



---

## PENGUATAN WISATA SUSUR MANGROVE SEGARA GUNA BATU LUMBANG MELALUI DIGITALISASI PENYEWAAN KANO DAN PELATIHAN DIGITAL MARKETING

Oleh

Aulia Iefan Datya<sup>1</sup>, I Putu Susila Handika<sup>2</sup>, Rahmadi Prasetijo<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Dhyana Pura

<sup>2</sup>Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[iefandatya@undhirabali.ac.id](mailto:iefandatya@undhirabali.ac.id), <sup>2</sup>[susila.handika@instiki.ac.id](mailto:susila.handika@instiki.ac.id),

<sup>3</sup>[rahmadiprasetyo@undhirabali.ac.id](mailto:rahmadiprasetyo@undhirabali.ac.id)

---

### Article History:

Received: 20-09-2024

Revised: 07-09-2024

Accepted: 23-10-2024

### Keywords:

Wisata Susur

Mangrove, Penyewaan

Kano dan Kapal Boat,

Digital Marketing

**Abstract:** *Permasalahan utama dalam wisata susur mangrove adalah sistem pemesanan kano dan kapal yang masih manual dan kurangnya strategi pemasaran digital. Hal ini menyebabkan ketidaknyamanan bagi wisatawan dan penurunan potensi kunjungan. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi sistem pemesanan dan meningkatkan promosi wisata melalui pelatihan digital marketing. Metode yang digunakan meliputi implementasi aplikasi penyewaan berbasis teknologi informasi dan pelatihan strategi pemasaran digital kepada pengelola. Aplikasi ini memungkinkan wisatawan untuk memesan secara online dengan lebih mudah, sementara pelatihan digital marketing membantu pengelola dalam menjangkau audiens yang lebih luas melalui platform digital. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi pemesanan dan pelatihan digital marketing berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap wisata susur mangrove, yang tercermin dari peningkatan jumlah pemesanan dan kunjungan wisatawan*

---

## PENDAHULUAN

Kawasan mangrove Taman Hutan Raya (Tahura) Ngurah Rai berada di Kabupaten Badung (Kecamatan Kuta) dan Kota Denpasar (Kecamatan Denpasar Selatan). Posisinya tersebar di sepanjang jalan melalui jalur wisata Sanur, Benoa, Tuban, dan Nusa Dua. Secara geografis, Mangrove Tahura Ngurah Rai terletak pada 8°4'2"-8°4'9" Lintang Selatan (LS) dan 11°50'9"-11°50'14" Bujur Timur (BT) (Putra, Datya, dan Prawira 2023). Luas Tahura Ngurah Rai adalah 1.373,50 hektar. Konfigurasi area umumnya datar dengan pasang surut air laut dan lereng yang menurun ke arah timur dengan ketinggian 0-2 meter di atas permukaan laut. Kawasan mangrove tahura Ngurah Rai menawarkan banyak aktivitas wisata alam, salah satunya adalah treking yang melewati kedalaman hutan mangrove. Tempat wisata ini berada di dekat pintu radial dan bendungan karet Waduk Muara Nusa Dua di Kota Denpasar. Waduk ini telah lama menjadi tempat para nelayan lokal bersandar. Sebelum waduk dibangun, terdapat batu besar berlubang yang menjadi tempat nelayan menangkap ikan. Lokasi tersebut dinamakan Batu Lumbang untuk mengenang batu besar berlubang tersebut.



