

TRANSFORMASIDIGITAL DIEKOWISATA BUKIT PERAMUN

Linda Keni Peristika Daulay¹, Ferdin Boy², Nikky Nakaromi³, Paksi Prakoso⁴, Ushy Ramadhanty⁵

^{1,2,3,4,5}Magister Pariwisata, STP Trisakti, Universitas Trisakti

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Indonesia

*Email Korespondensi: peristika8@https://stptrisakti.ac.id

ABSTRAK

Pengelola Bukit Peramun dalam transformasi digital telah menciptakan aplikasi yang mencakup *virtual reality* yang dikembangkan ke arah *augmented reality*, seperti pada aplikasi *Peramu Hill*, yang sudah menyediakan panduan virtual dalam aplikasi itu sendiri yang merupakan gabungan *virtual reality* dan *augmented reality*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh transformasi digital terhadap perkembangan ekowisata di Bukit Peramun. Populasi dalam penelitian ini adalah warga di sekitar Bukit Peramun dan sampel penelitian diambil sebanyak 96 responden dimana dari sampel tersebut diteliti tanggapannya melalui e-kuesioner mengenai transformasi digital dan perkembangan ekowisata Bukit Peramun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data dengan uji korelasi *pearson* didapat nilai signifikansi atau p berada 0,04 atau $< 0,05$ yang artinya bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y atau dengan kata lain bahwa transformasi digital pada destinasi wisata berpengaruh terhadap pengembangan ekowisata di Bukit Peramun. Melihat pentingnya transformasi digital pada dunia pariwisata maka peneliti berharap agar Bukit Peramun terus dikelola dengan baik antara pengelola, pemerintah dan masyarakat agar ekowisata di Bukit Peramun berkembang lebih baik.

Kata Kunci: Transformasi Digital; Ekowisata; Pariwisata

ABSTRACT

The manager of Peramun Hill in digital transformation has created applications that include *virtual reality* that is developed towards *augmented reality*, such as in the *Peramun Hill* application, which already provides virtual guidance within the application itself which is a combination of *virtual reality* and *augmented reality*. This study aims to determine the effect of digital transformation on the development of ecotourism in Peramun Hill. Population in this study were residents around Peramun Hill and the research sample was taken as many as 96 respondents where from the sample their responses were examined through an e-questionnaire regarding digital transformation and the development of ecotourism in Peramun Hill. The results showed that based on data analysis with the Pearson correlation test, the significance value or p was 0.04 or < 0.05 , which means that the x variable has an effect on the y variable or in other words that digital transformation in tourist destinations affects the development of ecotourism on Peramun Hill. Seeing the importance of digital transformation in the world of tourism, the researchers hope that Peramun Hill continues to be managed well between managers, government and the community so that ecotourism in Peramun Hill develops better.

Keywords: Digital Transformation; Ecotourism; Tourist

PENDAHULUAN

Transformasi digital seolah menjadi harga mati untuk mengikuti inovasi-inovasi kemajuan masa kini, seiring dengan memasuki era digital industri global. Perubahan digital ini dapat membantu perkembangan ekonomi di semua industri, tidak hanya sebagai penemuan. Selain itu, pandemi saat ini telah menjadi katalis bagi semua pelaku industri untuk secara menyeluruh mengeksekusi dan merencanakan transformasi digital (Biro Humas Kemenperin, 2020).

Transformasi digital diharapkan dapat menjadi solusi bagi semua industri, memungkinkan pemulihan ekonomi di semua bidang, khususnya pariwisata (Ministry of Finance Republic of Indonesia., 2020). Selanjutnya karena banyaknya hubungan sosial yang sangat disarankan untuk dibatasi selama pandemi COVID-19 maka pariwisata menjadi salah satu sektor industri yang terdampak parah akibat Covid 19 (Purba et al., 2021).

Kondisi yang buruk pada dunia pariwisata maka mengharuskan pemerintah untuk turut mendukung agenda transformasi digital pemerintah, yang meliputi (a) pengembangan regulasi yang inklusif, koheren, dan holistik untuk pengembangan ekonomi digital dan mendukung inovasi; (b) memperluas infrastruktur telekomunikasi dan memastikan akses internet yang terjangkau; (c) memperkuat kerjasama dengan sektor swasta dalam penelitian dan perumusan kebijakan; (d) percepatan literasi digital dan penyiapan talenta digital; dan (e) peningkatan literasi digital dan penyiapan talenta digital (indonesia.go.id, 2021).

