayangan video, pelatihan pengelolaan website, dan sesi tanya jawab. Presentasi yang diberikan menguraikan pemahaman materi terkait strategi peningkatan branding dan edukasi mengenai Geopark yang berada di sekitar Sawahlunto. Pengabdian Kepada masyarakat ini dilakukan sebagai upaya peningkatan branding Geopark Sawahlunto. Sebelum kegiatan dilaksanakan ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan, diantaranya:

1. Melakukan studi pustaka tentang berbagai media yang berkaitan dengan peningkatan branding.
2. Melakukan persiapan alat dan bahan.
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian.
4. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Senin, 11 September dan 2023 dari jam 08.00 wib s.d 12.00 wib. Kegiatan berupa penyampaian materi, pelatihan pengelolaan website serta tanya jawab terkait dengan strategi peningkatan branding. Sebelum tim turun ke lokasi pengabdian, dilakukan pemeriksaan kesiapan akhir untuk memastikan semua peralatan, bahan, dan dokumen yang diperlukan sudah siap dan tersedia. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan tiga metode, yaitu berupa presentasi, diskusi dan praktek langsung mengelola website. Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini antara lain:

1. Analisis kebutuhan untuk mengetahui situasi permasalahan yang ada guna mengoptimalkan peningkatan branding Geopark Sawahlunto.
2. Perancangan dan implementasi terkait website, sebagai sarana promosi potensi peningkatan branding Geopark Sawahlunto.
3. Pelatihan dilakukan guna meningkatkan pengetahuan, pemahaman dalam mengelola website.

Kegiatan yang dilakukan selama tahap implementasi adalah:

- a) Keberangkatan ke lokasi pengabdian 1 hari sebelum pelaksanaan. Adapun lokasi pengabdian berada di Kecamatan Barangin, Kota Sawahlunto, Provinsi Sumatera Barat.
- b) Melaksanakan kegiatan pengabdian dengan materi sebagai berikut:
 - Pemahaman tentang Konsep dasar mengenai branding dan bagaimana hal tersebut berlaku dalam konteks destinasi pariwisata. Penekanan pada aspek-aspek kunci branding yang meliputi identitas, citra, pesan, dan nilai-nilai yang ingin disampaikan kepada masyarakat atau pengunjung terkait Geopark Sawahlunto.
 - Sosialisasi dan Penjelasan tentang bagaimana penggunaan teknologi digital, seperti website dan media sosial, dapat meningkatkan branding destinasi pariwisata.
- c) Diskusi dan pertanyaan dari peserta pengabdian terkait permasalahan yang dihadapi dan materi dari narasumber.
- d) Coffee Break.
- e) Pelatihan mengelola website kepada Badan Pengelola Geopark Sawahlunto.
- f) Diskusi dan pertanyaan dari peserta pengabdian terkait permasalahan yang dihadapi dan materi dari narasumber.
- g) Kegiatan penutup.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dibuka secara resmi oleh Kepala Disparpora Sawahlunto dengan dihadiri sebanyak 20 peserta pelatihan dari Geopark Youth Forum (GYF) Sawahlunto.



Gambar 7 memperlihatkan pembukaan kegiatan PKM

Pada gambar 7 diatas terlihat bahwa kegiatan dilaksanakan di sebuah Aula, yaitu pada aula kantor disparpora Sawahlunto. Serta juga memperlihatkan pembukaan kegiatan PKM dibuka secara resmi oleh kepala Disparpora Sawahlunto.



Gambar 8 Sesi Penyampaian Materi

Pada gambar 8 adalah sesi penyampaian materi oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat, ini merupakan usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial).

4. HASIL DAN PELAKSANAAN

Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan branding Geopark Sawahlunto. Dengan penggunaan media sosial, website, dan pelatihan yang terlihat pada gambar 9. Dalam era dimana visibilitas online adalah kunci, upaya ini dapat membantu Geopark Sawahlunto untuk mencapai audiens yang lebih luas dan membangun citra yang lebih kuat sebagai destinasi wisata Geopark yang menarik. Ini adalah contoh bagaimana penggunaan teknologi digital dapat mendukung upaya branding yang lebih efektif.



Gambar 9 Pelatihan mengelola website

Salah satu pencapaian yang signifikan dari program ini adalah pengembangan website untuk Geopark Sawahlunto. Website ini menjadi media untuk meningkatkan branding Geopark Sawahlunto. Hal ini mencerminkan pentingnya adopsi teknologi digital dalam menghadapi era modern. Website ini memberikan akses yang lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang Geopark Sawahlunto, termasuk geosite, budaya, dan aktivitas yang mereka lakukan. Ini adalah contoh bagaimana teknologi dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan aksesibilitas dan informasi.

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah mencapai berbagai tujuan yang signifikan dalam upaya meningkatkan branding. Capaian tersebut mencerminkan pentingnya teknologi digital dalam konteks meningkatkan branding, serta pentingnya kolaborasi dan pendidikan dalam pengelolaan destinasi khususnya Geopark.

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan PKM telah berjalan dengan baik. Peserta kegiatan yang terdiri atas anggota Geopark Youth Forum (GYF) mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai. Kegiatan ini telah berhasil memberikan pemahaman berupa pentingnya penggunaan teknologi digital, seperti pengembangan website dan media sosial, dalam meningkatkan branding dan pengelolaan informasi. Sebab teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai audiens yang lebih luas dan menyebarkan informasi yang relevan. Metode yang dijalankan melibatkan identifikasi masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data, analisis data, perancangan sistem, tahap pengembangan, pengujian, pelatihan penggunaan, serta pemeliharaan sehabis situs web secara resmi diluncurkan (Wanti et al., 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, I. A., Priandika, A. T., & Puspaningrum, A. S. (2023). *Penerapan Framework Laravel Pada Sistem Pelayanan Kesehatan (Studi Kasus : Klinik Berkah Medical Center)*. 2, 1–9.
- Badrul, M. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852>
- Fathurrozi, A., & Kustanto, P. (2023). Sosialisasi Bayah Geopark untuk menjadi UNESCO Global Geoparks (UGG) Pada Komunitas Geopark Youth Forum (GYF). *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.36>
- Iman Saputra, F., & Siahaan, K. (2020). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Pada (LPPM) Universitas Jambi. *Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 248.
- Novianti, E., Yustikasari, & Perbawasari, S. (2023). Akselerasi Literasi Digital sebagai Pengembangan Komunikasi Pariwisata pada Kawasan Geopark Bandung. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 12(2), 290–300.
- Permatasari, D. N. C. (2022). Perancangan Destination Branding Desa Wisata Bongan melalui Visual Branding dan Digital Marketing. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Makardhi*, 2(1), 9–22. <https://doi.org/10.52352/makardhi.v2i1.794>

- Rizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Ainara-LPPIP (<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>) Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompu. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata*, 1(1), 29–38. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Salim, A., & Ishaq, C. (2020). Pembuatan Backend Aplikasi Pemandu Pariwisata Menggunakan Framework Laravel Untuk Obyek Wisata Di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 140–146.
- Silitonga, P. D. P., Rikki, A., & Gunawan, P. (2023). *Pemasaran Digital Untuk Meningkatkan Promosi Objek Wisata Samosir*. 2(2), 78–82.
- Wanti, L. P., Fadillah, Romadloni, A., Ikhtiangung, G. N., Prasetya, N. W. A., Prihantara, A., Bahroni, I., & Pangestu, I. A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pengembangan Desa Wisata Widarapayung Wetan melalui Pemberdayaan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 128–135. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8385>