
PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK DESTINASI WISATA UNTUK MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT TERHADAP DESA WISATA SEKOTONG

Oleh

Nurul Maylida¹, Deni Darma Saputra², Sukmayanti³, Rosita Yusrianti⁴, Ilham Syahrul Jiwandono⁵

^{1,3,4,5}Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

²Program Studi D3 Pariwisata, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram

Email : nurul.maylida@gmail.com

Article History:

Received: 17-11-2024

Revised: 21-11-2024

Accepted: 23-11-2024

Keywords:

Recreational
Village, Sekotong, E-
Book.

***Abstract:** Recreational village has been sustainable development innovations and has been established throughout Indonesia, including in the West Nusa Tenggara Province (NTB). One of the recreational village is Sekotong, which is located in West Lombok Regency. Sekotong is an area that has the potential to become a companion tourism area for the Special Economic Zone of Mandalika. Sekotong is still less well-known compared to other popular tourist destinations in NTB. Therefore, this research aims to develop a feasible tourism destination e-book media. In this context, digital media, especially e-books, can be used to promote Sekotong recreational village, consequently increasing public interest, both local and foreign. The research method used was Research and Development (R&D). The result of this research is a tourism destination e-book. A validity test has been carried out to ensure the feasibility of the e-book. The results of the material validation test showed 86% and media validation 84%, both of which were converted to the Likert Scale and received a value of "Very Valid." However, the media need revision. The e-book has been registered for Copyright. The conclusion of this study is the development of an e-book on Sekotong tourist destination serves as a means of exploring and promoting tourist destination that have not been widely exposed. bagi masyarakat tanpa mengorbankan keseimbangan ekologis*

PENDAHULUAN

Desa wisata merupakan implementasi dari pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*) (Mumtaz & Karmilah, 2021). Desa wisata juga merupakan sebuah area pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik tertentu untuk menjadi daerah tujuan wisata. Di kawasan ini, penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya asli. Selain itu, beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian dan sistem sosial turut mewarnai sebuah kawasan desa wisata. Di luar faktor-faktor tersebut, alam dan lingkungan yang masih asli dan terjaga merupakan faktor penting dari sebuah kawasan tujuan wisata (Zakaria & Suprihardjo, 2014). Desa wisata yang dapat dijadikan tujuan wisata di Indonesia tersebar merata dengan jumlah ribuan. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (Kemenparekraf RI) mencatat sejumlah 6030 desa wisata per tahun 2024. Salah satu tempat terkenal menjadi tujuan wisata yaitu di Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Potensi pariwisata yang cukup potensial dan banyak diminati oleh para wisatawan baik domestik maupun mancanegara di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) adalah pariwisata bahari (laut/pantai) karena secara geografis NTB yang terdiri dari 137 pulau (27 buah pulau yang berpenghuni dan 110 buah pulau yang tidak berpenghuni) merupakan provinsi kepulauan sekitar tujuh perdelapan wilayah NTB terdiri atas lautan dan potensi yang ada cukup menarik untuk dikembangkan menjadi kawasan pariwisata yang bermutu, yang nantinya mampu memberikan manfaat baik bagi para wisatawan, masyarakat maupun pemerintah (Rochayati et.al, 2016).

Salah satu daerah di Lombok Barat yang berpotensi menjadi kawasan wisata pendamping kawasan ekonomi khusus Mandalika adalah Kecamatan Sekotong. Kecamatan Sekotong yang sekaligus menjadi nama dari desa tersebut telah ditetapkan menjadi desa wisata oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (Kemenparekraf RI) pada tahun 2021. Konsep pembangunan kepariwisataan di daerah Sekotong berbasis masyarakat menetapkan masyarakat sebagai bagian yang terpisahkan dari produk wisata. Produk pariwisata merupakan proses rekayasa sosial (*social engineering*) masyarakat dan esensi pembangunan pada komunitas atau masyarakat (*community based development*). Masyarakat setempat juga terlibat langsung dalam kegiatan pariwisata seperti bentuk pemberian jasa dan pelayanan yang hasilnya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat (Maylida et.al, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sarana yang dapat memberikan kemudahan dalam mempromosikan desa wisata Sekotong dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih seperti pembuatan *e-book* sebagai bentuk pengembangan buku saku wisata manual yang sudah diedarkan agar memudahkan pengunjung dalam mengeksplor destinasi wisata Sekotong.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-book* destinasi wisata yang layak. Dalam konteks ini, media digital, khususnya *e-book* dapat digunakan untuk mempromosikan desa wisata Sekotong sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat, baik lokal maupun mancanegara, untuk lebih mengenal dan tertarik mengunjungi destinasi wisata Sekotong. Kebaharuan pada penelitian ini yaitu terdapat sejarah di Sekotong yang ditampilkan pada halaman materi *e-book*.

