



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol.4 No.4 (2025) pp: 731-740

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Cisaarts App Sebagai Upaya Pengembangan Desa Wisata Cisaat Berbasis Kesenian

Tjut Etty Retnowati¹, Dani Nur Saputra²

^{1,2}Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

tjutetty@uni.ac.id

Abstrak

Desa Wisata Cisaat, sebagai salah satu destinasi pariwisata yang kaya akan kesenian tradisional, memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan. Untuk memanfaatkan potensi tersebut secara optimal, diperlukan suatu skema produk inovatif. Dalam hal ini, pembuatan Cisaarts App dapat menjadi solusi yang efektif. Cisaarts App dirancang sebagai suatu platform aplikasi digital yang menggabungkan kekayaan seni tradisional dengan teknologi modern untuk meningkatkan daya tarik dan aksesibilitas bagi pengunjung desa wisata. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan fokus pada pembuatan aplikasi Cisaarts. Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan produk inovatif dan efektif sesuai kebutuhan pengembangan desa wisata Cisaat berbasis kesenian. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi langsung di Desa Cisaat, wawancara dengan pemangku kepentingan, dan kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari masyarakat terkait kebutuhan dan harapan mereka terhadap Cisaarts App. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk memahami pandangan dan harapan masyarakat, sementara analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan dan keefektifan Cisaarts App. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Cisaarts dapat berperan signifikan dalam pengembangan Desa Wisata Cisaat berbasis kesenian. Aplikasi ini dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan melalui fitur-fitur yang menarik bagi wisatawan, seperti adanya gelar budaya, kesenian, dan paket wisata edukatif. Selain itu, Cisaarts App juga mampu menjadi sarana promosi digital yang efektif bagi pelaku seni dan UMKM lokal untuk memperluas jangkauan pasar mereka. Pengembangan aplikasi ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan sektor pariwisata, tetapi juga mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan di Desa Wisata Cisaat.

Kata kunci: Aplikasi, Kesenian, Desa Wisata, Cisaat

1. Latar Belakang

Pengembangan desa wisata merupakan salah satu upaya untuk memajukan potensi ekonomi, sosial, dan budaya suatu wilayah. Desa Wisata Cisaat, sebagai salah satu destinasi pariwisata yang kaya akan kesenian tradisional, memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan. Untuk memanfaatkan potensi tersebut secara optimal, diperlukan suatu skema produk inovatif. Dalam hal ini, pembuatan Cisaarts App dapat menjadi solusi yang efektif.

Desa Wisata Cisaat memiliki kekayaan seni dan budaya yang unik, seperti tarian tradisional, pertunjukan musik lokal, kerajinan tangan, dan warisan budaya lainnya. Namun, potensi tersebut masih perlu dioptimalkan melalui pemanfaatan teknologi informasi. Cisaarts App dirancang sebagai suatu platform aplikasi digital yang menggabungkan kekayaan seni tradisional dengan teknologi modern untuk meningkatkan daya tarik dan aksesibilitas bagi pengunjung desa wisata.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan aplikasi bernama Cisaart dengan mengkaji potensi dan manfaat Cisaarts App sebagai upaya pengembangan Desa Wisata Cisaat. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kunjungan wisatawan, pemberdayaan masyarakat lokal melalui ekonomi kreatif, serta pelestarian dan promosi kekayaan budaya dan seni tradisional.

Penamaan aplikasi Cisaarts merupakan nama yang diinisiasi oleh peneliti sendiri yang memiliki ide dengan penggabungan kata Cisaat dan seni sehingga munculah nama Cisaarts sebagai nama dalam produk aplikasi yang akan diciptakan. Beberapa pertimbangan dalam penelitian ini melibatkan analisis pasar untuk menilai kebutuhan dan preferensi wisatawan, pengembangan fitur aplikasi yang sesuai dengan karakteristik seni dan budaya lokal, serta penerapan strategi pemasaran digital untuk meningkatkan visibilitas Desa Wisata Cisaat melalui Cisaarts App.

Pengintegrasian teknologi informasi dalam pengembangan desa wisata, diharapkan dapat menciptakan ekosistem yang berkelanjutan dan meningkatkan daya saing Desa Wisata Cisaat di tingkat nasional maupun internasional. Penelitian ini menjadi langkah awal untuk merancang skema produk inovatif yang berfokus pada pemanfaatan kearifan lokal dan teknologi modern demi pembangunan yang berkelanjutan.

Pada saat ini, pengembangan desa wisata berbasis teknologi aplikasi masih menjadi tren yang terus berkembang. Beberapa penelitian terkait telah mengeksplorasi pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan potensi desa wisata, namun penerapan konkretnya masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Beberapa desa wisata dan destinasi pariwisata telah memanfaatkan aplikasi berbasis lokasi untuk memberikan informasi real-time kepada wisatawan, seperti panduan wisata, peta interaktif, dan informasi lokasi seni dan budaya. Studi-studi terkait membuktikan bahwa aplikasi semacam itu dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan memfasilitasi eksplorasi destinasi wisata (Smith et al., 2018). Menurut Kim & Jamal (2016) penggunaan aplikasi dapat memfasilitasi pengembangan ekonomi kreatif di tingkat lokal. Dengan memanfaatkan seni dan budaya lokal melalui aplikasi, dapat dibangun pasar digital yang dapat meningkatkan pendapatan masyarakat setempat

Beberapa aplikasi telah berhasil dalam upaya pelestarian dan promosi kekayaan budaya dan seni tradisional. Pemanfaatan teknologi seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) dapat menjadi pendekatan inovatif untuk memperkenalkan warisan budaya dengan cara yang menarik dan interaktif (Ratten, 2017). Buhalis & Foerste (2015) menyatakan bahwa pentingnya melibatkan masyarakat lokal dalam proses pengembangan aplikasi, baik dalam pengumpulan konten, pemeliharaan, atau pemasaran dapat meningkatkan rasa memiliki masyarakat terhadap aplikasi dan memastikan keberlanjutan proyek.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari implementasi aplikasi dalam pengembangan pariwisata. Pengukuran keberhasilan dari berbagai aspek, seperti peningkatan kunjungan wisatawan, partisipasi masyarakat, dan dampak ekonomi lokal, memberikan pandangan yang komprehensif terhadap efektivitas aplikasi tersebut (Sheldon & Var, 2020).