Sektor pariwisata menjadi salah satu perhatian utama pemerintah yaitu dengan mengupayakan pembukaan kembali sektor pariwisata yang aman sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi (RM.id, 2021).

Perhatian pemerintah terhadap dunia pariwisata dipandang sangat perlu karena sektor pariwisata merupakan industri yang dapat menopang devisa negara. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmanita (2017) yang mengatakan bahwa industri pariwisata adalah salah satu industri yang paling kuat di dunia, dan juga salah satu kontributor terpenting bagi pendapatan devisa negara. Selanjutnya Kemenpar dalam Rahmanita (2017) juga menyebutkan bahwa berdasarkan data dari situs resmi Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, sektor pariwisata masih menduduki peringkat lima besar penghasil devisa negara hingga tahun 2015 dibandingkan industri lainnya.

Salah satu sektor wisata yang memerlukan perhatian karena merupakan tempat wisata yang berbasis transformasi digital adalah Ekowisata Bukit Peramun. Di Bukit Peramun, wisatawan dapat menikmati pemandangan alam dari atas batu granit besar di ketinggian 500 meter di atas permukaan laut, sebagai alternatif wisata untuk merasakan aktivitas wisata yang berbeda dan baru, seperti mempelajari jenis-jenis flora dan fauna menggunakan *smartphone* karena menggunakan konsep *smart guide*, dan wisatawan juga dapat mempelajari jenis-jenis flora dan fauna menggunakan *smartphone* mereka karena menggunakan konsep *smart guide*, dan wisatawan juga dapat menikmati pemandangan alam dari atas batu granit besar di ketinggian 500 meter di atas (Gantara et al., 2018).

Bukit Peramun merupakan salah satu destinasi wisata yang melakukan pemulihan ekonomi lebih awal untuk masyarakatnya. Jauh sebelum wabah COVID-19, Bukit Peramun yang dikelola oleh Komunitas Arsel atau Aik Selumar sudah lebih dulu terintegrasi dan menggelar digital. Di sisi lain, pandemi COVID-19 terus menjadi

pemacu bagi para pengelola dalam hal perencanaan dan pengembangan aplikasi transformasi digital di masa pandemi COVID-19 (Marves, 2021).

Pengelola Bukit Peramun dalam transformasi digital telah menciptakan aplikasi yang mencakup *virtual reality* yang dikembangkan ke arah *augmented reality*, seperti pada aplikasi *Peramu Hill*, yang sudah menyediakan panduan virtual dalam aplikasi itu sendiri yang merupakan gabungan *virtual reality* dan *augmented reality*. Seperti bila pengguna menggunakan aplikasi tersebut, dan mengakses ke kamera, dan mengarahkan ke beberapa titik sudah muncul *augmented reality* dari beberapa fauna yang memang ada di kawasan tersebut, dan *augmented reality* tersebut, menjelaskan fauna tersebut (Mahendra, 2020).

Selanjutnya Mahendra (2020) transformasi digital lainnya yang diterapkan oleh pengelola Bukit Peramun adalah kafe virtual dimana jasa ini merupakan jasa yang dikembangkan atas kerjasama dengan warga sekitar dimana para pengunjung dapat memesan makanan di titik mana saja selama berada di kawasan Bukit Peramun, kemudian warga setempat yang mengolah hingga mengirimkan pesanan makanan tersebut ke titik pengunjung memesan makanan.

Pariwisata di Belitung patut berbangga. Pasalnya, Bukit Peramun dinobatkan sebagai salah satu tempat wisata unggulan di Indonesia dalam *Indonesia Sustainable Tourism Award (ISTA) 2019*. Destinasi wisata yang ada di Desa Air Selumar Kecamatan Sijuk ini mendapatkan piala Emas Hijau atau juara pertama untuk kategori pelestarian lingkungan, tanpa tanggung jawab (BBR, 2019).

Ekowisata

Menurut Bahari dan Ashoer (2018) Ekowisata adalah jenis pariwisata yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan liburan yang jauh dari keramaian (mass-tourism). Selanjutnya menurut Nugroho dalam Baskoro (2017) pelestarian lingkungan, kesejahteraan penduduk lokal, dan penghormatan terhadap budaya lokal adalah ciri-ciri ekowisata.