Urgensi penelitian ini yaitu pengembangan *e-book* dapat memberikan kontribusi dalam mengenalkan potensi dan keunikan Sekotong kepada khalayak yang lebih luas, yang mungkin belum banyak terjangkau oleh media promosi konvensional. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami peran teknologi informasi pada destinasi wisata terpencil, seperti desa wisata Sekotong, sehingga dapat dijadikan sebagai model dalam pengembangan pariwisata berbasis *e-book* di masa mendatang. erisi deskripsi tentang latar belakang permasalahan yang diselesaikan, isu-isu yang terkait dengan masalah yg diselesaikan, ulasan penelitan yang pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain yg relevan dengan penelitian yang dilakukan, serta didukung dengan *literature review* yang relevan.

LANDASAN TEORI

2.1 Media

Kata “Media” diambil dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara etimologi bermakna perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai seluruh benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk aktivitas tersebut (Nurfadhillah, Septy; 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021, 2021). Dapat diketahui, media merupakan sebuah benda atau perantara.

2.2 E-Book Destinasi Wisata

Menurut Putut Laxman Pendit, *e-book* merupakan bentuk buku elektronik secara sederhana dapat dilihat dalam bentuk teks yang ditampilkan dalam bentuk dokumen yang dibuat dengan wordprocessor, HTML, atau XML. Menurut (Wiji Suwarno, 2011: 74) dalam (Prabowo & Heriyanto, 2013), *e-book* adalah versi elektronik dari buku.

E-book terdiri dari dua macam, yaitu (1) *e-book* tertutup, *e-book* ini hanya bisa dibaca dengan alat serta program khusus (*e-book reader*), (2) *e-book* terbuka, jenis *e-book* kedua bisa dibaca oleh berbagai teknologi digital mulai dari PC desktop, laptop serta tersedia di internet. Kelebihan dari *e-book* antara lain kemudahan penelusuran dan membacanya, penghematan bahan kertas, dan kemudahan pengalihan teks (Prabowo & Heriyanto, 2013)

Daerah tujuan wisata atau sering juga disebut destinasi wisata merupakan kawasan geografis yang tergabung dalam satu atau lebih wilayah administratif, yang didalamnya terdapat daya tarik wisata. Tersedia fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. (Undang-undang Kepariwisata nomor 10 tahun 2009) dalam (Hariyanto, 2016). Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa *e-book* destinasi wisata merupakan buku elektronik yang menampilkan daerah tujuan wisata.

2.3 Minat Masyarakat Terhadap Desa Wisata Sekotong

Menurut Djali (2008:121) dalam (Yulianti, 2016) berpendapat bahwa minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap sesuatu objek.

Minat masyarakat terhadap destinasi wisata merupakan cerminan sejauh mana ketertarikan mereka dalam mengunjungi dan mengeksplorasi tempat-tempat wisata tertentu. Ketertarikan ini biasanya dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk daya tarik, fasilitas, serta informasi yang diterima oleh calon wisatawan.

Sekotong merupakan salah satu bagian dari desa wisata yang terdaftar di Kemenparekraf RI. Sekotong terletak di Kecamatan Sekotong, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Pada situs Kemenparekraf, terdapat sekitar 4 desa wisata yang ada di Sekotong, yaitu desa wisata (1) Sekotong Barat, (2) Gili Gede, (3) Batu Putih, dan (4) Batu Putih Bahari.

Sekotong juga merupakan wilayah yang masuk dalam Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Mandalika. Tidak seperti Mandalika, rasio pengunjung Sekotong masih lebih sedikit dibanding Mandalika ataupun tempat wisata populer lainnya. Oleh karena itu, minat masyarakat terhadap desa wisata Sekotong harus terus ditingkatkan, baik itu masyarakat lokal maupun mancanegara.