Sejauh kajian yang dilakukan, belum ditemukan adanya aplikasi desa yang fokus mengangkat aspek kesenian dan budaya lokal, sebagian besar masih berbasis web, sehingga penelitian ini akan menjadi temuan yang baru dan penting dalam skema produk inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh semua pihak. Berdasarkan beberapa kajian penelitian terdahulu maka terlihat adanya peluang kemungkinan berhasil semakin tinggi dalam mengembangkan Desa Wisata Cisaat berbasis kesenian dengan menggunakan Cisaarts App. Melalui pemahaman mendalam terhadap perkembangan dan temuan terkini di bidang ini, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan Cisaarts App sebagai alat inovatif dalam pengembangan Desa Wisata Cisaat berbasis kesenian.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan fokus pada pembuatan aplikasi Cisaarts. Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan produk inovatif dan efektif sesuai kebutuhan pengembangan desa wisata Cisaat berbasis kesenian. Desain penelitian ini melibatkan tahap-tahap pengembangan aplikasi, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan konsep, pengembangan prototipe, hingga uji coba dan evaluasi. Desain ini sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada Penelitian sebelumnya, peneliti telah menghasilkan sebuah produk bahan ajar yang digunakan dan diterapkan pada mata kuliah solfegio. Produk merupakan hasil dari kegiatan penelitian lapangan yang dilakukan sebelumnya dengan mengkaji eksistensi kesenian di Desa Cisaat yang notabene musik tradisi lokal, sehingga menghasilkan karya berjudul etude pentatonik 1 yang merupakan skala dalam tanggana musik tradisi. Produk akan dikembangkan lebih lanjut seiring dengan pembuatan aplikasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi langsung di Desa Cisaat, wawancara dengan pemangku kepentingan, dan kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari masyarakat terkait kebutuhan dan harapan mereka terhadap Cisaarts App. Instrumen penelitian lainnya melibatkan panduan wawancara, kuesioner, dan lembar observasi untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Selain itu, alat-alat pengembangan aplikasi seperti articulate storyline 3 akan digunakan untuk menciptakan Cisaarts App. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk memahami pandangan dan harapan masyarakat, sementara analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan dan keefektifan Cisaarts App.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa masyarakat Desa Cisaat memerlukan sebuah platform digital yang mampu mempromosikan kesenian lokal sekaligus menarik minat wisatawan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan berbagai pemangku kepentingan, seperti aparat desa, pelaku seni, dan kelompok masyarakat, terungkap bahwa selama ini promosi kegiatan seni dan budaya di Desa Cisaat masih dilakukan secara konvensional, melalui spanduk atau media sosial pribadi yang jangkauannya terbatas. Pelaku seni mengungkapkan perlunya media yang dapat menampilkan karya mereka secara profesional dan terintegrasi agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Sementara itu, wisatawan yang berkunjung sering kali mengalami kesulitan mendapatkan informasi yang akurat dan terstruktur mengenai jadwal pertunjukan, jenis kesenian yang tersedia, serta lokasi kegiatan budaya yang tersebar di desa tersebut.

Selain pelaku seni dan wisatawan, pihak pemerintah desa juga menghadapi kendala dalam pengelolaan dan promosi destinasi wisata. Selama ini, manajemen informasi pariwisata masih dilakukan secara manual sehingga tidak efisien dalam penyebaran data dan koordinasi kegiatan. Pemerintah desa membutuhkan alat bantu digital yang dapat memudahkan pengumpulan data pelaku seni, agenda kegiatan, serta laporan kunjungan wisatawan secara otomatis. Keberadaan platform digital seperti Cisaarts App diharapkan dapat menjawab kebutuhan tersebut dengan menyediakan fitur manajemen data, kalender kegiatan budaya, serta kanal komunikasi antara pemerintah desa, masyarakat, dan pengunjung. Dengan sistem yang terintegrasi, pemerintah dapat memantau perkembangan pariwisata desa secara lebih efektif serta meningkatkan daya saing Cisaat sebagai destinasi wisata berbasis budaya.

Kebutuhan masyarakat akan platform digital ini juga sejalan dengan tren global dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk promosi budaya dan pariwisata. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi informasi wisata dapat meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik suatu destinasi (Prasetyo, 2014). Dalam konteks Desa Cisaat, teknologi dapat menjadi jembatan yang menghubungkan kekayaan budaya lokal dengan pasar wisata yang lebih luas. Aplikasi Cisaarts hadir sebagai solusi inovatif yang tidak hanya membantu pelaku seni memamerkan karya mereka, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif bagi wisatawan melalui fitur-fitur seperti tur virtual, katalog kesenian, serta sistem pemesanan paket wisata berbasis edukasi. Dengan demikian, Cisaarts App diharapkan menjadi sarana strategis yang memperkuat identitas budaya lokal sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Desa Wisata Cisaat.