Kelompok nelayan KUB Segara Guna Batu Lumbang didirikan pada 20 Agustus 2005. Sebanyak 47 nelayan, kelompok ini membangun wisata susur mangrove dengan menyewakan kano kepada masyarakat umum sejak tahun 2006. Bermula dengan bantuan dari Kementerian Kelautan dan Perikanan yang memberikan 10 kano di tahun 2006 untuk disewakan kepada masyarakat untuk memancing dan digunakan untuk menangkap ikan. Di tahun 2023, KUB Segara Guna Batu Lumbang menerima 75 kano, dan pada tahun 2024, Rotary Club of Denpasar Bali memberikan 5 kano. Harga sewa kano adalah Rp. 30.000,00 dan kapal boat Rp. 150.000,00, sudah termasuk pelampung (*life vest*). Satu kano dapat menampung dua orang, sedangkan kapal boat dapat menampung enam sampai sepuluh orang dewasa. Pembayaran masih dilakukan secara konvensional menggunakan uang tunai, dan pembayaran dilakukan di meja penerimaan tamu di depan pintu masuk dermaga batu lumbang. Pemesanan kano, baik untuk individu maupun rombongan, dilakukan melalui permintaan langsung di lokasi dan pengelola wisata kano menggunakan aplikasi chat WhatsApp.

Saat ini, proses pemesanan wisata susur mangrove kano atau kapal boat masih menggunakan metode lama. Pemandu wisata atau wisatawan harus datang ke lokasi untuk melakukan pemesanan (booking) pada tanggal dan hari yang telah ditetapkan sebelumnya atau secara melalui media sms ke manajer kelompok nelayan batu lumbang. Karena banyaknya pesan dan permintaan yang masuk, seringkali banyak pemesanan terlewat di buku besar catatan atau di kotak masuk aplikasi karena tidak terorganisir dengan baik. Selain itu, informasi tentang pasang surut air laut tidak dikomunikasikan dengan baik dan jelas kepada para wisatawan yang melakukan pemesanan. Banyak pemesanan yang batal dan wisatawan kecewa karena pada hari H wisata, kapal boat tidak bisa berangkat untuk melayani pemesanan wisata rombongan.

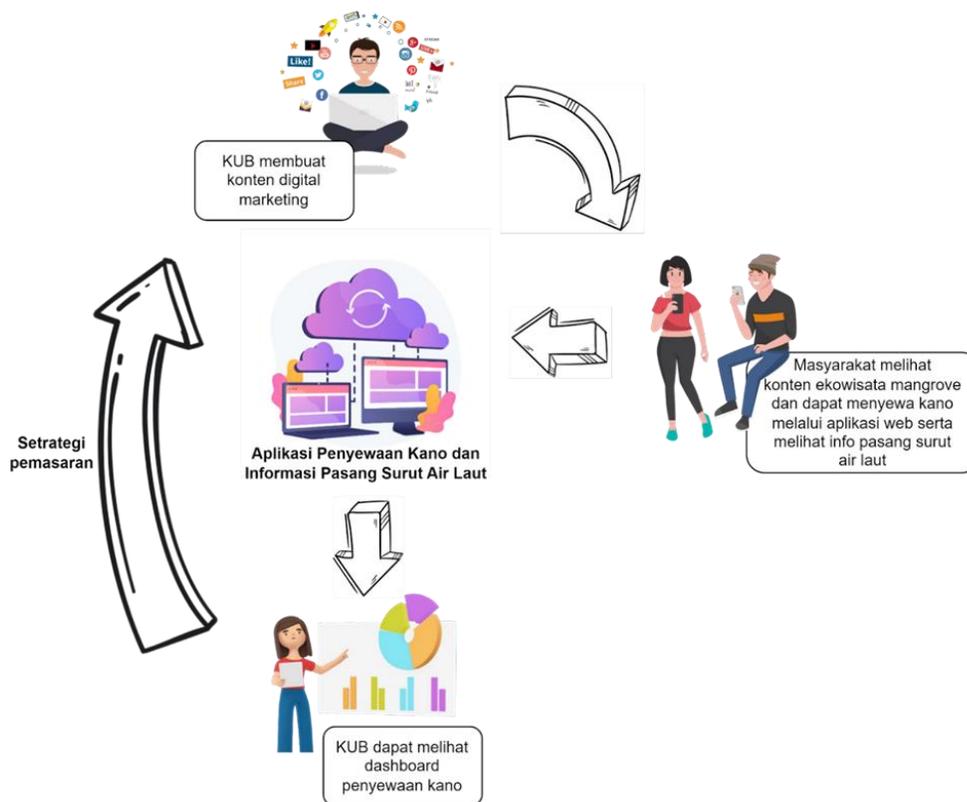
Tujuan utama PKM ini adalah menerapkan bidang teknologi informasi untuk membantu kelompok nelayan segara batu lumbang dalam manajemen pemesanan wisata susur mangrove serta memberikan informasi terkini terkait kondisi pasang surut air laut. Khususnya, sistem informasi manajemen akan membantu membenahi proses bisnis pemesanan wisata susur mangrove yang masih konvensional dan belum terkomputerisasi serta memberikan informasi pendukung yang akurat tentang jadwal pasang surut air laut sehingga wisatawan dapat yakin bahwa mereka akan mendapatkan pengalaman yang luar biasa.