Ekowisata dapat dilihat dari tiga sudut pandang. Pertama, ekowisata sebagai produk mencakup semua atraksi berbasis sumber daya alam. Kedua, ekowisata sebagai pasar adalah perjalanan yang menitikberatkan pada pelestarian lingkungan. Ketiga, ekowisata sebagai strategi pengembangan, artinya ekowisata adalah cara menggunakan dan mengelola sumber daya dengan cara yang bermanfaat bagi lingkungan (Bahari dan Ashoer, 2018).

Menurut Taghulih (2019) beberapa indikator telah ditetapkan untuk menilai arah pengamatan dalam menentukan layak atau tidaknya ekowisata dilaksanakan ditentukan oleh beberapa indikator ekowisata, antara lain:

Tabel 1 Indikator Ekowisata

Komponen Wisata	Indikator
Aspek Demand	Tipologi Wisata
Aspek Suplly	
1. Ekowisata sebagai media pembelajaran	a. Tersedianya imterpretation di setisp objek wisata b. Signposting di setiap kawasan c. Pusat informasi

	d. Kesamaan perswpsi terhadap ekowisata
2. Ekowisata sebagai katalisator perubahan sikap dan memandang lingkungan	a. Praktek-praktek sadar lingkungan b. Audit ambience kawasan
3. Ekowisata sebagai media transfer pengetahuan	Sarana pembelajaran ekowisata

Transformasi Digital

Untuk melihat gambaran lebih luas, megacu pada Framke dalam Baula, et al, (2019) “*At the European level ‘the Joint Research Centre of the European Comission on Learning and Skills for the Digital Era’ highlight the importance of “harnessing the potential of digital technologies to innovative education and training prarctices, improve acces to lifelong learning and to deal with the rise of new (digital) skills and competenciens needed for employment, personal development social”*”.

Selanjutnya untuk pengertian transformasi digital menurut R. Moranyane A. dan P. O’Reilly dalam Hadiono K dan Santi R, (2020) menjelaskan bahwa merupakan sebuah fenomena yang tidak dapat dihindari. Meskipun pengertian transformasi digital secara spesifik belum disepakati oleh para peneliti. Setelah itu mengacu pada C. Boulton dalam Hadiono K dan Santi R, (2020) menerangkan bahwa transformasi digital, secara umum dapat ddiartikan sebagai sebuah proses radikal yang terjadi di organisasi dalam menafaatkan teknologi, sumber daya manusia dan proses bisnis yang menyebabkan performa bisnis dari organisasi tersebut berubah drastis.

Pendapat dari Prof, J. L., dan No, M. Y dalam Anggraini dan Parmartha, (2021) sejalan dengan apa yang dikemukakan diatas di *point* teknologi virtualisasi mengemukakan bahwa *Digital Tourism Transformation* atau transformasi digitl pada sektor pariwisata merupakan salh satu inovasi dalam transformasi digital. Berjalan-jalan secara virtual atau *Virtual Traveling* merupakan salah satu bentuk pengembangan *Digital Tourism Transformation* dimana sebelumnya masyarakat berjalan-jalan secara konvensional dan sekarang dialihkan secara digital. Adapun menurut penelitian sebelumnya *Virtual traveling* atau *virtual tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam.

Augmented Reality

Augmented Reality merupakan teknologi yang memiliki tiga persyaratan utama: Penggabungan dunia nyata dan virtual, interaktif dilakukan secara real time, terintegrasi dalam bentuk 3D (Billinghurst et al., 2014).

Konsep augmented reality muncul menjelang akhir 90-an sebagai bentuk baru realitas virtual yang berteknologi digital dan saat ini telah menyebar luas di seluruh dunia (Özkul & Kumlu, 2019).

Augmented reality pada industri pariwisata menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan pendapatan, serta menyediakan cara baru dan inovatif bagi wisatawan untuk mempelajari lingkungan yang mungkin belum mereka kenal, dan penggunaan teknologi telah maju ke titik dimana sepenuhnya terintegrasi ke dalam kehidupan sehari-hari mereka (Cranmer et al., 2020).

Virtual Reality

Virtual reality merupakan salah satu terobosan baru dalam industri pariwisata sebagai bagian dari pemanfaatan industri wisata terhadap kemajuan dunia digital. *Virtual reality* pada industri wisata juga menjadi salah satu bagian yang dijadikan untuk mengatasi tantangan kepariwisataan yang semakin modern (Voronkova, 2018).

