JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner
Vol. 03, No. 01, Tahun 2026, Hal. 814-823, ISSN: 3089-0128 (Online)

Optimalisasi Akses dan Promosi Digital Wisata Sumber Kajaran Melalui Papan Penunjuk Arah dan Portal Informasi Berbasis Google Sites

Ritrin Grevinka Rambu Milla[1], Elsa Blasingki[2], Glen[3], Stevanus Kariamu[4], Fransiska Elma Leki Nguju[5], Syamsul Sukmono Edy[6]

[1-6]*Universitas Waskita Dharma, Malang, Indonesia*
email: rambumillaritringrevinka@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 03, 2026
Revised September 28, 2026
Accepted October 06, 2026

Keywords:

Signpost, Information Portal, Google Sites.

ABSTRACT

Sumber Kajaran Tourism (Wisuka) is one of the local tourism potentials located in Sukoanyar Village, Wajak District, Malang Regency. Wisuka has the attraction of a bathing and fishing area with a pristine natural environment and supporting facilities for visitors. However, based on observations, the delivery of information and ease of access to the location still need to be improved, especially for visitors who are not familiar with the Sukoanyar Village area. Limited signage and the unavailability of centralized digital information media are among the conditions behind the implementation of the activity. This activity aims to help improve ease of access while expanding the introduction of Wisuka through physical and digital media. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, documentation, and literature studies. The activity was carried out for four weeks through the stages of condition identification, information collection, media design, installation of signage, portal development, and evaluation. The results of the activity are signage and a Google Sites-based tourist information portal. The portal contains information on the history of Sumber Kajaran, tourist attractions, Wisuka's relationship with the community, development plans, galleries, destinations and activities, facilities and prices, and tourist locations. The portal also features a Google Maps link and QR code to help visitors find Wisuka's location. The simultaneous use of physical and digital media is a first step in supporting easy access and promoting Wisuka as a local tourism attraction in Sukoanyar Village.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Article Info

Article history:

Received September 03, 2026
Revised September 28, 2026
Accepted October 06, 2026

Keywords:

Papan Penunjuk Arah, Portal Informasi, Google Sites.

ABSTRACT

Wisata Sumber Kajaran (Wisuka) merupakan salah satu potensi wisata lokal yang berada di Desa Sukoanyar, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang. Wisuka memiliki daya tarik berupa kawasan pemandian dan pemancingan dengan lingkungan alam yang masih asri serta fasilitas pendukung bagi pengunjung. Namun, berdasarkan hasil pengamatan, penyampaian informasi dan kemudahan akses menuju lokasi masih perlu ditingkatkan, terutama bagi pengunjung yang belum mengenal wilayah Desa Sukoanyar. Keterbatasan papan penunjuk arah dan belum tersedianya media informasi digital yang terpusat menjadi salah satu kondisi yang melatarbelakangi pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemudahan akses sekaligus memperluas pengenalan Wisuka melalui media fisik dan digital. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Kegiatan

dilaksanakan selama empat minggu melalui tahapan identifikasi kondisi, pengumpulan informasi, perancangan media, pemasangan papan penunjuk arah, pengembangan portal, serta evaluasi. Hasil kegiatan berupa papan penunjuk arah dan portal informasi wisata berbasis Google Sites. Portal memuat informasi mengenai sejarah Sumber Kajaran, daya tarik wisata, keterkaitan Wisuka dengan masyarakat, rencana pengembangan, galeri, destinasi dan aktivitas, fasilitas dan harga, serta lokasi wisata. Portal juga dilengkapi tautan Google Maps dan QR Code untuk membantu pengunjung memperoleh titik lokasi Wisuka. Pemanfaatan media fisik dan digital seca bersamaan menjadi langkah awal dalam mendukung kemudahan akses dan promosi Wisuka sebagai salah satu potensi wisata lokal di Desa Sukoanyar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Ritrin Grevinka Rambu Milla
Universitas Waskita Dharma, Malang, Indonesia
email: rambumillaritringrevinka@gmail.com

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu bentuk pemanfaatan potensi daerah yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat di sekitar destinasi. Pengembangan wisata tidak hanya bergantung pada daya tarik alam atau aktivitas yang tersedia, tetapi juga berkaitan dengan aksesibilitas, fasilitas, informasi, dan kemampuan pengelola dalam memperkenalkan destinasi kepada calon pengunjung. menekankan pentingnya penguatan branding dan promosi desa wisata melalui eksistensi website untuk meningkatkan daya tarik destinasi (Murdani et al., 2022). Dalam perkembangan teknologi informasi, penyampaian informasi wisata dapat dilakukan melalui media digital sehingga informasi mengenai suatu destinasi dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas. (Rosad & Alfaji, 2024) Informasi di era modern saat ini banyak sekali perangkat elektronik yang berbasis digital mengalami perkembangan yang cukup pesat, masyarakat berlomba-lomba berinovasi untuk menciptakan sesuatu yang memanfaatkan perangkat elektronik berbasis digital dalam semua lini kehidupan.