Dalam konteks wisata kano, penggunaan digital marketing menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap kegiatan susur mangrove menggunakan kano atau perahu. Salah satu pendekatan yang dapat diadopsi oleh KUB adalah melalui penggunaan media sosial (Kadek Erma Anggara Wati dkk. 2024; Syam dkk. 2024). Platform-platform seperti Instagram dan Facebook dapat digunakan untuk membagikan foto-foto menarik dan konten-konten video yang memperlihatkan keindahan hutan mangrove dan pengalaman susur mangrove yang menyenangkan. Melalui visual yang menarik, diharapkan dapat menarik perhatian pengguna media sosial dan membangun minat mereka terhadap wisata susur mangrove (Oka dan Subadra 2024). Karena itu, pendampingan mitra dalam penggunaan fitur-fitur seperti Instagram Stories dan Facebook Live dapat memungkinkan KUB untuk berbagi momen-momen langsung dari mangrove tahura ngurah rai



## METODE

Untuk menerapkan IPTEKS dalam program kemitraan masyarakat ini maka dilakukan beberapa tahapan pendampingan dan pelatihan kepada kelompok nelayan yakni pendampingan dalam penerapan sistem informasi manajemen pemesanan kano serta sistem informasi pasang surut air laut, pelatihan untuk pengoperasian sistem informasi manajemen pemesanan kano serta informasi pasang surut air laut, dan pendampingan dan pelatihan pembuatan konten video pendek untuk media sosial. Gambaran IPTEK yang akan dilakukan pada Kelompok Usaha Bersama (KUB) Segara Guna Batu Lumbang, ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Gambaran IPTEK.**

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan oleh TIM yang berjumlah 5 orang yang terdiri dari 3 Dosen, dan 2 Mahasiswa. Tahapan pelaksanaan pengabdian dibagi seperti berikut :

### 1 Forum Group Discussion (FGD)

FGD dilaksanakan dengan menghadirkan seluruh kelompok nelayan yang terlibat dalam bisnis proses penyewaan kano. Semua peserta dan tim pelaksana hadir pada kegiatan FGD. Dalam FGD ini dilakukan proses transfer proses bisnis yang biasa dilakukan secara konvensional menjadi diagram kerangka sistem. Dengan peningkatan dan beberapa modifikasi dalam prosesnya untuk meningkatkan manajemen tata kelola organisasi mitra. Akan dilakukan juga pengambilan dokumentasi gambar dan video dalam FGD ini.

### 2 Pelatihan

Pelatihan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Kano dan Pasang



Surut Air Laut sebagai penerapan teknologi informasi yang dimanfaatkan secara maksimal dan berkelanjutan oleh anggota mitra. Pelatihan kedua adalah pelatihan terkait digital marketing seperti pembuatan konten-konten media sosial untuk mendukung pemasaran wisata susur mangrove.

