

PENGUATAN MEDIA PROMOSI DIGITAL SEBAGAI PENGEMBANGAN DESTINATION BRANDING

Abdul Kholik¹, Asep Sugiarto²

^{1,2}Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur
abdulkholik@unj.ac.id

Page | 250

ABSTRAK

Saat ini teknologi yang populer adalah teknologi informasi dan komunikasi, bukan hanya soal alat komunikasi dan komputer, berbagai aktivitas internet dan elektronik sudah menjadi hal yang vital. Saat ini di Desa Wisata Cisaat memanfaatkan website sebagai media informasi bagi masyarakat luas. Namun diperlukan beberapa peningkatan pada website Desa Wisata Cisaat seperti konten, media promosi, dan strategi branding. Strategi branding sangat diperlukan agar tempat wisata tetap eksis dan memiliki citra baik di masyarakat, dengan menampilkan Desa Wisata terbaik, destinasi wisata dan keunggulan-keunggulan wisata itu sendiri. Beberapa kriteria yang telah ditentukan dalam heuristik evaluation adalah visibilitas suatu sistem, kendali pengguna, pencegahan kesalahan dan estetika untuk desain minimalis. Penyusunan website dapat dilakukan oleh lembaga wisata bersama dengan mengembangkan literasi digital serta memberikan edukasi mengenai penyusunan website sesuai dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Pemecahan masalah yang dapat dilakukan terhadap kurangnya pemanfaatan website lembaga wisata di Desa Wisata Cisaat dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan struktural fungsional yang dilakukan secara berkesinambungan.

Kata kunci : media promosi, destination branding, desa wisata

ABSTRACT

Currently the popular technology is information and communication technology, not only about communication tools and computers, various internet and electronic activities have become vital things. Currently, Cisaat Tourism Village uses the website as a medium of information for the wider community. However, some improvements are needed on the Cisaat Tourism Village website such as content, promotional media, and branding strategies. A branding strategy is needed so that tourist attractions still exist and have a good image in the community, by displaying the best tourist villages, tourist destinations and the advantages of tourism itself. Some of the criteria that have been determined in the heuristic evaluation are the visibility of a system, user control, error prevention and aesthetics for minimalist designs. Website preparation can be carried out by tourism institutions together with developing digital literacy and providing education about website preparation in accordance with the results of the evaluation that has been carried out. Problem solving that can be done on the lack of utilization of the website of tourism institutions in the Cisaat Tourism Village can be done with several functional structural approaches that are carried out on an ongoing basis.

Keywords: promotional media, destination branding, tourist village

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Saat ini teknologi yang populer adalah teknologi informasi dan komunikasi, bukan hanya soal alat komunikasi dan komputer, berbagai aktivitas internet dan elektronik sudah menjadi makanan sehari-hari masyarakat seperti e-learning, e-mail, e-library, m-banking dan lain-lain. Selain itu,

saat ini masyarakat lebih memilih berinteraksi melalui internet, dengan internet komunikasi menjadi lebih mudah dan tidak terhalang oleh dimensi ruang dan waktu. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwasannya Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Saat ini masyarakat dapat dengan mudah baik menyampaikan maupun menerima informasi melalui teknologi, situs-situs serta media komunikasi sosial lainnya. Salah satu yang banyak digunakan oleh masyarakat adalah teknologi website. Website atau web menurut Yuhefizar, 2008 : 159 yang sering dikenal world wide web (WWW) merupakan suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Adapun pendapat lain bahwasannya website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang tempatnya berada dalam world wide didalam internet Krisnaningtyas (2016), disimpulkan bahwasannya website adalah sekumpulan halaman dalam suatu domain yang didalamnya memuat berbagai informasi dan dapat diakses oleh banyak orang melalui browser (mesin pencari). Banyak lembaga yang menggunakan website sebagai bentuk pengoptimalan dalam penyampaian informasi sehingga mudah diakses masyarakat. Begitu juga di lembaga wisata pada era sekarang sebagian lembaga wisata di Indonesia menyampaikan informasi melalui website.

Manfaat penggunaan website pada lembaga wisata saat ini bukan hanya sebagai media informasi, media promosi, dan media interaksi saja, akan tetapi website juga mampu menunjukkan citra dan profesionalisme dari suatu tempat tersebut, maka dari itu pengoptimalan website itu penting.