Realitas virtual adalah teknologi yang memungkinkan pengguna atau user untuk berinteraksi dengan lingkungan dengan bentuk simulasi komputer di dunia maya sehingga memberikan kesan bahwa pengguna berada di area tersebut. *Virtual reality* dikenal juga sebagai realitas virtual dalam bahasa Indonesia (Gegung, 2021).

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah warga sekitar yang berada di Bukit Peramun pada saat penelitian berlangsung yaitu sebanyak 2.736 orang sehingga dengan jumlah tersebut kemudian peneliti mengambil beberapa orang yang kemudian dijadikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *non probability sampling*. Menurut Sugiyono dalam Jasmalinda (2021) mengatakan bahwa non probability sampling adalah pendekatan pengambilan sampel di mana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Teknik sampel ini diambil oleh peneliti karena jumlah populasi yang tidak mungkin diambil seluruhnya yang kemudian dijadikan sampel penelitian. Adapun rumus yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah menggunakan rumus slovin seperti yang dikemukakan oleh Yamane dalam Imran (2017), sehingga jumlah sampel penelitian yang didapat dengan rumus tersebut adalah sebanyak 96 responden.

Penelitian ini menggunakan platform survei online untuk mendistribusikan e-kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Dalam e-kuesioner tersebut telah ada skala yang akan diisi oleh responden, kecuali data demografi responden yang akan langsung diisi oleh responden. Dalam e-kuesioner tersebut juga terdapat 25 pernyataan yang diadopsi dari instrumen penelitian sebelumnya dengan sedikit modifikasi agar responden memahami pernyataan yang diberikan.

Sebelum instrumen penelitian digunakan, instrumen tersebut dinilai validitas dan reliabilitasnya, yang menentukan apakah kuesioner dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dan apakah hasilnya konsisten ketika digunakan oleh peneliti. Program *SPSS 26 for Windows* digunakan untuk melakukan pengujian validitas dan reliabilitas. *Software SPSS* versi 26 tidak saja digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas kuesioner tetapi juga digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian.

Data yang didapat dari hasil pengisian yang dilakukan oleh responden penelitian dianalisa oleh peneliti. Adapun analisa data yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada analisa bivariat karena tujuan penelitian adalah untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya yaitu variabel bebas terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner dalam penelitian ini sebelum digunakan terlebih dahulu dikakukan uji validitas dan reliabilitas. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian

Parameter	Total Corelation	Keterangan
Transformasi Digital		
Transformasi 1	0,515	Valid
Transformasi 2	0,264	Valid
Transformasi 3	0,629	Valid
Transformasi 4	0,511	Valid
Transformasi 5	0,490	Valid
Transformasi 6	0,331	Valid
Transformasi 7	0,575	Valid
Transformasi 8	0,603	Valid
Transformasi 9	0,519	Valid
Transformasi 10	0,653	Valid
Transformasi 11	0,602	Valid
Pengembangan Ekowisata		
Ekowisata 1	0,753	Valid
Ekowisata 2	0,739	Valid
Ekowisata 3	0,587	Valid
Ekowisata 4	0,683	Valid
Ekowisata 5	0,595	Valid
Ekowisata 6	0,721	Valid
Ekowisata 7	0,682	Valid
Ekowisata 8	0,675	Valid
Ekowisata 9	0,711	Valid
Ekowisata 10	0,753	Valid
Ekowisata 11	0,748	Valid
Ekowisata 12	0,724	Valid
Ekowisata 13	0,693	Valid
Ekowisata 14	0,656	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 2 variabel yang diteliti menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan dinyatakan valid karena lebih dari nilai $t(0,202)$.

Selanjutnya setelah dilakukan uji validitas, maka instrumen penelitian ini diuji reliabilitasnya. Adapun hasil uji reliabilitas dari kedua variabel tersebut adalah sebesar 0,818 untuk variabel transformasi wisata dan 0,937 untuk variabel pengembangan ekowisata, sehingga berdasarkan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian juga reliabel karena nilai hasil uji lebih besar dari nilai 0,07. Hasil uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa kuesioner penelitian layak digunakan untuk penelitian.