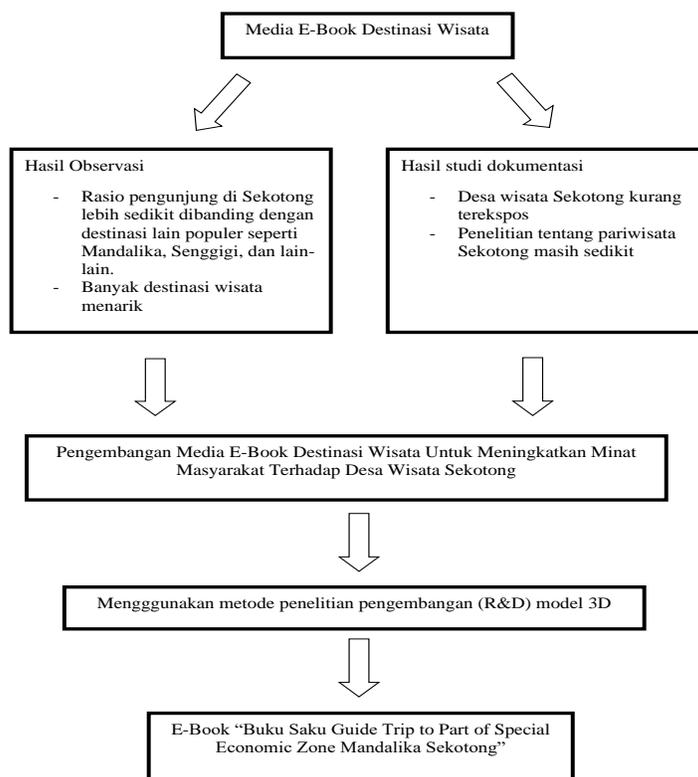
2.4 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan tema yang sama, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Al Fiqri, Suroyo, Bedriati Ibrahim (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Historical Toursim E-Book Berbasis Cultural Heritage Bandar Senapelan Pekanbaru” dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)*. Kesamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh (Al Fiqri, et al., 2023) yaitu produk yang dikembangkan sama-sama merupakan berbentuk *e-book*. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian oleh (Al Fiqri, et al., 2023) yaitu (1) *e-book* yang dihasilkan terkait dengan cultural tourism, (2) dilakukannya uji coba praktikalitas pada subjek penelitian. Sedangkan pada penelitian ini, *e-book* yang dikembangkan tentang destinasi wisata, dan tidak dilakukannya uji coba efektifitas.

Penelitian selanjutnya yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novita Agnes Putrislia dan Gamaliel Septian Airlanda (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah

Dasar” dengan menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Kesamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putrislia & Airlanda, 2021) yaitu (1) produk yang dikembangkan sama-sama merupakan berbentuk *e-book*, (2) Tidak dilakukannya uji kepraktisan dalam skala terbatas maupun luas. Adapun perbedaannya adalah *e-book* yang dihasilkan terkait dengan media pembelajaran cerita bergambar, sedangkan pada penelitian ini, *e-book* yang dikembangkan tentang destinasi wisata.

2.5 Kerangka Konsep



Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) atau disebut juga dengan penelitian pengembangan. Menurut (Putra, 2012) dalam (Solikin & Amalia, 2019), R&D adalah metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk mendapatkan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/strategi/cara yang lebih unggul, terbaharukan, efektif, efisien, produktif, serta bermakna. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk *e-book* destinasi wisata.

3.2 Model Pengembangan

Dalam mengembangkan media *e-book* destinasi wisata ini akan menggunakan model 4D dari Thiagarajan, Semmel dan Sammel (1974). Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh (Trianto, 2010) dalam (Lestari, 2018), model pengembangan 4D terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini, tahapan pengembangan akan hanya dilakukan sampai tahapan *develop* karena tujuan penelitian hanya untuk mengembangkan media *e-book* destinasi wisata yang layak. Model 4D tiga tahapan dapat disederhanakan menjadi model 3D. Berikut ini merupakan tahapan dalam pengembangan

model 3D:

1. Define

Tahap pendefinisian disebut juga dengan analisis kebutuhan yang tujuannya untuk mendefinisikan syarat-syarat pengembangan serta menetapkan produk sesuai spesifikasinya. Terdapat Analisis Awal (*Front Analysis*) yang dimana peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang mendukung tentang destinasi wisata yang ada di daerah Sekotong. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengetahui dan menetapkan permasalahan yang ada sehingga terbentuknya konsep pengembangan dan pembuatan produk. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah mengenai kurang tereksposnya dengan mudah buku saku manual wisata daerah Sekotong untuk digunakan oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Sehingga munculnya ide untuk mengembangkan buku saku tersebut menjadi *e-book* dalam bentuk pdf dengan rancangan yang terbaru dan lebih menarik.