### 3 Pendampingan

Setelah melakukan pelatihan, tim pelaksana melakukan pendampingan penggunaan Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Kano kepada Mitra PKM dan pembuatan konten-konten media sosial untuk mendukung digital marketing wisata susur mangrove. Pendampingan ini bertujuan untuk melihat perkembangan hasil pelatihan yang telah dilakukan sebelumnya.

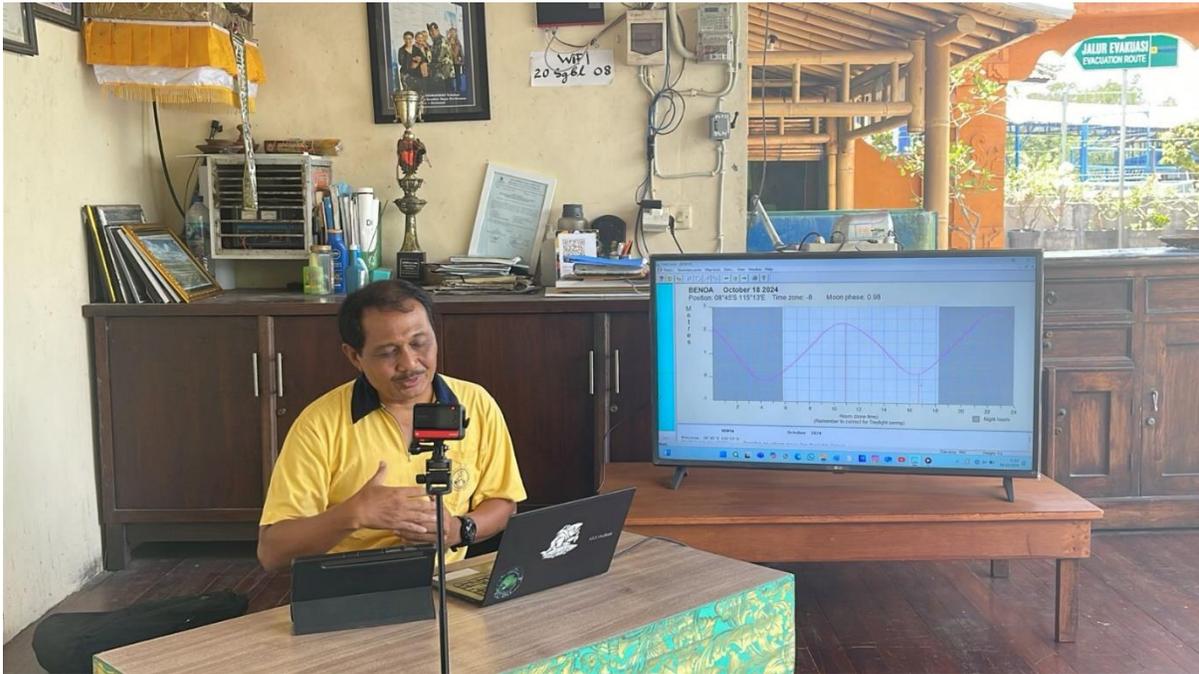
## HASIL

Tahap pertama dari pengabdian ini adalah tim pelaksana melakukan *Forum Group Discussion* (FGD) dengan pengelola KUB untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan dan proses bisnis yang berjalan. Hasil diskusi ini akan digunakan sebagai dasar implemetasi aplikasi penyewaan kano dan kapal boat.

Selanjutnya yaitu tim pelaksana melakukan pelatihan penggunaan aplikasi penyewaan kano dan kapal boat serta grafik pasang surut air laut. Dilanjutkan dengan pelatihan digital marketing, contohnya pembuatan konten-konten pada facebook dan instagram dengan tujuan dapat menarik masyarakat luas.



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Penyewaan Kano dan Kapal Boat.