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap responden penelitian juga didapat beberapa karakteristik demografi responden. Berdasarkan karakteristik demografi

responden diketahui bahwa sebagian besar responden adalah: berusia lebih dari 40 tahun yaitu sebanyak 62,5 %, 55,2 % berjenis kelamin wanita, 47,9 % bekerja sebagai PNS/BUMN, dan 57,3 % mempunyai pendidikan terakhir tamat S1.

Selain melakukan uji validitas, reliabilitas dan demografi responden, peneliti juga mengolah data kuesioner berdasarkan standar deviasi dan mean. Hasil olah data berdasarkan nilai standar deviasi dan mean memperlihatkan bahwa jawaban responden relatif homogen. Adapun hasil olah data standar deviasi dari masing-masing variabel didapat sebagai berikut:

Tabel 3 Standar Deviasi Kuesioner Penelitian

Pernyataan	Mean	SD
Transformasi Digital	4,19	0,466
Transformasi Digital 1	4,82	0,384
Transformasi Digital 2	3,67	0,925
Transformasi Digital 3	4,61	0,550
Transformasi Digital 4	4,69	0,509
Transformasi Digital 5	4,54	0,724
Transformasi Digital 6	4,41	0,815
Transformasi Digital 7	4,59	0,625
Transformasi Digital 8	4,60	0,552
Transformasi Digital 9	4,57	0,594
Transformasi Digital 10	4,54	0,597
Transformasi Digital 11	4,68	0,552
Pengembangan Ekowisata	3,89	0,633
Pengembangan Ekowisata 1	3,78	0,784
Pengembangan Ekowisata 2	3,74	0,729
Pengembangan Ekowisata 3	3,52	0,781
Pengembangan Ekowisata 4	3,96	0,845
Pengembangan Ekowisata 5	3,90	0,774
Pengembangan Ekowisata 6	3,86	0,675
Pengembangan Ekowisata 7	3,79	0,739
Pengembangan Ekowisata 8	3,69	0,744
Pengembangan Ekowisata 9	3,79	0,845
Pengembangan Ekowisata 10	3,99	0,840
Pengembangan Ekowisata 11	3,89	0,893
Pengembangan Ekowisata 12	3,88	0,743
Pengembangan Ekowisata 13	3,98	0,858
Pengembangan Ekowisata 14	4,11	0,793

Selanjutnya analisis data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil uji terhadap hipotesis. Tujuan dari pengujian hipotesis adalah untuk mengetahui ditolak atau diterimanya H_0 yang diuji, dimana hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (p) dari setiap hasil pengujian hipotesis. Hipotesis dapat diterima atau ditolak dengan disesuaikan batas toleransi kesalahan (α) sebesar 5%. Variabel X dikatatakan berpengaruh terhadap variabel Y jika nilai $p < 0,05$ atau $< \alpha$. H_0 dapat diterima dan H_a ditolak ketika nilai t -statistik lebih kecil dari nilai t tabel. Sedangkan H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai t

statistik lebih besar atau sama dengan t tabel. Setelah dilakukan analisis data dengan uji korelasi pearson didapat hasil berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Korelasi

		Transformasi Digital	Pengembangan Ekowisata
Transformasi Digital	Pearson Correlation	1	,206
	Sig. (2-tailed)		,044
	N	96	96
Pengembangan Ekowisata	Pearson Correlation	,206	1
	Sig. (2-tailed)	,044	
	N	96	96

Hasil olah data didapat bahwa nilai signifikansi atau p berada 0,04 atau $< 0,05$ yang artinya bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y atau dengan kata lain bahwa transformasi digital pada destinasi wisata berpengaruh terhadap pengembangan ekowisata di Bukit Peramun.

Hasil ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yuniat (2019) bahwa ekonomi digital dapat dilihat sebagai penggerak fundamental dan seperangkat alat baru untuk pembangunan ekonomi. Argumen ini didasarkan pada fakta bahwa otomatisasi dan digitalisasi memungkinkan sesuatu yang lebih cepat dan lebih efisien sekaligus menghemat pembiayaan dalam berbagai cara.