2. Design

Tahap kedua dalam model 3D adalah *design* yang bertujuan untuk membuat rancangan *e-book* destinasi wisata Sekotong yang dikembangkan. Perancangannya dibuat berdasarkan data-data yang telah diperoleh pada tahap *define*. Pemilihan Format (*Format Selection*) merupakan langkah *design* dengan tujuan untuk merancang *e-book* destinasi wisata Sekotong sesuai dengan hasil observasi kebutuhan wisatawan terhadap penggunaan *e-book* tersebut. Rancangan awal kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat produk awal atau rancangan produk berupa *e-book* yang menarik dan efisien dalam penggunaannya dengan bantuan kemajuan teknologi yang ada.

3. Develop

Tahap ini merupakan proses pengembangan media *e-book* dengan menggunakan bantuan teknologi yaitu aplikasi Canva. Selain itu dilakukan juga tahap *expert apparsial* yaitu cara untuk menilai atau memvalidasi rancangan produk. Validasi model produk oleh ahli materi dan ahli media yang bermaksud untuk menilai atau memvalidasi *e-book* destinasi wisata Sekotong. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi yang berasal dari dua dosen Universitas Mataram sehingga diketahui kelayakan produk yaitu apakah layak dikembangkan atau tidak. Kemudian, akan dilakukan revisi jika terdapat saran serta masukan dari ahli media dan ahli materi saat validasi *e-book* tersebut.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian. Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari kegiatan manusia serta pengaturan fisik dimana aktivitas tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokasi aktivitas bersifat alami untuk mendapatkan fakta (Werner & Schoepfle, 1987: 257) dalam (Hasanah, 2017). Observasi pada penelitian ini dilakukan di beberapa lokasi riset yaitu di desa wisata Sekotong, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat, Indonesia.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan (KBBI, 2016). Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu pengumpulan dan pemilihan foto-foto tentang (1) desa wisata Sekotong, (2) destinasi wisata Sekotong, (3) akomodasi di Sekotong, dan lain-lain.

3. Hasil Validasi

Hasil validasi yang digunakan yaitu terkait dengan uji validitas media *e-book* destinasi wisata. Uji validitas diperlukan untuk mengetahui kelayakan *e-book*. Uji validitas akan dibagi menjadi dua yaitu uji validitas materi dan uji validitas media.

3.4 Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Data berupa komentar, saran atau tulisan yang mendukung lainnya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, data ini kemudian akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan atau peningkatan terhadap media *e-book* destinasi wisata.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif seperti hasil uji validitas materi dan uji validitas media akan dianalisis secara kuantitatif. Adapaun untuk uji kepraktisan pada skala kecil maupun skala besar tidak dilakukan karena tujuan penelitian ini yaitu hanya untuk mengembangkan media *e-book* dan mengetahui validitasnya. Berikut ini merupakan persamaan yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif pada penelitian ini:

2.1 Uji validitas

Uji validitas merupakan tes untuk mengetahui sebuah media dapat digunakan dengan layak melalui penilaian instrumen angket. Angket akan diberikan kepada dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Angket yang digunakan memakai skala penilaian yaitu Skala Likert. Skala Likert merupakan skala yang dikembangkan Likert pada tahun 1972 dan umum digunakan pada angket.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Persamaan yang akan digunakan untuk menghitung hasil dari angket validasi materi dan angket validasi media sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor aktual}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Jawaban

Skor diperoleh = Skor yang didapatkan

Skor aktual = skor maksimal

Selanjutnya kisi-kisi angket validasi materi dan validasi media yang akan digunakan pada penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi angket ahli materi

Aspek	Jumlah Butir
Penyajian Materi	3
Kelengkapan Materi	3
Bahasa	3

Sumber: (Defita Permata Sari, 2020, dengan dimodifikasi)

Tabel 3. Kisi-kisi angket ahli media

Aspek	Jumlah Butir
Penyajian	3
Tampilan	3
Kompatibilitas	3

Sumber: (Arifin et al., 2020)

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi akan diinterpretasikan ke dalam skala berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Validitas

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0 - 20%	Tidak Valid

Sumber: (Novita, Septryanesti, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Define

Define merupakan tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media berbasis elektronik (Johan, 2023). Pada tahap ini, perencanaan *e-book* dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang destinasi wisata Sekotong (Front Analysis), menentukan target audiens yang ingin dijangkau dengan *e-book* tersebut, dan merancang struktur konten yang akan disertakan dalam *e-book*.