Pelaku seni di Desa Cisaat menyampaikan bahwa mereka menghadapi berbagai kendala dalam memperluas jangkauan promosi karya seni mereka. Keterbatasan akses terhadap media publikasi yang efektif membuat banyak karya seni tradisional tidak dikenal oleh masyarakat di luar daerah. Promosi yang dilakukan selama ini masih bersifat manual, seperti melalui pamflet, media sosial pribadi, atau informasi dari mulut ke mulut yang kurang efisien dan tidak menjangkau audiens luas. Dengan adanya aplikasi Cisaarts, para pelaku seni berharap memiliki sarana digital yang terpusat untuk menampilkan profil, karya, serta agenda pertunjukan mereka secara profesional. Melalui platform ini, karya-karya seni lokal dapat dipromosikan secara lebih luas, baik di tingkat regional maupun nasional, sehingga membuka peluang kolaborasi dengan pihak luar dan meningkatkan nilai ekonomi dari kegiatan seni tradisional.

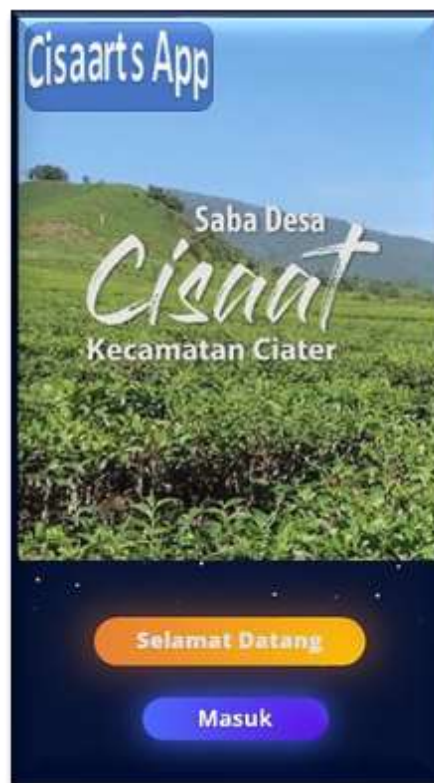
Aplikasi ini juga diharapkan menjadi alat bantu dalam manajemen kegiatan seni yang lebih terorganisir. Selama ini, banyak pelaku seni mengalami kesulitan dalam mengatur jadwal pertunjukan, mengoordinasikan acara dengan pihak desa, atau melakukan pembaruan informasi kepada wisatawan dan masyarakat. Melalui fitur manajemen acara yang terintegrasi di dalam aplikasi, para seniman dapat dengan mudah mengelola jadwal pertunjukan, mengunggah informasi kegiatan, dan berkomunikasi dengan panitia penyelenggara secara efisien. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada pengembangan kualitas karya seni dan peningkatan kompetensi kreatif tanpa terbebani oleh persoalan administratif. Selain itu, aplikasi ini juga dapat berfungsi sebagai arsip digital yang menyimpan dokumentasi kegiatan seni, yang berguna untuk promosi jangka panjang dan pelestarian budaya lokal.

Dari perspektif wisatawan, aplikasi Cisaarts memberikan kemudahan yang signifikan dalam mengakses informasi terkait atraksi seni dan budaya di Desa Cisaat. Wisatawan dapat mengetahui jadwal pertunjukan, lokasi acara, profil pelaku seni, hingga melakukan reservasi tiket atau paket wisata secara langsung melalui aplikasi. Fitur-fitur tersebut tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga membantu wisatawan merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik. Akses informasi yang cepat dan akurat berpotensi meningkatkan kepuasan pengunjung serta memperkuat citra Desa Cisaat sebagai destinasi wisata berbasis budaya yang profesional dan ramah teknologi. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman wisata yang lebih menarik

dan berkesan, sekaligus memperkuat sinergi antara pelaku seni, pemerintah desa, dan wisatawan dalam upaya mengembangkan ekosistem pariwisata berkelanjutan di Desa Cisaat.

Berdasarkan analisis kebutuhan, konsep aplikasi Cisaarts dikembangkan dengan fitur utama yang mencakup galeri digital untuk memamerkan karya seni lokal, informasi tentang jadwal pertunjukan dan acara budaya, peta interaktif dengan lokasi atraksi wisata, fitur reservasi untuk wisatawan, dan platform interaktif untuk komunikasi antara seniman dan pengunjung. Setiap fitur dirancang untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Galeri digital merupakan salah satu fitur utama yang dirancang untuk memamerkan berbagai karya seni lokal, seperti lukisan, patung, dan kerajinan tangan. Galeri ini memungkinkan seniman untuk menampilkan karya mereka kepada audiens yang lebih luas tanpa batasan geografis. Wisatawan dapat melihat karya seni tersebut secara virtual sebelum memutuskan untuk mengunjungi desa. Ini sejalan dengan teori bahwa digitalisasi dapat memperluas jangkauan promosi budaya (Sugiyono, 2015).