Tumbuhnya masyarakat informasi bersamaan dengan hadirnya transformasi digital, menuntut kebangkitan kebijakan daerah. Khususnya, untuk mempercepat pengembangan berbagai sektor sebagai akibat dari transformasi digital. Peremajaan kebijakan yang menyesuaikan dengan masa globalisasi ini juga membantu dalam menyikapi dan menetapkan prioritas yang efektif di sektor ekonomi digital, seperti kelangsungan transaksi elektronik, aliran data lintas batas (*data flow*), keamanan siber, privasi data, dan perlindungan Konsumen. Kebijakan tersebut juga dipandang sebagai langkah signifikan untuk membantu dan membangun kepercayaan pada platform online guna membangun ekonomi digital yang aman dan berjangka panjang.

Adopsi teknologi digital, perkembangan infrastruktur digital, dan konektivitas merupakan indikator seberapa baik ekonomi digital bekerja. Faktor lain, seperti jumlah orang yang menggunakan internet dan seberapa banyak mereka menggunakannya, jumlah orang yang menggunakan media sosial, koneksi langganan seluler, dan lingkungan penggunaan layanan digital, semuanya berdampak pada kegiatan ekonomi ini.

Manusia telah mendapat banyak manfaat dari munculnya internet dan digitalisasi. Di industri pariwisata, digitalisasi berpotensi membantu berbagai industri. Dari sudut pandang penyedia layanan, internet memberikan kontribusi yang signifikan terhadap biaya operasional dan pemanfaatan waktu. Misalnya, untuk berpromosi dan beriklan ke pasar global. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan fasilitas dan konsep pemasaran yang baik, matang, dan tidak sesuai untuk membidik pasar yang potensial, terutama di lokasi-lokasi dengan potensi wisata yang luar biasa.

Indonesia dikenal dengan potensi yang beragam, yang meliputi sumber daya alam, budaya dan sejarah, serta kulinernya. Akibatnya, industri pariwisata merupakan

program pengembangan prioritas tinggi yang terus-menerus dipromosikan oleh pemerintah. Dalam beberapa tahun terakhir, pariwisata Indonesia telah memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) negara Indonesia. Lebih jauh lagi, pariwisata merupakan sektor yang berhasil mengurangi jumlah penduduk dengan memperluas peluang usaha dan lapangan kerja. Kita dapat mengamati dengan jelas bahwa sektor pariwisata telah tumbuh menjadi salah satu sektor ekonomi utama dalam lima tahun terakhir, melampaui perdagangan internasional dan menunjukkan ketahanannya terhadap penurunan dan ketidakpastian ekonomi global.

Sektor pariwisata yang merupakan sektor yang dapat diunggulkan saat ini membuat semua ikut berperan aktif sehingga dapat menyasar berbagai kalangan namun dengan tetap memperhatikan kultur daerah termasuk kultur masyarakat yang mayoritas beragama Islam sehingga pariwisata tidak saja dipikirkan secara sepihak namun tetap juga harus memikirkan pariwisata yang “halal” sehingga sektor wisata dapat dipromosikan terhadap berbagai kalangan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Oktadiana (2017) yang mengatakan bahwa Pemerintah Indonesia dan pelaku bisnis pariwisata telah secara aktif mempromosikan pariwisata Halal kepada wisatawan Muslim dan non-Muslim di sektor perjalanan dan pariwisata.

Bukit Peramun adalah salah destinasi wisata di Indonesia yang mempunyai peluang besar dalam industri kepariwisataan. Selain besarnya kekayaan alam yang menjadi daya tarik wisatawan, Bukit Peramu juga merupakan salah satu destinasi wisata yang terus berinovasi termasuk dalam transformasi digital.

Bukit Peramun Belitung yang dibuka beberapa waktu lalu memiliki kekhasan yang menarik wisatawan secara langsung maupun tidak langsung. Bukit Peramun terdiri dari berbagai flora asli yang sering digabungkan menjadi obat oleh masyarakat. Bukit Peramun berada di wilayah Belitung Barat, pemukiman ini berada pada ketinggian 129 milimeter di bawah permukaan laut (MDPL). Berbagai tempat instagrammable, termasuk rumah hobbit, jembatan merah, batu kembar, dan mobil terbang. Hal lain yang menarik adalah karena para pengelola desa berhasil menerapkan metode *QR Code* untuk mengenalkan varietas dan manfaat tumbuhan di Bukit Peramun, serta pemandu virtual dalam dua bahasa (Bahasa Indonesia dan Inggris), desa ini juga diakui sebagai desa berbasis digital (Fajriah, 2019).