1.1 Analisis Tempat Wisata (*Front Analysis*)

Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan observasi ke beberapa tempat wisata seperti Pantai Kemos, Pantai Elak-Elak, Kawasan Wisata Mangrove Sekotong. Selain itu, dilakukan juga studi dokumentasi melalui jurnal dan sumber data lainnya untuk mengumpulkan informasi terkait desa wisata Sekotong. Kemudian dilakukan analisis data mengenai tempat-tempat wisata tersebut seperti (1) rasio pengunjung, (2) kemudahan akses lokasi, (3) tersedianya tempat ibadah, dan sebagainya.

1.2 Analisis Target Audiens

Audiens atau target pembaca *e-book* ini yaitu dari rentang usia 18-60 tahun, sehingga kategorinya bisa masuk ke dewasa hingga lansia. Target pembaca ini disesuaikan dengan ukuran huruf yang digunakan, banyak tersedia gambar, dan berwarna-warni, sehingga cocok untuk pembaca dengan usia tersebut.

1.3 Analisis Struktur Konten

Struktur konten dalam *e-book* destinasi wisata Sekotong ini yaitu terdapat (1) cover yang memuat judul buku beserta penulis dan logo yang menyertai, (2) halaman ke-2 menampilkan logo penerbit dan penulis, (3) halaman ke-3 menampilkan informasi penerbit dan informasi mengenai

e-book serta UU Hak Cipta, (4) kata pengantar, (5) daftar isi, (6) isi materi, (7) profil pengembang, (8) daftar pustaka, (9) profil singkat.

2. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan, dimulai dengan penyusunan daftar materi *e-book*, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media elektronik buku (*e-book*). *E-book* ini disajikan secara terstruktur, menarik dan informatif dengan menyertakan gambar yang mendukung konten.

2.1 Penyusunan Daftar Materi *E-Book*

Materi yang akan ditampilkan di *e-book* meliputi (1) profil desa wisata Sekotong, (2) sejarah di desa wisata Sekotong, (3) mengapa Sekotong?, (4) destinasi wisata, (5) festival-festival menarik, (6) transportasi, (7) akomodasi, dan (8) tips wisata di Sekotong.

2.2 Pemilihan Media

E-book ini merupakan versi elektronik dari buku sehingga dapat dinikmati dengan visual 2D. *E-book* ini juga menampilkan berbagai gambar mengenai desa wisata Sekotong seperti destinasi wisata, festival-festival, akomodasi dan lain-lain. Logo-logo penting juga diperlihatkan seperti logo asal Instansi peneliti, logo penerbit, logo tim penelitian, beserta logo lain yang berkaitan.

2.3 Pemilihan Format (*Format Selection*)

Format *e-book* ini dengan menggunakan kertas ukuran A5, sesuai dengan judul *e-book* yaitu buku saku, maka ukuran yang dipakai lebih kecil dari ukuran biasanya. *E-book* juga disertai dengan teks dan gambar yang cukup jelas dan dapat dibaca dengan baik.

2.4 Rancangan Awal

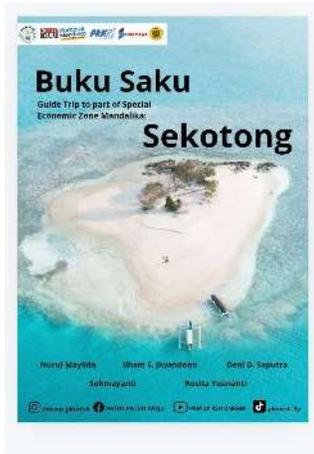
Rancangan awal dalam *e-book* ini yaitu penyusunan daftar materi yang akan dimasukkan, penulisan kata pengantar yang tepat, pemilihan ukuran format dan font, beserta pemilihan warna *e-book*.

3. Develop

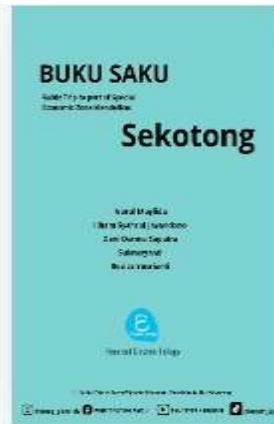
Tahap *develop* adalah tahap di mana media dikembangkan atau dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dimulai proses pengembangan atau pembuatan media (*e-book*) destinasi wisata Sekotong. Tahap ini dilanjutkan dengan pengujian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan konten *e-book* dapat digunakan sesuai dengan yang diharapkan.