Digitalisasi menjadi salah satu bagian yang semakin penting dalam pengembangan desa wisata. (Rokhani & Hafidhuddin, 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat membantu memperkenalkan desa wisata kepada masyarakat yang lebih luas serta mendukung pengelolaan promosi wisata. Sementara itu, (Nurafifah, 2024) Menjelaskan bahwa digitalisasi desa wisata mencakup beberapa indikator, yaitu promosi, harga, tempat, daya tarik, kemitraan, dan aksesibilitas. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa promosi, kemitraan, dan daya tarik menjadi beberapa aspek yang banyak diterapkan dalam peningkatan digitalisasi desa wisata. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan digitalisasi dalam pengembangan desa wisata dapat mencakup berbagai aspek, tidak hanya berkaitan dengan kegiatan promosi, tetapi juga dengan penyediaan informasi dan penguatan daya tarik wisata. (Febiyanti & Zaliyanti, 2024) Aksesibilitas dan navigasi adalah dua faktor penting dalam mengoptimalkan pengalaman wisatawan di tempat pariwisata. Konsep ini melibatkan penyediaan akses yang mudah dan nyaman bagi semua pengunjung, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, serta memfasilitasi navigasi yang efisien di sekitar area pariwisata.Website dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan promosi untuk membantu desa wisata memperkenalkan potensi yang dimilikinya kepada masyarakat yang lebih luas(Sutisna et al., 2023) menunjukkan bahwa

perancangan website dapat mendukung kegiatan promosi Desa Wisata Sitiwinangun yang sebelumnya masih mengalami keterbatasan dalam menjangkau masyarakat, khususnya di luar wilayah desa. Penggunaan website memberikan ruang bagi pengelola untuk menyajikan informasi mengenai potensi wisata secara lebih mudah diakses oleh masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis website dapat menjadi salah satu upaya untuk memperkuat penyampaian informasi dan promosi pada destinasi wisata lokal.

Salah satu destinasi lokal yang memiliki potensi tersebut adalah Wisata Sumber Kajaran atau Wisuka yang berada di Desa Sukoanyar, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang. Wisuka memiliki daya tarik berupa pemandian dan pemancingan yang memanfaatkan potensi sumber air dan lingkungan alam sekitar. Kawasan tersebut juga telah memiliki beberapa fasilitas pendukung, seperti kamar mandi, tempat sampah, mushola, gazebo, kantin, tempat parkir, dan bangunan yang dapat digunakan untuk kegiatan masyarakat. Potensi Wisuka telah menjadi perhatian dalam kegiatan pengembangan wisata sebelumnya yang melibatkan masyarakat, pemerintah desa, dan pengelola wisata (Kholil et al., 2023)