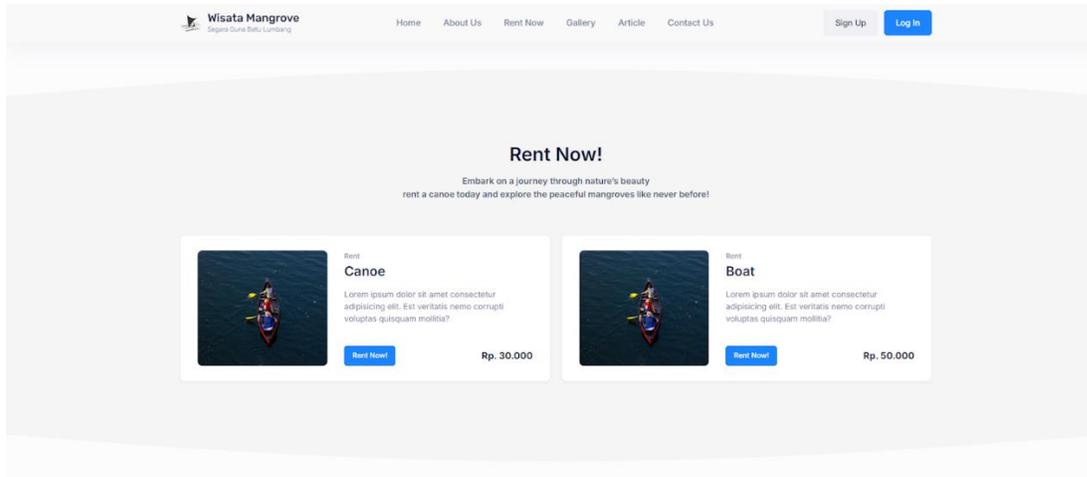


**Gambar 3. Pelatihan Pembacaan Grafik Pasang Surut Air Laut.**



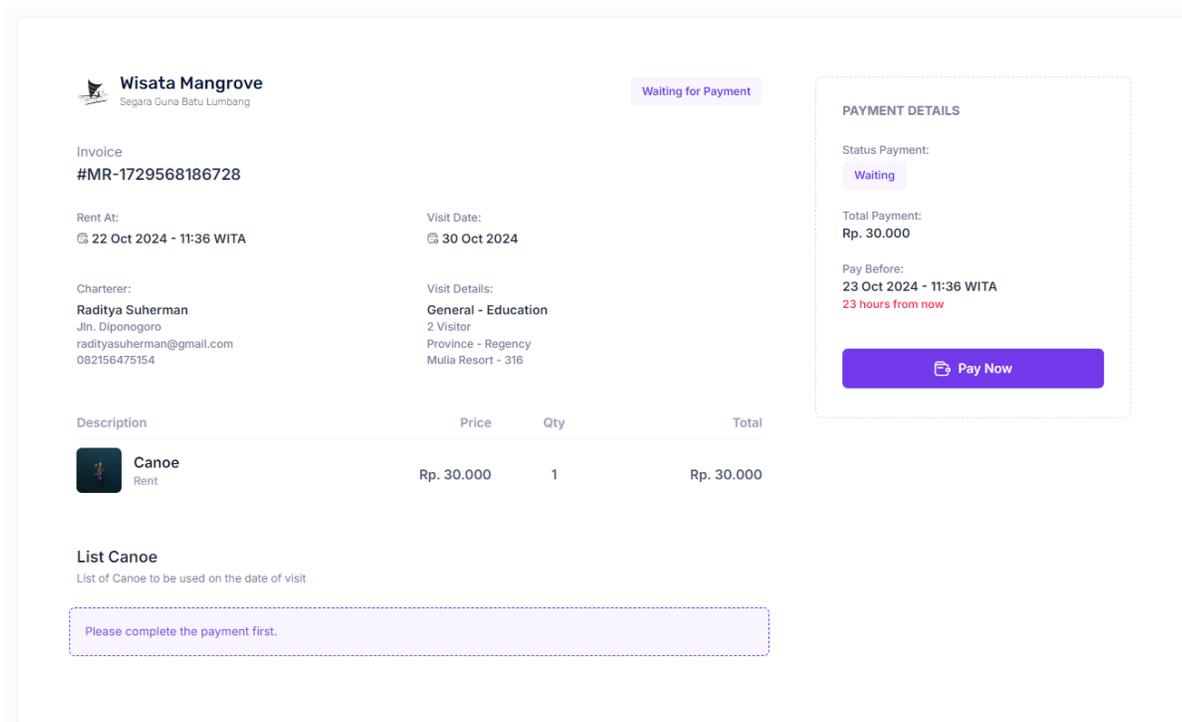
**Gambar 4. Pelatihan Digital Marketing.**