3.1 Menghasilkan *E-book*

E-book telah berhasil dibuat sesuai dengan rancangan yang dibuat. Komponen yang ada pada *e-book* yaitu: (1) *cover*, (2) logo penerbit, (3) informasi tentang *e-book*, (4) kata pengantar, (5) daftar isi, (6) isi materi, (7) profil pengembang, (8) daftar pustaka, (9) profil singkat.



Gambar 2. Cover



Gambar 3. Logo Penerbit



Gambar 4. Informasi tentang e-book



Gambar 5. Kata



Gambar 6. Daftar isi



Gambar 7. Isi Materi Pengantar



Gambar 8. Profil Pengembang



Gambar 9. Daftar pustaka



Gambar 10. Profil Singkat

3.2 Melakukan Uji Validasi *E-book*

Uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *e-book*. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu (1) penyajian materi, (2) kelengkapan materi, (3) bahasa. Kemudian beberapa aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi (1) penyajian, (2) tampilan, (3) kompatibilitas. Berikut ini merupakan hasil dari uji validasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media:

3.2.1 Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk *e-book* destinasi wisata untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap desa wisata Sekotong, serta memberikan komentar dan saran. Validasi materi dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

Data hasil validasi materi dari instrumen angket yakni mendapatkan skor aktual atau skor diperoleh sejumlah 39 dan skor ideal yaitu 45. Selanjutnya hasil data tersebut dihitung menggunakan persamaan persentase jawaban, hasilnya yaitu 86%. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan ke Skala Likert dan mendapat nilai “Sangat Valid” serta media layak dengan revisi.

Ahli materi memberikan komentar sebagai berikut: (1) memperhatikan penyusunan kalimat, (2) mengubah urutan materi agar tips sebaiknya di akhir, serta bagian-bagian festival sebelum akomodasi. Ahli materi juga memberikan saran, yakni apabila ditambahkan dengan sejarah atau budaya akan lebih menarik. Kedua masukan tentang komentar dan saran menjadi acuan untuk memperbaiki *e-book*. Telah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan sehingga *e-book* menjadi lebih berkualitas. Revisi yang dilakukan yaitu (1) susunan kalimat telah diperbaiki, (2) urutan materi telah diubah, dan (3) sejarah mengenai Sekotong telah ditambahkan. Berikut ini merupakan tabel yang mempresentasikan hasil validasi materi *e-book*:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	45	39	86%	“Sangat Valid” dengan interval 81% sampai 100%, media layak dengan revisi.

3.2.2 Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian terhadap produk *e-book* destinasi wisata untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap desa wisata Sekotong, serta memberikan komentar dan saran. Validasi media dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

Data hasil validasi media dari instrumen angket yakni mendapatkan skor aktual atau skor diperoleh sejumlah 38 dan skor ideal yaitu 45. Selanjutnya hasil data tersebut dihitung menggunakan persamaan persentase jawaban, hasilnya yaitu 84%. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan ke Skala Likert dan mendapat nilai “Sangat Valid”, serta media layak dengan revisi.

Ahli media memberikan komentar yaitu (1) dilengkapi QR Code yang tidak hanya satu, (2) tautan external sebaiknya lebih banyak. Telah dilakukan revisi sesuai masukan dari ahli media, kami menambahkan QR Code di materi akomodasi serta *e-book* sekarang dapat diakses menggunakan QR Code. Berikut ini merupakan tabel yang mempresentasikan hasil validasi media *e-book*:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Validator	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Keterangan
Ahli Media	45	38	84%	“Sangat Valid” dengan interval 81% sampai 100%, media layak dengan revisi.

Pembahasan

1. Pengembangan Media *E-book* Destinasi Wisata Sekotong

Pengembangan media *e-book* destinasi wisata telah dikembangkan dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 3D. Tahapan dari model 3D yaitu *define, design, dan develop*. Tahap *define* merupakan tahap perencanaan *e-book*. *Define* dilaksanakan dengan mengumpulkan informasi tentang destinasi wisata Sekotong (*Front Analysis*), menentukan target *audiens* yang ingin dijangkau dengan *e-book* tersebut, dan merancang struktur konten yang akan disertakan dalam *e-book*.