Informasi tentang jadwal pertunjukan dan acara budaya disediakan dalam aplikasi untuk membantu wisatawan merencanakan kunjungan mereka. Fitur ini dirancang dengan integrasi notifikasi, sehingga pengguna akan mendapatkan pemberitahuan tentang acara yang akan datang. Hal ini penting untuk memastikan bahwa wisatawan tidak melewatkan acara-acara penting yang menjadi daya tarik utama desa wisata. Peta interaktif dengan lokasi atraksi wisata merupakan fitur yang dirancang untuk memudahkan wisatawan dalam menjelajahi Desa Cisaat. Peta ini menyediakan informasi detail tentang setiap lokasi, termasuk sejarah, deskripsi, dan foto-foto. Fitur ini juga dilengkapi dengan petunjuk arah yang membantu wisatawan menemukan jalan ke berbagai atraksi dengan mudah. Fitur reservasi dirancang untuk memberikan kenyamanan bagi wisatawan dalam merencanakan kunjungan mereka. Wisatawan dapat memesan tiket untuk acara atau pertunjukan langsung melalui aplikasi. Fitur ini juga memungkinkan pengelola acara untuk mengatur kapasitas dan mengelola penjualan tiket dengan lebih efektif. Platform interaktif memungkinkan komunikasi langsung antara seniman dan pengunjung, mendorong interaksi yang lebih personal dan mendalam.

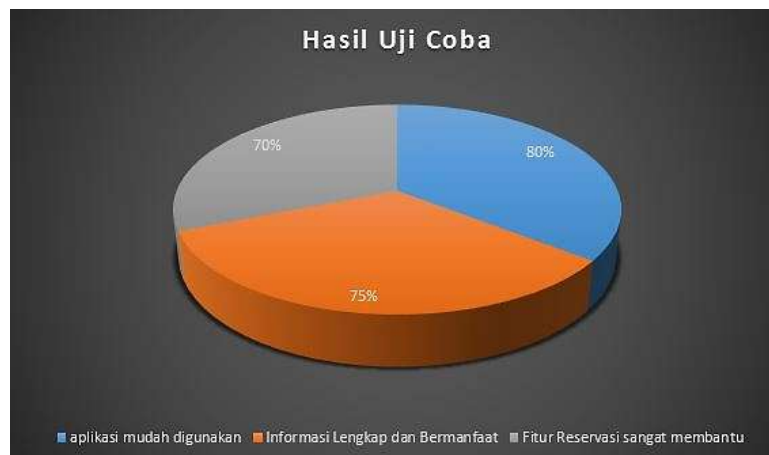


Gambar 1. Aplikasi CisaArts

Prototipe aplikasi Cisaarts dikembangkan menggunakan media power point yang dikombinasi dengan Android Studio. Beberapa fitur utama yang telah diimplementasikan meliputi halaman beranda dengan navigasi intuitif, galeri foto dan video karya seni, kalender acara dengan integrasi notifikasi, dan peta interaktif dengan petunjuk arah. Pengembangan ini mengikuti prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna yang baik untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Halaman beranda dirancang dengan navigasi yang intuitif, memungkinkan

pengguna untuk dengan mudah mengakses berbagai fitur aplikasi. Pengguna dapat melihat informasi terbaru tentang acara, karya seni, dan berita desa langsung dari halaman beranda. Desain ini memastikan bahwa pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan mudah.

Galeri foto dan video karya seni merupakan fitur yang memungkinkan seniman untuk menampilkan karya mereka dalam format digital. Fitur ini mendukung berbagai jenis media, termasuk foto resolusi tinggi dan video. Pengguna dapat melihat detail setiap karya seni, seperti deskripsi, nama seniman, dan harga. Ini memberikan pengalaman visual yang kaya dan membantu dalam mempromosikan seni lokal. Kalender acara dengan integrasi notifikasi adalah fitur penting yang memastikan pengguna tidak melewatkan acara-acara penting di Desa Cisaat. Pengguna dapat menandai acara yang ingin mereka hadiri dan menerima pemberitahuan sebelum acara dimulai. Fitur ini membantu dalam pengelolaan waktu dan memastikan bahwa pengguna selalu terinformasi tentang kegiatan yang sedang berlangsung. Peta interaktif dengan petunjuk arah dirancang untuk membantu wisatawan menjelajahi Desa Cisaat dengan mudah. Peta ini menyediakan informasi tentang lokasi atraksi wisata, termasuk deskripsi, foto, dan petunjuk arah. Wisatawan dapat menggunakan fitur ini untuk menemukan jalan ke berbagai lokasi dengan bantuan navigasi yang akurat.



Gambar 2. Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi dilakukan oleh masyarakat Desa Cisaat dan beberapa wisatawan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 80% pengguna merasa antarmuka aplikasi mudah digunakan, 75% pengguna menyatakan informasi yang disajikan lengkap dan bermanfaat, 70% pengguna merasa fitur reservasi membantu dalam merencanakan kunjungan, dan beberapa masukan untuk perbaikan meliputi peningkatan kecepatan aplikasi dan penambahan fitur bahasa lokal. Antarmuka pengguna yang mudah digunakan merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan aplikasi. Umpan balik dari pengguna menunjukkan bahwa desain antarmuka yang intuitif dan navigasi yang mudah dipahami membantu mereka dalam menggunakan aplikasi dengan efisien. Hal ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk mereka yang kurang familiar dengan teknologi.

Informasi yang lengkap dan bermanfaat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan. Pengguna menghargai detail yang disediakan tentang karya seni, acara, dan lokasi wisata. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi kebutuhan pengguna akan informasi yang relevan dan berkualitas. Keberhasilan ini sejalan dengan teori bahwa informasi yang baik adalah kunci dalam menarik minat wisatawan (Prasetyo, 2014). Fitur reservasi mendapatkan respon positif dari pengguna, menunjukkan bahwa kemudahan dalam merencanakan kunjungan merupakan aspek penting bagi wisatawan. Fitur ini tidak hanya membantu wisatawan dalam mengatur jadwal mereka, tetapi juga membantu pengelola acara dalam mengelola kapasitas dan penjualan tiket. Ini menunjukkan bahwa aplikasi dapat memberikan manfaat praktis bagi kedua belah pihak.