Meskipun memiliki potensi wisata, berdasarkan hasil observasi awal masih ditemukan kebutuhan untuk meningkatkan kemudahan pengunjung dalam menemukan lokasi Wisuka. Pengunjung yang belum mengenal wilayah Desa Sukoanyar dapat mengalami kesulitan dalam menentukan arah karena informasi penunjuk menuju lokasi masih terbatas. Dalam konteks pengembangan destinasi, aksesibilitas menjadi salah satu unsur yang perlu diperhatikan karena berkaitan dengan kemudahan wisatawan mencapai objek yang dituju. Oleh sebab itu, penyediaan informasi arah melalui papan penunjuk dapat menjadi salah satu bentuk dukungan terhadap aksesibilitas wisata. Selain persoalan akses, penyampaian informasi mengenai Wisuka juga perlu dikembangkan melalui media digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, informasi mengenai sejarah, daya tarik, aktivitas, fasilitas, harga, dokumentasi, dan lokasi belum tersedia secara terpusat dalam satu media digital yang mudah digunakan oleh calon pengunjung. Kondisi tersebut menyebabkan informasi mengenai Wisuka masih lebih banyak diperoleh secara langsung dari masyarakat sekitar. Pengembangan portal informasi berbasis Google Sites dipilih sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kondisi tersebut. (Atma, Kasmar, Wijaya, Marni, et al., 2025) menunjukkan bahwa Google Sites dapat dimanfaatkan untuk membuat media informasi wisata yang memuat informasi mengenai objek wisata, fasilitas, dan daya tarik destinasi. Pengembangan website dapat digunakan untuk meningkatkan akses informasi bagi calon wisatawan (Hariyani et al., 2025) menunjukkan bahwa website Desa Wisata Patengan dikembangkan sebagai media yang informatif dan mudah diakses, dengan memuat informasi mengenai daya tarik wisata, fasilitas, layanan, serta kegiatan yang dapat dinikmati wisatawan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan KKN di Desa Sukoanyar diarahkan pada pengembangan dua media pendukung, yaitu papan penunjuk arah dan portal informasi wisata berbasis Google Sites. Papan penunjuk arah ditujukan untuk membantu pengunjung menemukan jalur menuju Wisuka ketika berada di sekitar wilayah desa, sedangkan portal informasi digunakan untuk menyajikan informasi mengenai Wisuka secara digital. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemudahan akses menuju Wisuka sekaligus mendukung penyebaran informasi mengenai potensi wisata kepada masyarakat yang lebih luas. Penggabungan media fisik dan digital diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendukung pengembangan dan promosi Wisuka secara lebih terarah.

METODE

Metode Penerapan Kegiatan

Kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan kondisi Wisuka sebelum pelaksanaan program, proses pembuatan

media, serta hasil yang diperoleh setelah papan penunjuk arah dan portal informasi selesai dikembangkan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di Wisata Sumber Kajaran, Desa Sukoanyar, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang selama empat minggu. Kegiatan melibatkan mahasiswa KKN sebagai pelaksana dengan melibatkan pemerintah desa, pengelola wisata, dan masyarakat yang berkaitan dengan pengembangan Wisuka.

Peserta dan Pihak yang Terlibat

Pihak yang terlibat dalam kegiatan terdiri atas mahasiswa KKN, pemerintah Desa Sukoanyar, pengelola Wisuka, dan masyarakat sekitar. Mahasiswa berperan dalam melakukan identifikasi permasalahan, mengumpulkan informasi, merancang media, membuat papan penunjuk arah, menyusun portal informasi, serta melakukan evaluasi hasil kegiatan. Pemerintah desa, pengelola, dan masyarakat menjadi sumber informasi sekaligus pihak yang diharapkan dapat melanjutkan pemanfaatan media setelah kegiatan KKN selesai.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik:

1. Pertama, observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap kondisi Wisuka, jalur menuju lokasi, titik persimpangan, fasilitas, kondisi lingkungan, dan kebutuhan informasi pengunjung.
2. Kedua, wawancara, yaitu penggalian informasi dari pihak yang mengetahui kondisi Wisuka, terutama mengenai sejarah kawasan, perkembangan wisata, pengelolaan, fasilitas, kegiatan, serta rencana pengembangan.
3. Ketiga, dokumentasi, yaitu pengambilan foto dan pencatatan kegiatan sebagai bahan pendukung dalam penyusunan informasi wisata dan dokumentasi hasil program.
4. Keempat, studi literatur, yaitu penelusuran referensi yang berkaitan dengan pengembangan wisata lokal, digitalisasi desa wisata, penggunaan website sebagai media promosi, dan aksesibilitas destinasi.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahapan selama empat minggu:

Pada minggu pertama, kegiatan diawali dengan observasi kondisi awal Wisuka serta pengumpulan berbagai informasi yang berkaitan dengan objek wisata. Kegiatan tersebut mencakup pengamatan terhadap akses dan jalur menuju lokasi, identifikasi permasalahan yang ditemukan di lapangan, serta pengumpulan data mengenai sejarah, daya tarik, fasilitas, aktivitas wisata, dan rencana pengembangan Wisuka. Pada minggu kedua, kegiatan dilanjutkan dengan tahap penyusunan dan perancangan media yang akan digunakan. Papan penunjuk arah dirancang dengan mempertimbangkan kondisi jalur serta beberapa titik yang dinilai memerlukan petunjuk bagi pengunjung. Bersamaan dengan itu, informasi yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya mulai disusun sebagai bahan untuk pembuatan portal informasi wisata menggunakan Google Sites. Pada minggu ketiga, program mulai diterapkan melalui pemasangan papan penunjuk arah dan penyelesaian portal informasi wisata. Portal tersebut disusun dalam beberapa bagian, yaitu Beranda, Galeri Wisata, Destinasi & Aktivitas, Fasilitas & Harga, serta Kontak & Lokasi. Informasi mengenai lokasi Wisuka juga dilengkapi dengan tautan Google Maps dan QR Code yang dapat digunakan untuk membantu pengunjung menemukan titik lokasi wisata. Pada minggu keempat, kegiatan difokuskan pada penyelesaian program dan evaluasi terhadap hasil yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan dengan mengecek kondisi papan penunjuk arah serta meninjau kembali kelengkapan dan kesesuaian informasi pada portal. Apabila masih ditemukan informasi yang kurang tepat atau belum lengkap, dilakukan perbaikan agar hasil program dapat digunakan dengan baik.

Seluruh data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan melihat perbedaan kondisi Wisuka sebelum dan setelah program dilaksanakan. Data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan tahapan pelaksanaan sekaligus menjelaskan hasil dari program yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi dan Potensi Wisuka

Hasil observasi menunjukkan bahwa Wisuka memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai salah satu wisata lokal di Desa Sukoanyar. Daya tarik utama kawasan berupa pemandian dan pemancingan didukung oleh kondisi lingkungan yang masih alami dan suasana yang relatif tenang. Wisuka juga memiliki fasilitas pendukung yang dapat menunjang kegiatan pengunjung, antara lain kamar mandi, tempat sampah, mushola, gazebo, kantin, tempat parkir, dan bangunan yang dapat digunakan untuk kegiatan masyarakat. Keberadaan fasilitas tersebut menjadi bagian dari potensi yang dapat diperkenalkan melalui media informasi wisata. Pengembangan Wisuka juga memiliki hubungan dengan masyarakat sekitar. Keberadaan kawasan wisata memberikan peluang bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan ekonomi, salah satunya melalui usaha warung di sekitar lokasi. Kegiatan perikanan juga menjadi bagian dari pemanfaatan potensi kawasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan Wisuka tidak hanya berkaitan dengan aspek rekreasi, tetapi juga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar.

Gambar 1. Kondisi Wisata Sumber Kajaran (Wisuka): (a) area pemandian dan (b) area pemancingan.

Papan Penunjuk Arah sebagai Pendukung Akses Wisata

Salah satu hasil kegiatan adalah pemasangan papan penunjuk arah menuju Wisuka. Media tersebut dibuat sebagai respons terhadap kondisi awal ketika informasi mengenai arah menuju lokasi masih terbatas. Penempatan papan diarahkan pada titik yang mudah terlihat dan lokasi yang dapat menimbulkan keraguan bagi pengunjung dalam menentukan arah. Papan penunjuk arah memberikan informasi secara langsung kepada pengunjung selama perjalanan menuju kawasan Wisuka. Dengan adanya informasi tersebut, pengunjung yang belum mengenal wilayah Desa Sukoanyar memiliki acuan tambahan dalam menentukan jalur menuju lokasi. Penyediaan informasi akses merupakan bagian penting dalam mendukung pengalaman pengunjung. Informasi mengenai destinasi tidak hanya diperlukan ketika wisatawan telah berada di lokasi, tetapi juga sebelum dan selama perjalanan. Dengan demikian, papan penunjuk arah menjadi media pendukung yang melengkapi informasi digital yang disediakan melalui portal wisata.

Gambar 2. Pemasangan Papan Penunjuk Arah Menuju Wisuka

Portal Informasi Wisata Berbasis Google Sites

Hasil kegiatan berikutnya adalah portal informasi wisata berbasis Google Sites. Portal ini dikembangkan sebagai media untuk mengumpulkan dan menyajikan informasi mengenai Wisuka dalam satu tempat. Pemanfaatan website sebagai media promosi dan informasi wisata telah digunakan dalam berbagai pengembangan desa wisata, salah satunya melalui perancangan website Desa Wisata Sitiwinangun (Sutisna et al., 2023)

Portal Wisuka memiliki beberapa bagian utama, yaitu Beranda, Galeri Wisata, Destinasi & Aktivitas, Fasilitas & Harga, serta Kontak & Lokasi.