Tahap ke-2 yaitu *design* (merancang). Tahap perancangan ini terdiri dari penyusunan daftar materi *e-book*, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Terakhir tahap ke-3 yaitu *develop* (mengembangkan). Tahapan ini merupakan tahap final. *Develop* merupakan tahap di mana media *e-book* dikembangkan berdasarkan desain yang telah disusun. *e-book* telah berhasil dibuat sesuai dengan rancangan berikut: (1) *cover*, (2) logo penerbit, (3) informasi tentang *e-book*, (4) kata pengantar, (5) daftar isi, (6) isi materi, (7) profil pengembang, (8) daftar pustaka, (9) profil singkat.

Dari ketiga tahapan tersebut, peneliti dapat mengembangkan produk akhir berupa *e-book* destinasi wisata berjudul “Buku Saku *Guide Trip to Special Economic Zone Mandalika: Sekotong*”.

2. Kelayakan *E-book* Destinasi Wisata Sekotong

Uji kelayakan media dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Kedua ahli merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram. Kelayakan ini diukur dengan uji validasi. Adapun hasil uji validasi materi mendapat hasil 86% dan diinterpretasikan ke Skala Likert. Hasilnya yaitu “Sangat Valid” serta media layak dengan revisi. Telah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan. Revisi yang dilakukan yaitu (1) susunan kalimat telah diperbaiki, (2) urutan materi telah diubah, dan (3) sejarah mengenai Sekotong telah ditambahkan.

Selanjutnya uji validasi media mendapatkan hasil 84%. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan ke Skala Likert dan mendapat nilai “Sangat Valid”, serta media layak dengan revisi. Telah dilakukan revisi sesuai masukan dari ahli media, telah ditambahkan *QR Code* di materi akomodasi serta *e-book* sekarang dapat diakses menggunakan *QR Code*.

3. Hak Kekayaan Intelektual pada *E-book* Destinasi Wisata

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan hak yang muncul untuk hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang bermanfaat untuk manusia. HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual (Rizkia & Fardiansyah, 2022). Ada berbagai macam jenis HKI, dalam hal *e-book* ini, HKI yang dimaksud adalah Hak Cipta (Copyrights).

Peneliti telah mendaftarkan *e-book* “Buku Saku *Guide Trip to Special Economic Zone Mandalika: Sekotong*” pada Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia per tanggal 21 Oktober 2023 dan telah mendapatkan hak cipta dari Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri. Oleh karena itu dilarang untuk memperbanyak, memindahkan sebagian atau seluruh isi *e-book* ke dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik

perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari pengembang atau pembuat. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2000 tentang Hak Cipta, BAB XII Ketentuan Pidana, Pasal 72, Ayat (1), (2), dan (6).

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *e-book* destinasi wisata merupakan sarana dalam mengeksplor dan mempromosikan destinasi wisata yang belum terlalu terekspos keberadaannya seperti wisata yang ada di kawasan Sekotong, Lombok Barat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji validitas *e-book* dari ahli materi dan ahli media yang menunjukkan skor validasi masing-masing adalah 86% dan 84%, sehingga jika diakumulasikan skornya masuk dalam kategori sangat valid dengan adanya revisi. Oleh karena itu, *e-book* destinasi wisata dikatakan layak untuk digunakan, karena dapat meningkatkan minat masyarakat Sekotong terhadap destinasi wisata yang ada dengan adanya inovasi penampilan media yang menarik dan praktis.

Pengakuan/Acknowledgements (Cambria, Size 12)