Sebagai bagian dari upaya peningkatan layanan digital dalam pengembangan Cisaarts App, tim pengabdian juga menghadirkan aplikasi tambahan yang dapat diakses melalui tautan <https://j82zn63us02-live.yw.app/>. Aplikasi ini dirancang untuk melengkapi fungsi utama Cisaarts App dengan menyediakan informasi yang lebih komprehensif mengenai destinasi wisata yang ada di Desa Cisaat dan sekitarnya. Salah satu fitur unggulannya adalah penyajian daftar destinasi wisata lengkap beserta deskripsi tempat, fasilitas yang tersedia, serta biaya retribusi masuk yang diperbarui secara berkala. Fitur ini memudahkan wisatawan untuk merencanakan kunjungan mereka dengan menyesuaikan anggaran dan minat wisata. Selain itu, aplikasi juga dilengkapi dengan petunjuk arah berbasis Google Maps, yang memungkinkan pengguna menavigasi rute perjalanan menuju lokasi wisata dengan akurasi tinggi. Integrasi peta digital ini menjadikan pengalaman wisata lebih praktis, efisien, dan informatif, terutama bagi pengunjung yang datang dari luar daerah.



Gambar 3. Aplikasi Pendukung

Lebih dari sekadar panduan destinasi, aplikasi tambahan ini juga berperan sebagai media interaktif yang menghubungkan wisatawan dengan masyarakat lokal. Setiap destinasi wisata menampilkan informasi tentang pelaku seni, pengrajin, atau pengelola kegiatan budaya yang dapat dihubungi secara langsung melalui aplikasi. Dengan demikian, wisatawan tidak hanya mengunjungi tempat, tetapi juga dapat berinteraksi dan memahami nilai-nilai budaya yang ada di balik setiap atraksi. Kehadiran fitur retribusi dan peta digital juga membantu pihak desa dalam pengelolaan data kunjungan, pemetaan potensi ekonomi wisata, serta perencanaan strategi promosi yang lebih terarah. Dengan tampilan yang sederhana namun fungsional, aplikasi tambahan ini menjadi pelengkap penting bagi Cisaarts App dalam mewujudkan sistem pariwisata digital yang berkelanjutan dan berbasis kearifan lokal di Desa Wisata Cisaat.

Masukan dari pengguna dan pemangku kepentingan menjadi bagian penting dalam proses penyempurnaan Cisaarts App. Salah satu saran utama yang banyak muncul adalah perlunya peningkatan kecepatan aplikasi agar performanya lebih optimal dan responsif. Pada tahap uji coba, beberapa pengguna mengalami kendala seperti waktu pemuatan yang cukup lama dan gangguan ketika membuka konten multimedia. Hal ini dapat memengaruhi kenyamanan pengguna, terutama wisatawan yang mengandalkan aplikasi untuk mencari informasi dengan cepat. Oleh karena itu, optimalisasi sistem menjadi prioritas utama dalam tahap pengembangan selanjutnya. Tim pengembang berencana melakukan perbaikan pada struktur kode dan memperkuat server hosting agar mampu menampung lebih banyak data tanpa menurunkan kecepatan akses. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara signifikan, sekaligus menambah kepercayaan masyarakat terhadap aplikasi sebagai sarana promosi wisata yang modern dan andal.

Selain peningkatan performa teknis, masukan lain yang tak kalah penting adalah penambahan fitur multibahasa, termasuk bahasa Sunda, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris. Fitur ini dinilai sangat relevan mengingat Desa Cisaat tidak hanya dikunjungi oleh wisatawan lokal, tetapi juga memiliki potensi menarik minat wisatawan dari luar daerah bahkan mancanegara. Penggunaan bahasa Sunda sebagai salah satu pilihan bahasa dalam aplikasi mencerminkan upaya pelestarian kearifan lokal dan identitas budaya masyarakat setempat. Sementara itu, bahasa Indonesia dan Inggris berfungsi untuk memperluas jangkauan pengguna dan mempermudah akses bagi wisatawan yang berasal dari latar belakang berbeda. Dengan adanya fitur ini, aplikasi Cisaarts tidak hanya menjadi alat promosi, tetapi juga media edukatif yang memperkenalkan kekayaan bahasa dan budaya Sunda kepada khalayak yang lebih luas.

Penerapan berbagai perbaikan dan pembaruan ini menjadi langkah penting agar Cisaarts App tetap relevan, bermanfaat, dan berkelanjutan dalam jangka panjang. Pengembangan berkelanjutan merupakan prinsip utama yang harus dipegang dalam pengelolaan aplikasi berbasis masyarakat, karena kebutuhan pengguna dan dinamika teknologi akan terus berkembang. Dengan memperhatikan masukan dari pengguna secara aktif, aplikasi ini dapat beradaptasi terhadap perubahan dan terus menjadi sarana efektif dalam mempromosikan seni, budaya, serta pariwisata Desa Cisaat. Lebih jauh, keterlibatan masyarakat dalam memberikan saran dan evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi ini bukan hanya hasil karya teknologi, tetapi juga wujud kolaborasi dan partisipasi aktif antara masyarakat, pelaku seni, pemerintah desa, dan akademisi dalam membangun ekosistem digital yang berakar pada nilai-nilai lokal.