Penggunaan aplikasi yang berbasis digital merubah konsep wisata alam terutama wisata pegunungan yang tadinya konvensional dengan hanya menikmati keindahan alam dan edukasi namun sekarang bergeser berubah menjadi lebih atraktif, pemanfaatan transformasi digital sungguh sangat membantu dan berperan besar dalam peningkatan kapasitas destinasi *digital forest* yang melekat di Bukit Peramun, beberapa aplikasi yang berbasis digital di Bukit Peramun antara lain:

1. *Paramun Hill Virtual Guide*
2. Aplikasi KEPO (Kenali Pohon)
3. VR (*Virtual Reality*) Titik daya tarik wisata
4. Aplikasi *Virtual Zoo*
5. Spot Foto Virtual, berinteraksi dengan hewan-hewan hutan secara virtual
6. *Virtual café*
7. *Games Virtual, Etc*

Dari kesemuanya diatas dapat digunakan dengan mendownload aplikasi tersebut diatas melalui *playstore* pada *Handphone* Android masing-masing wisatawan yang berkunjung ke Bukit Peramun, cara ini dipakai tidak lain adalah untuk memberikan

kenyamanan kepada wisatawan dan memberikan pengalaman yang baru terhadap konsep wisata alam dengan berbasis digital.

Konsep pariwisata berbasis digital ini sudah tentu dapat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat sekitar. Dampak rantai industri; dari perspektif ini, pelaku usaha harus memahami rantai atau aliran yang terkait dengan keberadaan bisnis pariwisata di masyarakat; dengan begitu, pelaku usaha pariwisata akan dapat memahami interaksi yang harus dilakukan untuk meminimalkan risiko (Pradiatiningtyas, 2015).

Selanjutnya Mubarrak et.al., (2019) mengatakan bahwa salah satu pergeseran siklus ekosistem wisata adalah ketergantungan pada jaringan digital untuk keputusan perjalanan, daripada informasi pariwisata berbasis informasi di luar digital, terutama di kalangan generasi milenial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah adanya tanggapan yang homogen dari masyarakat sekitar Bukit Peramun terkait transformasi digital dan perkembangan ekowisata di Bukit Peramun. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh transformasi digital terhadap perkembangan ekowisata di Bukit Peramun.

Saran

Era pertumbuhan teknologi yang berpuncak pada dampak Internet of Everything pada kehidupan manusia, dikenal sebagai transformasi digital. Bukit Peramun, sebagai salah satu tempat wisata Indonesia yang terkenal di dunia, terkenal dengan pariwisatanya yang beragam, yang saat ini sedang berkembang untuk memenuhi tantangan dunia pariwisata, terutama pariwisata yang didukung oleh transformasi digital. Karena transformasi digital yang ada di suatu lokasi wisata dapat mempengaruhi dunia pariwisata, termasuk ekowisata, maka pemanfaatan transformasi digital menjadi aspek penting dalam dunia pariwisata. Pengelolaan pariwisata berbasis digital yang ada di Bukit Peramun harus terus dikelola dengan baik antara pengelola, pemerintah dan masyarakat secara bersama-sama agar ekowisata di Bukit Peramun berkembang lebih baik.