Pada bagian Beranda, informasi disusun untuk memberikan pengenalan awal mengenai Wisuka. Isi Beranda mencakup sejarah Sumber Kajaran, daya tarik wisata, Wisuka dan masyarakat, serta rencana pengembangan Wisuka. Bagian sejarah menjelaskan bahwa Sumber Kajaran berada di Dusun Kajaran Baran, Desa Sukoanyar, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang. Nama Kajaran berkaitan dengan kondisi kawasan pada masa lalu yang banyak ditumbuhi tanaman kajar. Kondisi tersebut menyebabkan masyarakat pada masa itu masih jarang melakukan aktivitas di sekitar sumber mata air. Informasi Beranda juga menjelaskan perkembangan kawasan Sumber Kajaran. Pada masa sebelumnya, area pemandian masih sederhana, permukaan kawasan masih berupa tanah, dan jalan menuju lokasi belum seperti kondisi sekarang. Perubahan mulai dilakukan ketika Bapak Santosa menjabat sebagai Kepala Desa Sukoanyar. Kawasan kemudian dibersihkan dan ditata, termasuk perbaikan tempat pemandian, pembangunan akses jalan, serta penyediaan fasilitas WC. Kolam yang sebelumnya dipenuhi tanaman mina mendong kemudian dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan perikanan. Bagian Destinasi & Aktivitas digunakan untuk menyajikan informasi mengenai kegiatan yang dapat dilakukan di Wisuka. Informasi tersebut berkaitan terutama dengan aktivitas pemandian dan pemancingan sebagai dua kegiatan utama yang menjadi daya tarik kawasan. Penyusunan informasi berdasarkan aktivitas membantu calon pengunjung memperoleh gambaran mengenai kegiatan yang dapat dilakukan ketika berada di Wisuka. Bagian Fasilitas & Harga digunakan untuk memberikan informasi mengenai fasilitas yang tersedia di kawasan wisata serta informasi harga yang berkaitan dengan aktivitas wisata. Penyediaan informasi tersebut membantu calon pengunjung memperoleh gambaran mengenai layanan dan kebutuhan yang tersedia sebelum datang ke lokasi. Penggunaan website untuk menyajikan informasi mengenai objek wisata juga diterapkan dalam pengembangan website wisata Kabupaten Sijunjung. Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mendukung promosi objek wisata melalui penyediaan informasi wisata dalam bentuk website. (Atma, Kasmar, Wijaya, Marni, et al., 2025)

Bagian Kontak & Lokasi memberikan informasi mengenai lokasi Wisuka yang berada di Dusun Kajaran Baran, Desa Sukoanyar, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Portal juga menjelaskan akses menuju lokasi yang dapat ditempuh menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat melalui jalur utama Kecamatan Wajak menuju Desa Sukoanyar. Untuk membantu pengunjung menemukan lokasi, portal dilengkapi dengan QR Code titik lokasi Wisuka. QR Code dapat dipindai menggunakan kamera atau aplikasi pemindai pada smartphone dan akan mengarahkan pengguna menuju titik lokasi Wisuka melalui Google Maps.

Penyediaan informasi mengenai lokasi, fasilitas, aktivitas, dan daya tarik wisata dalam satu portal dapat membantu calon pengunjung memperoleh informasi yang dibutuhkan sebelum berkunjung. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Hariyani et al., 2025) mengembangkan website Desa Wisata Patengan sebagai media informasi dan promosi wisata. Website tersebut digunakan untuk menyajikan berbagai informasi mengenai daya tarik wisata, fasilitas, layanan, agenda kegiatan, serta informasi pendukung lainnya bagi calon wisatawan.

Gambar 3. Portal Informasi Wisata Berbasis Google Sites

Penyelesaian Masalah Akses Lokasi

Permasalahan akses informasi menuju Wisuka ditangani melalui pemasangan papan penunjuk arah pada titik-titik yang membutuhkan informasi rute. Sebelum program dilaksanakan, keterbatasan petunjuk arah menjadi salah satu kondisi yang dapat menyulitkan pengunjung yang belum mengenal wilayah Desa Sukoanyar. Setelah papan dipasang, pengunjung memperoleh informasi arah secara langsung ketika berada di jalur menuju kawasan wisata. Media tersebut menjadi pendukung akses fisik yang dapat digunakan tanpa bergantung sepenuhnya pada perangkat digital.