Aplikasi Cisaarts efektif dalam mempromosikan kesenian lokal Desa Cisaat. Pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai karya seni dan acara budaya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa teknologi dapat menjadi alat yang kuat dalam mempromosikan budaya lokal (Prasetyo, 2014). Aplikasi ini berhasil mengatasi keterbatasan media promosi tradisional yang sebelumnya menjadi kendala bagi pelaku seni lokal. Dengan adanya galeri digital, seniman lokal dapat menampilkan karya mereka kepada audiens yang lebih luas. Wisatawan dari berbagai daerah dapat melihat dan mengapresiasi seni lokal sebelum mereka mengunjungi desa. Ini tidak hanya meningkatkan visibilitas seniman lokal tetapi juga menciptakan peluang baru untuk kolaborasi dan penjualan karya seni. Aplikasi ini menjadikan seni lokal lebih mudah diakses dan dikenal oleh masyarakat luas.

Informasi tentang jadwal pertunjukan dan acara budaya yang tersedia di aplikasi memudahkan wisatawan dalam merencanakan kunjungan mereka. Wisatawan dapat mengetahui acara yang akan datang dan menyesuaikan jadwal mereka untuk menghadiri pertunjukan yang menarik. Hal ini meningkatkan partisipasi wisatawan dalam acara budaya, yang pada gilirannya mendukung pelaku seni lokal dan memperkuat ekonomi kreatif di Desa Cisaat. Peta interaktif dengan lokasi atraksi wisata membantu wisatawan dalam menjelajahi Desa Cisaat dengan lebih mudah. Fitur ini menyediakan informasi detail tentang setiap lokasi, termasuk sejarah dan deskripsi, yang memberikan pemahaman lebih dalam tentang atraksi wisata. Wisatawan dapat menggunakan fitur ini untuk merencanakan rute perjalanan mereka dan menemukan tempat-tempat menarik yang mungkin tidak mereka ketahui sebelumnya.

Fitur reservasi memberikan kenyamanan tambahan bagi wisatawan. Dengan kemampuan untuk memesan tiket acara langsung melalui aplikasi, wisatawan dapat menghindari antrean dan memastikan mereka mendapatkan tempat di acara yang ingin mereka hadiri. Ini meningkatkan pengalaman wisatawan dan mendorong mereka untuk lebih sering mengunjungi Desa Cisaat. Selain itu, fitur ini membantu pengelola acara dalam mengatur kapasitas dan mengelola penjualan tiket dengan lebih efisien. Dengan adanya Cisaarts App, jumlah kunjungan wisatawan ke Desa Cisaat meningkat. Aplikasi ini menyediakan informasi yang relevan dan menarik bagi wisatawan, yang mendorong mereka untuk mengunjungi desa. Hasil ini mendukung pandangan bahwa digitalisasi dapat meningkatkan daya tarik pariwisata (Sugiyono, 2015). Aplikasi ini dapat berguna untuk menarik perhatian wisatawan yang tertarik dengan kesenian dan budaya lokal.



Gambar 4. Aneka barang dan makanan yang dijual di desa Cisaat

Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan membawa dampak positif bagi ekonomi lokal. Salah satunya pada kegiatan sedekah bumi yang diadakan di kampung Cilimus, Cisaat. Wisatawan yang datang tidak hanya mengunjungi atraksi wisata tetapi juga menghabiskan uang mereka di toko-toko, souvenir, dan penginapan. Hal

ini menciptakan peluang ekonomi baru bagi masyarakat Desa Cisaat dan mendukung perkembangan ekonomi desa secara keseluruhan. Pendapatan tambahan ini dapat digunakan untuk meningkatkan fasilitas dan layanan wisata, yang pada gilirannya akan menarik lebih banyak wisatawan. Pengembangan aplikasi Cisaarts juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal. Dengan meningkatkan visibilitas kesenian lokal, aplikasi ini membantu menjaga tradisi dan budaya yang mungkin terancam punah. Wisatawan yang tertarik dengan kesenian tradisional akan mendorong seniman lokal untuk terus melestarikan dan mengembangkan karya mereka. Hal ini penting untuk memastikan bahwa warisan budaya desa dapat diteruskan ke generasi berikutnya.

Selain itu, aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat lokal akan pentingnya pariwisata dan pelestarian budaya. Melalui interaksi dengan wisatawan, masyarakat menjadi lebih sadar akan nilai budaya mereka dan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Ini menciptakan siklus positif di mana pariwisata mendukung pelestarian budaya dan budaya yang kaya menarik lebih banyak wisatawan. Keberhasilan aplikasi Cisaarts juga menunjukkan potensi besar teknologi dalam mendukung pengembangan desa wisata lainnya. Desa-desa lain dapat mengambil pelajaran dari pengalaman Desa Cisaat dan mengembangkan platform digital mereka sendiri untuk mempromosikan atraksi lokal. Ini menunjukkan bahwa dengan dukungan teknologi dan kolaborasi yang tepat, desa-desa dapat menjadi destinasi wisata yang menarik dan berkelanjutan.



Gambar 5. Kegiatan kesenian di Desa Cisaat

Masyarakat Desa Cisaat berperan aktif dalam pengembangan aplikasi ini. Partisipasi mereka dalam memberikan umpan balik dan ide-ide kreatif sangat berharga. Ini sejalan dengan teori pemberdayaan masyarakat dalam pembangunan pariwisata (Sumardjo, 2000). Keterlibatan masyarakat dalam setiap tahap pengembangan memastikan bahwa aplikasi ini benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan mereka. Selama proses pengembangan, masyarakat dilibatkan dalam berbagai kegiatan, seperti diskusi kelompok terarah dan lokakarya. Melalui kegiatan ini, masyarakat dapat menyampaikan pandangan dan ide-ide mereka tentang fitur-fitur yang diinginkan dalam aplikasi. Ini tidak hanya membantu dalam merancang aplikasi yang relevan tetapi juga meningkatkan rasa kepemilikan masyarakat terhadap proyek ini. Ketika masyarakat merasa terlibat dan dihargai, mereka lebih mungkin mendukung dan mempromosikan aplikasi tersebut.