Setelah diterapkannya aplikasi pemesanan, masyarakat, khususnya wisatawan, merasakan kemudahan yang signifikan dalam memesan kano dan kapal boat untuk wisata susur mangrove. Sebelumnya, proses pemesanan harus dilakukan secara manual dengan datang langsung ke lokasi atau mengirim pesan SMS yang sering kali tidak terorganisir dengan baik. Hal ini menyebabkan banyak pesanan terlewat atau tidak dicatat dengan benar, menimbulkan kebingungan dan ketidakpastian bagi wisatawan. Aplikasi pemesanan kano dan kapal boat dapat dilihat pada Gambar 5 sampai dengan Gambar 7.



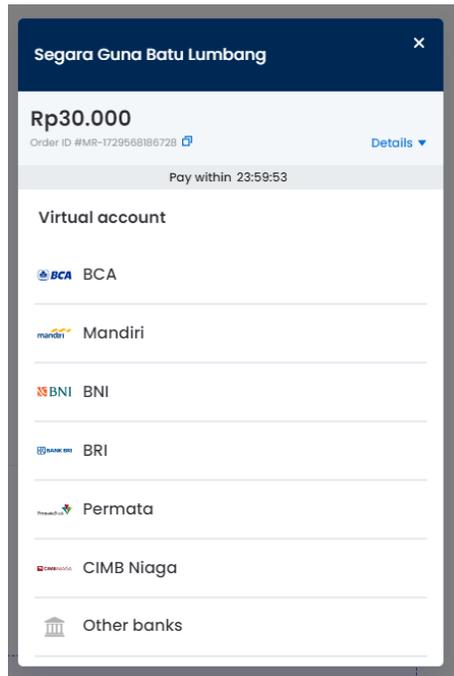
**Gambar 5. Halaman Pemesanan Kano dan Kapal.**

Gambar 5 menunjukkan halaman pemesanan Kano dan Kapal. Pada halaman ini pemesan dapat memilih ingin memesan kano atau kapal boat.



**Gambar 6. Halaman Pembayaran.**

Setelah memilih jenis pemesanan, pemesan dapat melakukan proses pembayaran pada halaman pembayaran seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.



**Gambar 7. Halaman Pemilihan Metode Pembayaran.**

Gambar 7 menunjukkan penyewa dapat memilih bank yang akan digunakan untuk pembayaran. Hal ini memudahkan pengguna melakukan pembayaran non tunai.

Tim pelaksana juga melakukan pengujian *usability testing* terkait aplikasi penyewaan kano dan kapal boat yang diimplementasikan pada Ekowisata Susur Mangrove kepada pengelola Ekowisata yang berjumlah 16 Orang. Pengujian ini menggunakan metode *USE Questionnaire* untuk menilai *usability* sebuah aplikasi (Nurazizah, Ermatita, dan Astriratma 2021). Tabel 1 menunjukkan hasil kuisisioner *usability testing* yang dilakukan pada pengabdian ini.