Saat ini di Desa Wisata Cisaat memanfaatkan website sebagai media informasi bagi para stakeholder baik dari IT Staff, karyawan, bahkan masyarakat luas. Namun diperlukan beberapa peningkatan pada website Desa Wisata Cisaat seperti konten, media promosi, dan strategi branding. Menurut Akbar & Tjendrowaseno (2013) website sebagai media promosi dapat memberikan informasi agar kemudahan bagi masyarakat umum maupun karyawan Desa Wisata, dalam mengakses informasi tentang lembaga wisata tersebut, dan juga dapat digunakan sebagai media penyampai informasi yang lebih efektif dan efisien yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja secara online baik bagi pihak destinasi dan masyarakat. Selain itu, strategi branding dapat dilakukan melalui website Desa Wisata, branding dihubungkan dengan memberikan informasi karakteristik khusus yang membedakan dengan website lain.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian ini dilakukan di Desa Wisata Edukasi Cisaat, Jl. Raya Cisaat, Cisaat, Kec. Ciater, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41281. Pelaksanaannya dilakukan pada Senin, 21 Februari 2022 dan Minggu, 17 Juli 2022. Peserta kegiatan adalah tim IT kantor Desa Cisaat Subang. Jumlah peserta yang hadir mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini berjumlah sekitar 4 orang. Metode pengabdian masyarakat ini dilakukan menggunakan metode focus group discussion

(FGD), praktik langsung dan evaluasi perkembangan. FGD dilakukan untuk menganalisis dan memahami urgensi dari peningkatan website desa wisata cisaat. praktik langsung adalah proses penyusunan desain terbaru dari website dan terakhir evaluasi untuk menganalisis beberapa peningkatan jumlah pengunjung (traffic) website.

Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Page | 252

Program pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada para staff IT Desa Wisata Cisaat. Langkah awal yang penulis lakukan adalah melakukan riset dan analisis terkait website yang serupa atau website kompetitor yang di rasa potensial. Analisis awal ini sangat diperlukan untuk mengetahui bagaimana kompetitor mampu menciptakan website yang memiliki daya tarik tinggi, serta apa saja yang ditawarkan oleh website tersebut sebagai acuan dan inovasi baru pada website Desa Wisata Edukasi Cisaat.

Su Rahman (2018: 257) mengatakan bahwasannya analisis terhadap website populer menjadi penting karena dengan analisis tersebut akan banyak belajar dari para praktisi SEO yang sudah berhasil menerapkan website ke dalam urutan terbaik hasil pencarian Google. Analisis website menurut CNET atau Builder (2008) dapat dilihat dari 7 kriteria yang dapat menentukan apakah website tersebut baik atau tidak, diantaranya Usability, Sistem Navigasi, Graphic Design, Content, Kompatibilitas, Waktu Panggil (Loading Time), dan Functionality. Usability merupakan ukuran kualitas pengguna ketika berinteraksi dengan program atau mengukur sejauh mana efektifitas pengguna dalam mengoperasikan website.

Setelah menganalisis website serupa yang sudah dijelaskan di atas, selanjutnya terdapat Langkah yang harus di lakukan yaitu menentukan sitemap. Menurut Hakim (2009), Sitemap atau Peta Situs merupakan salah satu bagian penting yang harus dimiliki setiap situs, karena dengan adanya sitemap maka situs akan dipetakan atau dibagikan sesuai dengan jenis kategori. Sitemap sangat penting bagi seorang webmaster yang bertujuan untuk menandai dari mana ia harus memulai dan mengakhiri pengerjaan pembuat website, selain itu juga supaya dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dari sebuah website yang akan dibangun sehingga situs yang dibuat mudah untuk diakses serta rapi terorganisir untuk semua orang.

Tahapan selanjutnya terdapat pengumpulan data (konten & foto), Menurut KBBI, konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Istilah konten merujuk pada media online atau media internet seperti website ini. konten merupakan elemen yang penting dalam sebuah website, konten juga sangat berpengaruh terhadap SEO dan rating website pada mesin pencarian. Setelah selesai mengumpulkan data penulis bisa menentukan layout setiap halaman. Dalam buku Layout, Dasar & Penerapannya yang ditulis oleh Suriyanto Rustan, layout diartikan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Layout berbicara mengenai bagaimana penataan elemen-elemen dalam sebuah halaman dengan benar.

Lalu terdapat tahapan membuat desain dan menginput konten yang sudah dikumpulkan. Desain adalah cara mengatasi batasan dan kendala yang menyatukan imajinasi dan pertimbangan rasional sehingga gagasan dapat terformulasi menjadi rancangan atau temuan baru (invensi).(Suastiwi, 2013). Desain bisa disesuaikan dengan tema website itu sendiri dan yang pasti menggunakan prinsip-prinsip desain yang baik dan benar. Menurut Suyanto (2009:12) prinsip-prinsip desain web meliputi keseimbangan, kontras, konsistensi, dan ruang kosong. Keseimbangan meliputi hasil susunan satu atau lebih elemen desain sehingga antara satu dengan

yang lainnya memiliki bobok yang sama. Kontras bisa dipahami dengan melihat dari dua objek yang berlainan sehingga tampilan desain terkesan menonjol dan menarik perhatian. Lalu konsistensi dapat diterapkan pada margin, layout, huruf, warna dan terutama navigasi. Dan yang terakhir ruang kosong atau *whitespace* merupakan suatu istilah yang menggambarkan suatu ruang terbuka di antara elemen-elemen desain.