Partisipasi aktif masyarakat juga memastikan bahwa aplikasi ini mencerminkan kekayaan dan keberagaman budaya lokal. Setiap fitur dalam aplikasi dirancang berdasarkan masukan dari masyarakat, sehingga aplikasi ini dapat menampilkan berbagai aspek budaya dan kesenian Desa Cisaat. Ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi ini tidak hanya menjadi alat promosi tetapi juga media pelestarian budaya. Peran masyarakat dalam pengembangan aplikasi ini juga menciptakan peluang untuk meningkatkan kapasitas mereka. Melalui pelatihan dan lokakarya, masyarakat mendapatkan keterampilan baru dalam menggunakan teknologi dan mengelola informasi digital. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam pengembangan aplikasi tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Ini menunjukkan bahwa proyek ini tidak hanya berfokus pada hasil jangka pendek tetapi juga pada pengembangan kapasitas jangka panjang.

Kolaborasi antara masyarakat dan pengembang aplikasi juga menghasilkan solusi yang inovatif. Misalnya, berdasarkan masukan dari masyarakat, tim pengembang menambahkan fitur bahasa lokal untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang kurang fasih berbahasa Indonesia. Fitur

ini menunjukkan bagaimana kolaborasi dapat menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan lokal dan meningkatkan inklusivitas.

Selama proses pengembangan Cisaarts App, tim menghadapi sejumlah tantangan yang cukup kompleks, terutama dalam hal keterbatasan teknis dan sumber daya manusia. Infrastruktur digital di Desa Cisaat masih tergolong terbatas, baik dari sisi akses internet, perangkat keras yang memadai, maupun keterampilan masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi. Kondisi ini menimbulkan hambatan dalam proses komunikasi antara tim pengembang dan mitra di lapangan, serta memperlambat uji coba aplikasi pada tahap awal. Namun, kendala tersebut justru menjadi pendorong bagi tim untuk merancang strategi implementasi yang adaptif dan partisipatif. Melalui pendekatan berbasis komunitas, pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap, dengan memperhatikan kemampuan masyarakat serta potensi yang sudah ada, sehingga proses ini sekaligus menjadi sarana pemberdayaan digital bagi warga setempat.

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi adalah keterbatasan teknis dalam penguasaan teknologi di kalangan pelaku seni dan perangkat desa. Sebagian besar masyarakat Desa Cisaat belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi digital secara intensif, terutama dalam konteks promosi seni dan manajemen kegiatan wisata. Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian menggandeng pakar teknologi dari universitas serta lembaga mitra yang memiliki pengalaman dalam pengembangan aplikasi berbasis budaya. Kegiatan pelatihan teknis kemudian dilaksanakan secara bertahap, meliputi pengenalan konsep aplikasi, penggunaan fitur utama, serta manajemen konten digital. Melalui proses ini, masyarakat tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga berperan aktif dalam memperkaya konten aplikasi dengan materi seni dan budaya lokal.

Kolaborasi lintas bidang antara akademisi, masyarakat, dan tenaga ahli menjadi kunci keberhasilan dalam mengatasi hambatan yang ada. Pendekatan ini menunjukkan bahwa sinergi antara dunia pendidikan dan komunitas lokal mampu menghasilkan solusi kreatif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Pendidikan dan pelatihan menjadi elemen penting yang menjembatani kesenjangan pengetahuan teknologi, sekaligus menumbuhkan rasa kepemilikan masyarakat terhadap produk yang dikembangkan. Sejalan dengan pandangan Sedyawati (1981), keberhasilan proyek berbasis komunitas sangat bergantung pada kolaborasi yang saling menguatkan dan proses pendidikan yang berkelanjutan. Dengan semangat kolaboratif ini, Cisaarts App tidak hanya lahir sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai simbol transformasi sosial menuju kemandirian digital masyarakat Desa Wisata Cisaat.

Pelatihan bagi masyarakat juga menjadi kunci dalam mengatasi tantangan ini. Melalui pelatihan, masyarakat belajar bagaimana menggunakan dan mengelola aplikasi. Ini tidak hanya membantu dalam memastikan aplikasi dapat digunakan dengan efektif tetapi juga meningkatkan literasi teknologi masyarakat. Pelatihan ini meliputi penggunaan aplikasi, manajemen konten, dan cara memberikan umpan balik untuk perbaikan aplikasi. Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan dana untuk pengembangan dan pemeliharaan aplikasi. Untuk mengatasi hal ini, tim pengembang mencari berbagai sumber pendanaan, termasuk hibah dari pemerintah dan dukungan dari sektor swasta. Pendekatan ini memungkinkan proyek untuk mendapatkan dana yang diperlukan tanpa membebani masyarakat. Selain itu, tim pengembang juga mencari cara untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang ada untuk menjaga biaya tetap rendah. Solusi inovatif lainnya melibatkan penggunaan teknologi yang sudah tersedia di desa. Misalnya, tim pengembang menggunakan perangkat mobile yang sudah dimiliki oleh masyarakat untuk uji coba aplikasi. Ini tidak hanya menghemat biaya tetapi juga memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat yang umum digunakan oleh masyarakat. Pendekatan ini menunjukkan pentingnya adaptasi dan penggunaan sumber daya lokal dalam proyek pengembangan berbasis komunitas.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Cisaarts dapat berperan signifikan dalam pengembangan Desa Wisata Cisaat berbasis kesenian. Aplikasi ini tidak hanya mempromosikan kesenian dan paket wisata tetapi juga meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Partisipasi aktif masyarakat dan kolaborasi dengan berbagai pihak menjadi kunci keberhasilan pengembangan aplikasi ini. Aplikasi Cisaarts terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik wisata Cisaat melalui fitur-fitur yang menarik bagi wisatawan, seperti adanya gelar budaya, kesenian, dan paket wisata edukatif. Aplikasi ini juga berperan penting dalam meningkatkan kunjungan wisatawan, yang berkontribusi langsung pada pendapatan masyarakat setempat dan mendukung keberlanjutan ekonomi. Meski demikian masih terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar aplikasi ini lebih optimal. Beberapa saran dan rekomendasi diberikan untuk meningkatkan kualitas aplikasi agar lebih maksimal. Pertama, peningkatan fitur antarmuka pengguna dan penambahan opsi bahasa lokal akan meningkatkan aksesibilitas aplikasi bagi semua kalangan masyarakat. Kedua, menambahkan konten edukasi terkait kesenian lokal dapat meningkatkan daya tarik wisata edukasi dan memberikan wawasan budaya kepada pengguna. Ketiga, diperlukan peningkatan infrastruktur