Penyelesaian Masalah Informasi dan Promosi

Permasalahan keterbatasan informasi terpusat ditangani melalui pembuatan portal berbasis Google Sites. Portal menyatukan berbagai informasi mengenai Wisuka dalam beberapa bagian sehingga calon pengunjung tidak harus memperoleh informasi dari sumber yang berbeda. Penggunaan Google Sites juga dipilih karena dapat digunakan untuk menyusun halaman informasi secara relatif sederhana. (Atma, Kasmar, Wijaya, & Marni, 2025) menunjukkan bahwa Google Sites dapat digunakan untuk mengembangkan website informasi wisata yang memuat daya tarik dan fasilitas destinasi. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan Wisuka yang membutuhkan media informasi yang mudah digunakan dan dapat dikembangkan secara bertahap.

Keterkaitan Media Fisik dan Digital

Papan penunjuk arah dan portal informasi memiliki fungsi yang berbeda, tetapi saling melengkapi. Papan penunjuk arah berfungsi ketika pengunjung sudah melakukan perjalanan menuju lokasi, sedangkan portal dapat digunakan sebelum perjalanan untuk mengenal Wisuka

dan memperoleh informasi lokasi. Alur tersebut memungkinkan pengunjung memperoleh informasi melalui portal, menggunakan tautan atau QR Code menuju Google Maps, kemudian memperoleh bantuan arah melalui papan penunjuk ketika sudah berada di sekitar wilayah Wisuka. Dengan demikian, kedua media tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari satu upaya untuk mendukung akses sekaligus promosi wisata. Pemanfaatan media digital dalam kegiatan promosi dapat membantu memperluas penyebaran informasi mengenai desa wisata(Rokhani & Hafidhuddin, 2022) menunjukkan bahwa digitalisasi media promosi dapat mendukung kegiatan promosi desa wisata melalui penyajian konten wisata pada media digital. Dalam konteks Wisuka, portal informasi yang dikembangkan menjadi salah satu media untuk memperkenalkan potensi wisata kepada masyarakat, khususnya calon pengunjung yang belum mengetahui keberadaan Wisuka di Desa Sukoanyar.

Keberlanjutan Program

Keberlanjutan menjadi bagian penting setelah kegiatan KKN selesai. Papan penunjuk arah perlu dirawat agar tetap berada dalam kondisi baik, mudah terlihat, dan dapat dibaca oleh pengunjung. Sementara itu, portal informasi perlu diperbarui apabila terdapat perubahan informasi mengenai fasilitas, harga, aktivitas, kontak, lokasi, maupun informasi lain yang berkaitan dengan Wisuka. Pengelola wisata, masyarakat, dan pemerintah desa memiliki peran dalam menjaga keberlanjutan kedua media tersebut. Pemanfaatan media digital tidak hanya berhenti pada pembuatan portal, tetapi perlu dilanjutkan melalui pemeliharaan dan pembaruan informasi secara berkala. Dengan demikian, media yang telah dibuat dapat tetap relevan dan memberikan manfaat bagi pengembangan Wisuka. Secara keseluruhan, kegiatan selama empat minggu menghasilkan dua media pendukung, yaitu papan penunjuk arah dan portal informasi wisata berbasis Google Sites. Papan penunjuk arah membantu menyediakan informasi akses secara langsung, sedangkan portal menyediakan informasi wisata secara terpusat dan dapat diakses dari luar lokasi. Penggabungan keduanya menjadi langkah awal dalam mendukung aksesibilitas dan promosi Wisuka.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan di Wisata Sumber Kajaran menunjukkan bahwa pengembangan akses dan penyediaan informasi merupakan bagian penting dalam mendukung pengenalan wisata lokal di Desa Sukoanyar. Wisuka memiliki potensi berupa kawasan pemandian dan pemancingan yang didukung oleh lingkungan alam serta fasilitas pendukung bagi pengunjung. Kegiatan KKN selama empat minggu menghasilkan dua media utama, yaitu papan penunjuk arah dan portal informasi wisata berbasis Google Sites. Papan penunjuk arah digunakan untuk membantu pengunjung memperoleh informasi mengenai arah menuju Wisuka, terutama bagi pengunjung yang belum mengenal wilayah sekitar.