Pada tahap ini, langkah awal yang harus dilakukan adalah dengan mengumpulkan *resources* atau konten - konten yang diperlukan dalam sebuah website. Adapun konten - konten yang diperlukan, seperti foto, ikon, ilustrasi, dan ide desain. Foto termasuk dalam ilmu fotografi. Fotografi atau *photography* berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari "photos" yang berarti cahaya dan "grafos" berarti melukis atau menulis. Berdasarkan hal tersebut fotografi dapat dikatakan sebagai proses melukis atau menulis menggunakan media kamera dengan memanfaatkan cahaya.(Bambang Karyadi, 2017:6).

Setiap foto yang dihasilkan memiliki nilai dan informasi yang ingin disampaikan. Namun, dalam hal ini foto digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi dalam bentuk gambaran atau visual. Menurut Barnbaum (2017) dalam Jurnal Titik Imaji oleh Yana Erlyana dan Dicky Setiawan, foto dapat memperluas apa yang dilihat, dipikirkan, membuat seseorang kagum, terhibur, bahkan merasakah keajaiban dan kasih sayang setiap kita melihatnya. Foto yang digunakan dalam website ini merupakan dokumentasi pribadi dan stok foto yang tersedia pada Pexel dan Unplash. Pexel dan Unplash merupakan website yang menyediakan berbagai stok foto yang digunakan sesuai dengan keperluan, baik berbayar maupun secara gratis.

Selain foto, juga terdapat ikon. Ikon merupakan tanda yang mewakili terhadap suatu bentuk. Dalam tanda, Peirce (1839-1914) pada *Journal of Language Studies* Vol.12 oleh Faridah Ibrahim dkk. memberi fokus pada tiga aspek yang terdiri dari ikon, indeks, dan simbol. Dalam jurnal yang sama, Freddy (2000) menjelaskan bahwa ikon berfungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuknya. Indeks berfungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan penandanya. Dan simbol berfungsi sebagai penanda yang digunakan secara tradisional dan sudah lazim pada masyarakat.

Menurut Danesi (2004) dalam *Jurnal Senada* oleh I Gst Agung Ayu Widiari Widiaswari, ikon adalah sebuah tanda yang mewakili sumber sebagai acuan dalam bentuk replikasi, simulasi, imitasi, atau persamaan. Ikon pada website ini juga berfungsi sebagai tanda yang memudahkan pengguna dalam mengakses fitur - fitur dan memahami pesan yang terdapat dalam website tersebut. Ikon yang digunakan bersumber dalam website Flaticon. Flaticon merupakan website yang menyediakan berbagai jenis ikon yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik yang berbayar maupun gratis.

Dalam website ini juga membutuhkan ilustrasi sebagai gambaran mengenai informasi dan karakteristik Desa Wisata Cisaat. Menurut Michael Fleishmen (2004), ilustrasi adalah seni yang menyertai proses pembuatan atau produksi gambar, foto, atau diagram yang dapat berbentuk naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik.

Ilustrasi berfungsi sebagai penjelas mengenai informasi yang disampaikan pada website sehingga dapat memudahkan pengguna dalam memahami informasi. Website ini menggunakan ilustrasi yang bersumber pada website Freepik yang juga digunakan sebagai referensi. Freepik merupakan website yang menyediakan berbagai ilustrasi dan juga berbagai foto yang dapat dijadikan sebagai referensi, baik berbayar maupun gratis.

Dalam desain website yang digunakan terdapat ide yang menjadi dasar pemikiran, gagasan, dan konsep. Ide juga berdasarkan pada imajinasi manusia. Menurut Stoops dan Jerry Samuelson dalam Jurnal Nirmana Vol.1 oleh Priscilla Yunita Wijaya, merupakan kekuatan dari dalam yang memperbolehkan diri mengalami apa yang telah dialami, apa yang akan dialami, dan apa yang tidak akan dialami, imajinasi dapat menembus batasan ruang, waktu dan realitas.

Selain itu, munculnya ide juga dapat dipicu dengan adanya referensi - referensi terhadap ide desain. Referensi ide desain dapat ditemukan di internet, seperti pada website Dribbble. Dribbble merupakan website yang menyediakan berbagai inspirasi atau ide desain yang menarik terhadap website dan UI UX sehingga memudahkan dalam memunculkan ide desain yang akan digunakan.