**Tabel 1. Hasil Kuisisioner *Usability Testing* Aplikasi Penyewaan Kano dan Kapal Boat.**

No	Pernyataan	Rata-rata
<b>Kebergunaan (Usefulness)</b>		
1	Ini menolong saya lebih efektif.	4
2	Ini menolong saya lebih produktif.	3.875
3	Ini sangat berguna.	3.75
4	Ini memberi lebih banyak kontrol terhadap aktivitas dalam kegiatan keseharian saya.	3.875
5	Ini membantu mencapai hal yang saya ingin capai sehingga akan lebih mudah diselesaikan.	4.125
6	Ini membantu saya meminimalisir waktu dalam penggunaannya.	4
7	Ini mencapai berbagai keperluan saya.	3.9375
8	Ini memenuhi semua hal yang saya inginkan.	4.125



No	Pernyataan	Rata-rata
<b>Kemudahan Penggunaan (Ease of Use)</b>		
1	Mudah untuk digunakan.	3.875
2	Sederhana untuk digunakan.	3.875
3	Ramah pengguna (user friendly).	4.125
4	Ini membutuhkan langkah sesedikit mungkin dalam mencapai apa yang ingin saya lakukan.	4
5	Fleksibel.	3.9375
6	Menggunakannya dengan mudah.	4.0625
7	Saya bisa menggunakan ini dengan tidak menggunakan instruksi tertulis.	4
8	Saya tidak mendapat inkonsistensi ketika menggunakannya.	4
9	Baik untuk pengguna biasa maupun pengguna reguler akan menyukainya.	3.8125
10	Saya dapat mengatasi kesalahan secara mudah dan cepat.	4.0625
11	Saya selalu sukses dalam penggunaannya setiap saat.	4
<b>Kemudahan Mempelajari (Ease of Learning)</b>		
1	Saya dengan mudah mempelajari cara penggunaannya.	4.1875
2	Saya dengan mudah mengingat cara penggunaannya.	4
3	Ini sangat mudah dalam dipelajari dan digunakan.	3.9375
4	Saya dapat cepat menjadi terampil dengan dalam menggunakan ini.	4
<b>Kepuasan Pengguna (User Satisfaction)</b>		
1	Saya merasa suka dengan ini.	4.125
2	Saya ingin menyarankan ini kepada teman-teman.	4.1875
3	Saya merasa ini sangat menyenangkan ketika digunakan.	3.8125
4	Ini berjalan seperti yang diharapkan.	4.1875
5	Ini sangat memuaskan.	3.875
6	Saya merasa nyaman menggunakan ini.	3.875
7	Saya sangat nyaman ketika digunakan.	4.125

Berdasarkan hasil kuisioner, aplikasi ini secara keseluruhan diterima dengan baik oleh pengguna, dengan mayoritas skor berada di atas 3.8. Dari segi Kebergunaan (Usefulness), aplikasi dianggap membantu pengguna dalam meningkatkan efektivitas dan produktivitas, serta mencapai tujuan mereka dengan lebih mudah. Pernyataan dengan skor tertinggi, yaitu 4.125, menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini mendukung pencapaian yang lebih mudah, meskipun terdapat sedikit ruang perbaikan pada aspek kegunaan umum yang memperoleh skor 3.75. Dalam kategori Kemudahan Penggunaan (Ease