Portal informasi dikembangkan sebagai pusat informasi digital mengenai Wisuka. Portal terdiri atas bagian Beranda, Galeri Wisata, Destinasi & Aktivitas, Fasilitas & Harga, serta Kontak & Lokasi. Informasi yang disajikan mencakup sejarah Sumber Kajaran, daya tarik wisata, hubungan Wisuka dengan masyarakat, rencana pengembangan, dokumentasi, aktivitas, fasilitas, harga, dan lokasi. Portal juga dilengkapi tautan Google Maps dan QR Code yang dapat digunakan untuk membantu pengunjung menemukan titik lokasi Wisuka. Penggunaan papan penunjuk arah dan portal informasi secara bersamaan memberikan dukungan pada dua kebutuhan yang berbeda, yaitu kemudahan menemukan lokasi dan kemudahan memperoleh informasi wisata. Oleh karena itu, kedua media tersebut dapat menjadi langkah awal dalam mendukung aksesibilitas dan promosi Wisuka secara lebih luas..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Waskita Dharma yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukoanyar, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Santosa selaku Kepala Desa Sukoanyar beserta seluruh perangkat desa yang telah memberikan izin, arahan, dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Syamsul Sukmono Edi, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama pelaksanaan KKN hingga penyusunan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pengelola Wisuka Sukoanyar dan masyarakat Desa Sukoanyar yang telah membantu memberikan informasi, mendukung pelaksanaan program, serta berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan akses dan promosi wisata.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pemilik posko KKN yang telah memberikan tempat tinggal, menerima dan membantu seluruh anggota kelompok selama pelaksanaan KKN di Desa Sukoanyar. Kebaikan, perhatian, serta dukungan yang diberikan telah memberikan kenyamanan bagi penulis dan anggota kelompok selama menjalankan berbagai kegiatan KKN.

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota KKN Kelompok 1 yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan program, mulai dari tahap observasi, perencanaan, hingga penyelesaian program. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak sangat membantu sehingga seluruh kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Gambar 4. foto bersama dengan dosen pembimbing lapangan dan perangkat desa sukoanyar

Gambar 5. foto bersama ibu kantin wisuka dan foto bersama bapak ibu pemilik posko

Gambar 6. foto bersama kepala desa dan foto bersama bapak sukarman dan ibu

DAFTAR PUSTAKA

Atma, Y. A., Kasmar, A. F., Wijaya, T. L., & Marni, E. (2025). *Optimalkan Promosi Wisata Kabupaten Sijunjung Melalui Pelatihan Pembuatan Website Statis dengan Google Sites untuk Pengelola Objek Wisata Sijunjung*. *6*(1), 264–274.

Atma, Y. A., Kasmar, A. F., Wijaya, T. L., Marni, E., & Yofelino, M. P. (2025). Optimalkan Promosi Wisata Kabupaten Sijunjung Melalui Pelatihan Pembuatan Website Statis dengan Google Sites untuk Pengelola Objek Wisata Sijunjung. *JURPIKAT*, *6*(1), 264–274.

FEBIYANTI, F., & ZALIYANTI, Z. (2024). *MENINGKATKANAKSESIBILITAS DAN NAVIGASIWISATAWAN MELALUI APLIKASI MOBILE DAN WEB BERBASIS GIS DI PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG*. Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.

Hariyani, Y. S., Putri, H., & Oktaviani, K. (2025). Pengembangan Website Desa untuk Promosi Wisata Desa Patengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *5*(2), 245–254.

Kholil, A. Y., Mutiara, F., & Novitawati, R. A. D. (2023). Pelatihan dan Pengembangan Obyek Wisata Wisuka di Desa Sukoanyar, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang. *Journal of Indonesian Society Empowerment*, *1*(1), 1–7.

Murdani, A. D., Aji, H. K., & Winduro, W. (2022). Penguatan Branding dan Promosi Desa Wisata Ngidam Muncar Melalui Eksistensi Website. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *6*(4), 2794–2809.

Nurafifah, S. A. (2024). Peningkatan Digitalisasi Desa Wisata Melalui Branding Strategi di Indonesia: Digitalisasi Desa Wisata. *Journal of Governance Innovation*, *6*(2), 146–164.

Rokhani, R., & Hafidhuddin, M. A. (2022). Digitalisasi media promosi desa wisata Penglipuran Bali melalui program magang bersertifikat. *Journal of Tourism and Creativity*, *6*(2), 120.

Sutisna, N., Mutohari, A. S., Wijaya, A., Rachmawati, I., Parman, S., & Iriani, D. (2023). Perancangan Media Promosi Website Desa Wisata Sitiwinangun. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, *13*(1), 81–88.