Setelah itu, tahapan berikutnya yaitu implementasi rancangan layout. Menurut Asfihan (2021) dalam buku "Pemrograman Web Dasar" oleh Tonni Limbong dan Sriadhi, layout adalah penataan letak elemen - elemen desain yang berkaitan dengan bidang sehingga membentuk penataan yang artistik. Tujuan dari penataan ini adalah untuk menyajikan konten - konten atau elemen gambar dan teks yang memudahkan pengguna dalam menerima informasi yang disampaikan.

Tahapan berikutnya yaitu, preview test. Pada tahap ini merupakan tahap yang menunjukkan tampilan sementara atau prototype website yang sudah berjalan dengan apa yang diharapkan. Namun, pada tahap ini juga memerlukan evaluasi dari pengguna terkait prototype tersebut. Prototype website ini dapat diakses melalui tiga platform, seperti desktop, mobile, dan tablet.

Pada tahap akhir penyusunan desain website dilakukan beberapa instalasi fitur tambahan untuk mengoptimalkan akses website. Selain itu diperlukan juga beberapa pengamanan tidak memicu peretas dan pemrosesan akses website bisa lebih cepat.

Simpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menganalisis dan melakukan peningkatan promosi desa wisata cisaat subang khususnya dalam penggunaan media website. Pelaksanaan FGD memberi dampak positif untuk bisa memberikan pemahaman terhadap peran media online dalam peningkatan promosi dan branding desa wisata cisaat. Redesign website yang dilakukan bersama dengan tim IT desa wisata Cisaat dilakukan dengan fokus pada prinsip-prinsip desain terkini dengan dukungan konten terbaru (update). Kredibilitas konten website sangat diutamakan untuk dapat memberikan kepercayaan pada publik. Kemudahan akses serta navigasi yang sederhana membantu pengguna dapat menggapai informasi yang diharapkan. Harapan dari kegiatan ini peserta lebih memahami urgensi dan penggunaan media online sebagai kegiatan promosi. Keberlangsungan media online seperti website memerlukan pemeliharaan (maintenance) secara berkala agar konten menjadi lebih terbaru (update) dan dapat diterima kredibilitasnya oleh pengunjung website.

Ucapan Terima Kasih

Rangkaian Kegiatan ini adalah Pengabdian Kepada Masyarakat Penugasan Wilayah Binaan Unggulan (PKM-PWBU) yang didukung dengan bantuan pendanaan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta.

Daftar Pustaka

- Akbar, G., & Tjendrowaseno, T. I. (2013). Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *IJNS- Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(1).
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- A, Wendy., S, Sarwan., A, Annisa. (2020). Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*. 6(2). 79-88
- Faridah Ibrahim, T. N. (2012). Bahasa Komunikasi Visual Dan Pengantaraan Produk: Satu Analisis Semiotik. *Journal of Language Studies*, 12, 261.
- Julianto, V., Suprianto, A., Prastyaningsih, Y., & Yuliyanti, W. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Pengelolaan Website Sekolah Sebagai Media Informasi Untuk Operator Sekolah Se-Kecamatan Batu Ampar. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 62-67.
- Karsono., Purwanto., & Salman, A. M. B. (2021). Strategi Branding Dalam Meningkatkan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(02), 869-880.
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi*. Bogor: NahlMedia.
- Kusumo, R. P. (2017). Reposisi Kecerdasan Case Study: Mendapatkan Desain Yang Baik, dan Berdaya Hidup Dalam Desain Produk. *Jurnal Desain Produk*, 3(2), 51.
- Nur, R., Wijaya, I. S., & Bustami, I. (2020). Evaluasi dan Pengembangan Website Sekolah Menggunakan Metode Heuristik Sekolah MTs Negeri 2 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(1), 69-81.
- Susanto, A. (2021). Mudah Membangun Website Sekolah dengan CMS Wordpress. Yogyakarta: Budi Utama
- Tonni Limbong, S. (2021). *Pemrograman Web Dasar*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Wibowo, S., A., Pranoto, Y., A., Widodo, K, A. (2019). Evaluasi Website Sekolah Menengah Atas di Propinsi Jawa Timur dengan Pendekatan Evaluasi Berbasis Konten. *Jurnal MNEMONIC*. 2(2). V 5-8
- Widyaswari, I. G. (2018). Ikon Sebagai Identitas Visual Desa Tenganan. *Jurnal Senada*, 117.
- Wijaya, P. Y. (1999). Ide dan Desain. *Jurnal Nirmana*, 1(2), 121.
- Yana Erlyana, D. S. (2019). Analisis Komposisi Fotografi Pada Foto Editorial. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 71-79.