of Use), aplikasi dinilai cukup mudah digunakan, dengan skor tertinggi 4.125 untuk keramahan pengguna. Namun, ada sedikit tantangan bagi pengguna baru, terlihat dari skor 3.8125 terkait konsistensi pengalaman pengguna baru dan reguler. Pada aspek Kemudahan Mempelajari (Ease of Learning), aplikasi ini dianggap mudah dipelajari dengan skor tertinggi 4.1875, menandakan bahwa mayoritas pengguna dapat mempelajari cara penggunaannya dengan cepat. Namun, masih ada pengguna yang mungkin membutuhkan waktu adaptasi lebih lama, dengan skor 3.9375 untuk pernyataan terkait kemudahan belajar secara keseluruhan. Dalam kategori Kepuasan Pengguna (User Satisfaction), kepuasan pengguna terlihat cukup tinggi, terutama dalam aspek kesediaan untuk merekomendasikan aplikasi kepada orang lain dan kesesuaian aplikasi dengan ekspektasi, yang mendapatkan skor 4.1875. Namun, pengalaman menyenangkan selama penggunaan aplikasi masih perlu ditingkatkan, dengan skor 3.8125 yang merupakan yang terendah di kategori ini. Secara umum, aplikasi ini sudah memenuhi harapan pengguna, tetapi beberapa peningkatan di area pengalaman pengguna dan penyesuaian bagi pengguna baru akan semakin meningkatkan kepuasan dan adopsi aplikasi secara keseluruhan.

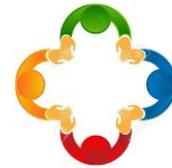
## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan efisiensi pemesanan wisata susur mangrove melalui implementasi aplikasi penyewaan kano dan kapal, serta memperluas promosi wisata dengan pelatihan digital marketing. Sebelum aplikasi diterapkan, pemesanan dilakukan secara manual, yang seringkali menyebabkan ketidaknyamanan dan kesalahan. Dengan aplikasi, pemesanan menjadi lebih mudah dan terorganisir, memungkinkan wisatawan untuk memesan secara online serta memantau jadwal dan kondisi pasang surut air laut secara real-time. Pelatihan pembacaan grafik pasang surut air laut juga memberikan pengetahuan baru bagi para pengelola sehingga dapat memberikan informasi yang akurat terhadap pengunjung.

Pelatihan digital marketing juga memberikan hasil positif. Pengelola Kelompok Usaha Bersama (KUB) kini mampu memanfaatkan media sosial untuk promosi wisata secara efektif, menjangkau audiens yang lebih luas, dan meningkatkan visibilitas wisata susur mangrove. Hasilnya, terjadi peningkatan jumlah pemesanan dan minat wisatawan untuk berkunjung.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Kadek Erma Anggara Wati, Ni, I Wayan Mertha, Hanugerah Kristiono Liestiandre, dan Politeknik Pariwisata Bali. 2024. "The Influence of Instagram Social Media Promotion on Domestic Tourists' Decision to Visit Pandawa Beach Tourist Attraction." *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 3, no. 9 (September): 4353–60. <https://doi.org/10.59188/JCS.V3I9.971>.
- [2] Nurazizah, Erina Oktariana, Ermatita Ermatita, dan Ria Astriratma. 2021. "Analisis Pengukuran Usability Menggunakan Metode Use Questionnaire Pada Aplikasi Shopee Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* 2, no. 2: 688–97. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/1629>.
- [3] Oka, I. Made Darma, dan I. Nengah Subadra. 2024. "Digital marketing for sustainable tourism village in Bali: A mixed methods study." *Journal of Infrastructure, Policy and Development* 8, no. 7 (Juli): 3726. <https://doi.org/10.24294/JIPD.V8I7.3726>.



- 
- [4] Putra, I Gede Yoga Pratama, Aulia Iefan Datya, dan Agus Tommy Adi Prawira. 2023. "Sistem Informasi Booking Tour Package pada Bumdes Munggu Berbasis Web." *Jurnal Kesehatan, Sains, Dan Teknologi (Jakasakti)* 2, no. 3 (Desember). <https://doi.org/10.36002/JS.V2I3.2694>.
- [5] Syam, Agus, Fenly Crosby Cloria Dajo, Muhammad Jufri, Nur Halim, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis. 2024. "Implementation of Digital Marketing through Social Media to Increase The Number of Visits at Ujung Suso Beach Tourism, East Luwu District." *Journal of Applied Business, Taxation and Economics Research* 3, no. 5 (Juni): 581-88. <https://doi.org/10.54408/JABTER.V3I5.331>.