teknologi, seperti media dan akses internet yang lebih stabil dan perlu adanya pelatihan bagi masyarakat untuk mendukung pemanfaatan dan pengelolaan aplikasi secara mandiri. Keempat, kemitraan dengan sektor swasta, seperti sponsor atau dukungan dari perusahaan pariwisata, akan membantu mendanai pengembangan lebih lanjut dan menjaga keberlanjutan aplikasi.

Referensi

1. Abdul Kadir. (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi. Yogyakarta.
2. Abdul Majid. (2005). Perencanaan Pembelajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya.
3. Aji Supriyanto. (2005). "Pengantar Teknologi Informasi". Edisi Pertama. Penerbit. Salemba Empat. Jakarta.
4. Arifninetrirosa, "Pemeliharaan Kehidupan Budaya Kesenian Tradisional dalam Pembangunan Nasional", jurnal USU Repository Universitas Sumatera Utara, 2005, h. 6.
5. Aryani Dkk. (2017). Dampak Pariwisata Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Desa Wisata Gunung Kidul. Jurnal Ekonomi Dan Bisnis.
6. Buhalis, D., & Foerste, M. (2015). SoCoMo Marketing for Travel and Tourism: Empowering Co-Creation of Value. Journal of Destination Marketing & Management, 4(3), 151-161.
7. Buyens, Jim. (2001). *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
8. Christina & Putri (2014). Pengaruh Pariwisata Terhadap Perekonomian Lokal di Desa Wisata Kandri. Jurnal Paradigma.
9. Jogiyanto, H.M., (2005). Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan. Terstruktur Teori dan Praktik *Aplikasi* Bisnis, ANDI, Yogyakarta.
10. Kim, H., & Jamal, T. (2016). Touristic Quest for the Authentic: The Case of the Banff National Park. Current Issues in Tourism, 19(4), 341-355.
11. Lumbantobing, R. D. H., Sijabat, A. M. T., Tambunan, F., & Pasaribu, Y. A. (2021). Development of Software as a Service (SaaS) to Create Mobile Tourism Application. Jurnal Nasional Teknik Informatika dan Elektro (JURNALTIO), 2(01), 17-23.
12. Marimin dan N. Maghfiroh. (2011). Aplikasi Teknik Pengambilan Keputusan dalam Manajemen Rantai Pasok. Bogor: IPB Press. 281 hal. Page 2. 73.
13. Prasetyo, Z. K. (2014). Desain Sistem Pembelajaran. Rajawali Pers.
14. Ratten, V. (2017). The role of augmented reality in destination branding. Journal of Destination Marketing & Management, 6(3), 266-272.
15. Roger S. Pressman, Bruce R. Maxim. — 8th ed.(2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach. 2 Penn Plaza, New York
16. Sedyawati (1981). Kesenian Tradisional di Indonesia. Pradnya Paramita.
17. Sedyawati, E. (1981). Kesenian Tradisional di Indonesia. Pradnya Paramita.
18. Sheldon, P. J., & Var, T. (2020). Beyond the rhetoric of community-based tourism. Tourism Management, 77, 104015.
19. Smith, A., Sparks, B., & Tasci, A. D. A. (2018). Tourism and terrorism: A meta-analysis of empirical investigations. Tourism Management, 69, 133-141.
20. Soerjo Wido Minarto, "Jaran Kepang dalam Tinjauan interaksi Sosial Pada Upacara Ritual Bersih Desa", jurnal Bahasa dan Seni, Februari 2007, h. 78
21. Soepandi, dkk (1987). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka.
22. Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
23. Sumardjo, J. (2000). Estetika: Sebuah Pengantar Filsafat Seni. Pustaka Pelajar.
24. Theofilus Retmana P (2013). Pengembangan Desa Wisata Di Desa Toraja Sa'dan. Jurnal Kepariwisataaan.
25. Yulianti & Suwandono (2016). Desa Wisata dan Pemberdayaan Masyarakat. Jurnal Kependudukan Indonesia.
26. Yusuf A.Hilman Dkk (2018). Pengembangan Desa Wisata Sebagai Strategi Pemberdayaan Masyarakat Di Kabupaten Kediri. Jurnal Pengembangan Wilayah Dan Kota.