Penulis bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (BELMAWA), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (DIKTI)
2. Nurul Maylida
3. Deni Darma Saputra
4. Sukmayanti
5. Rosita Yusrianti
6. Ilham Syahrul Jiwandono, M.Pd
7. Muhammad Erfan, S.Pd., M.Pd
8. Setiani Novitasari, M.Pd
9. Muhammad Syazali, M.Pd.
10. Dr. Syahrial Ayub, S.Pd, M.Si
11. Rizal Kurniansah, M.Par
12. Tim Redaksi Journal of Responsible Tourism, Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia.
13. Segenap sivitas akademika Universitas Mataram.
Masyarakat Sekotong, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat, Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Aftiani, R. Y., Khairinal, K., & Suratno, S. “Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis flip pdf professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh.” *Jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*, 2(1), (Juli 2021): 458-470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>
- [2] Agusra, D., Lussianda, E. O., & Afriyeni, Y. “Strategi promosi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan pada agrowisata tenayan raya pekanbaru provinsi Riau.” *Akuntabel*, 16(1), (2019): 54–61.
- [3] Al Fiqri, Y., Suroyo, S., & Ibrahim, B. “Pengembangan historical tourism e-book berbasis cultural heritage bandar senapelan Pekanbaru.” *Jurnal Industri Pariwisata*, 6(1), (2023): 102–109. <https://doi.org/10.36441/pariwisata.v6i1.1255>
- [4] Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. “Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), (2020): 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- [5] Hasanah, H. “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial).” *At-Taqaddum*, 8(1), (2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- [6] Hariyanto. “Destinasi wisata dan budaya di Cirebon”. *Economica*, IV(2), (2016): 214–222. <https://doi.org/10.31294/jeco.v4i2.830>
- [7] Hasugian, P. S. “Perancangan website sebagai media promosi dan informasi.” *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 2018: 82–86.
- [8] Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. “Penerapan model four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.” *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), (2023): 372-378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- [9] Kamus Besar Bahasa Indonesia. “Kamus besar bahasa Indonesia edisi kelima.” Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- [10] Lestari, N. “Prosedural mengadopsi model 4D dari Thiagarajan suatu studi pengembangan LKM Bioteknologi menggunakan model pbl bagi mahasiswa.” *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12(2), (2018): 56–65.
- [11] Maylida, N., Saputra, D. D., Sukmayanti., Yusrianti, R., Kurniawati., & Jiwandono, I. S. “Kelekatan nilai budaya "patut patuh patju" pada masyarakat pesisir Sekotong kabupaten Lombok Barat sebagai satelit pariwisata Mandalika : studi analitik eksploratif. Prosiding Seminar Nasional Sosial dan Humaniora, 1, (2024): 134-142. ISSN 3047-7549.
- [12] Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. Digitalisasi wisata di desa wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), (2021): 1-15. <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19790>
- [13] Novita, Septryanesti, L. ”Desain dan uji coba e-modul pembelajaran Kimia.” *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 04(02), (2019): 202–215. doi: <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i2.5659>
- [14] Nurfadhillah, Septy; 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. “MEDIA PEMBELAJARAN pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran.” Kabupaten Sukabumi: CV Jejak, Juli 2021.
- [15] Prabowo, A., Heriyanto. “Analisis pemanfaatan buku elektronik (e-book) oleh pemustaka di perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang.” *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), (2013): 1–9. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip%5CnANALISIS>
- [16] Prasetyo, H., & Rifai, M. B. “Urgensi implementasi smart tourism untuk kemajuan pariwisata

- Indonesia.” *Journal of Tourism and Economic*, 5(2), (2022): 147-160. <https://doi.org/10.36594/jtec/5zvqmg87>
- [17] Rizkia, N.D. Fardiansyah, H. “Hak kekayaan intelektual suatu pengantar.” Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- [18] Rochayati, N., Pramunarti, A., & Herianto, A. “Upaya pelestarian potensi pariwisata dan pengembangan ekowisata kawasan konservasi taman wisata alam Bangko-Bangko desa Batuputih kecamatan Sekotong kabupaten Lombok Barat.” *Paedagoria | FKIP UMMat*, 7(1), (2016), 14. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v7i1.176>
- [19] Sari, D.P. “Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Etnobotani di hutan adat Temedak provinsi Jambi dalam upaya meningkatkan literasi lingkungan dan kemampuan berpikir kreatif siswa.” Thesis Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: (2020), 150 hlm.
- [20] Setyawan, A., & Faqih, FI. “Pengembangan e-book interaktif materi sastra pengetahuan lokal pulau Mandangin berbasis aplikasi flip PDF professional.” *Didaktik: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 23 (1), (2023).
- [21] Solikin, I., & Amalia, R. “Materi digital berbasis web mobile menggunakan model 4D.” *Sistemasi*, 8(3), (2019): 321. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- [22] Yulianti, R. “Pengaruh minat masyarakat Aceh terhadap keputusan memilih produk perbankan syariah di kota Banda Aceh.” *Jurnal Dinamika Akuntansi Dan Bisnis*, 2(1), (2016): 14–28. <https://doi.org/10.24815/jdab.v2i1.3599>
- [23] Zakaria, F. Suprihardjo, R. D. “Konsep pengembangan kawasan desa wisata di desa Bandungan kecamatan Pakong kabupaten Pamekasan.” *Cancer Journal*, 3(2), (2014): 245–249. <https://doi.org/10.1097/00130404-200409000-00009>.