Ucapan Terima Kasih

1. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Belitung.
2. Masyarakat sekitar Bukit Peramun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggariani, P., & Paramartha, I. G. N. D. (2021). Digital Tourism Transformation (Virtual Traveling) Sebagai Solusi Dampak Covid-19 Pada Sektor Pariwisata di Desa Kampial Bali. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04(1), 71–77.
- Bahari dan Ashoer. (2018). Pengaruh Budaya, Sosial, Pribadi Dan Psikologis Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Ekowisata. *Jurnal Minds: Manajemen Ide Dan Inspirasi*, 5(1), 69–78. <https://doi.org/10.24252/minds.v5i1.4839>
- Balula, A., Moreira, G., Moreira, A., Kastenholz, E., Eusébio, C., & Breda, Z. (2019). *Digital Transformation in Tourism Education*. September, 61–72. <https://doi.org/10.20867/tosee.05.45>
- Baskoro, M. S. P. (2017). Pengelolaan Kawasan Ekowisata Berbasis Masyarakat Serta Implikasinya Terhadap Ketahanan Masyarakat Desa Sukarara. *Jurnal Green Growth Dan Manajemen Lingkungan*, 5(2), 18. <https://doi.org/10.21009/jgg.052.03>
- BBR. (2019). *Bukit Peramun Terbaik Se-Indonesia Raih Penghargaan pada Ajang ISTA Festival 2019*. <https://babelreview.co.id/bukit-peramun-terbaik-se-indonesia-raih-penghargaan-pada-ajang-ista-festival-2019>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2014). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Biro Humas Kemenperin. (2020). Menjaga Laju Industri di Tengah Pandemi COVID-19. *Media Industri*. <https://www.ksi-indonesia.org/id/wawasan/detail/1313-menjaga-laju-industri-di-tengah-pandemi-covid-19>
- Cranmer, E. E., tom Dieck, M. C., & Fountoulaki, P. (2020). Exploring the value of augmented reality for tourism. *Tourism Management Perspectives*, 35(April), 100672. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2020.100672>
- Fajriah. (2019). Desa Binaan BCA : Bukit Peramun Belitung, Desa Wisata Berbasis Digital. In *Bca.Co.Id*. okezone.com. <https://www.bca.co.id/id/tentang-bca/media-riset/pressroom/siaran-pers/2021/10/27/06/53/desa-binaan-bca-bukit-peramun-belitung-desa-wisata-berbasis-digital>
- Gantara, H., Sudana, I. P., & Eka Mahadewi, N. P. (2018). Pengemasan Paket Ekowisata Di Kabupaten Belitung Provinsi Bangka Belitung. *Jurnal IPTA*, 6(2), 140. <https://doi.org/10.24843/ipta.2018.v06.i02.p08>
- Gegung, E. M. (2021). International Tourism and The COVID-19 Pandemic: The Use of Virtual Reality to Increase Tourism Destination Sustainability and How Users Perceive The Authenticity of VR Experiences. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 15(1), 9–15. <https://doi.org/10.47608/jki.v15i12021.9-15>
- Hadiono, K., & Noor Santi, R. C. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Proceeding Sendiu*, 978–979. https://www.researchgate.net/publication/343135526_MENYONGSONG_TRANSFORMASI_DIGITAL
- Imran. (2017). Peran Sampling dan Distribusi Data Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Medua*. <https://media.neliti.com/media/publications/196593-ID-peran-sampling-dan-distribusi-data-dalam.pdf>

- indonesia.go.id. (2021). *Edutech dan Healthtech Pendukung Ekonomi Digital ASEAN*. <https://indonesia.go.id/kategori/kabar-terkini-g20/3896/edutech-dan-healthtech-pendukung-ekonomi-digital-asean>
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2199–2206.
- Mahendra. (2020). *Aplikasi Digital Tunjang Kegiatan Wisata Bukit Peramun _ Media Center Kabupaten Belitung*. <https://mediacenter.belitung.go.id/aplikasi-digital-tunjang-kegiatan-wisata-bukit-peramun/>
- Marves. (2021). *Kemenko Marves Kawal Pengembangan Integrated Area Development (IAD) Kabupaten Belitung Berbasis Perhutanan Sosial*. <https://maritim.go.id/kemenko-marves-kawal-pengembangan-integrated-area-development-iad-2/>
- Ministry of Finance Republic of Indonesia., A. D. B. (2020). *Innovate Indonesia Unlocking*.
- Mubarrak, Muhammad Zaki, Adi Sulistyono, I. G. K. R. H. (2019). *Revolusi Industri 4.0 Sebagai Momentum Revitalisasi Pariwisata Berbasis Budaya Sebagai Pengembalian Nilai-Nilai Adat Bali*. 326–333.
- Myrza Rahmanita, D. G. K. (2017). Analisis Komponen Produk Wisata di Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 22(3), 122–131.
- Oktadiana, H., Pearce, P. L., Pusiran, A. K., & Agarwal, M. (2017). Travel career patterns: The motivations of Indonesian and Malaysian Muslim tourists. *Tourism, Culture and Communication*, 17(4), 231–248. <https://doi.org/10.3727/109830417X15072926259360>
- Özkul, E., & Kumlu, S. T. (2019). Augmented Reality Applications in Tourism. *International Journal of Contemporary Tourism Research*, December, 107–122. <https://doi.org/10.30625/ijctr.625192>
- Pradiatiningtyas, D. (2015). Pemasaran Online Melalui E-Tourism, Bauran Pemasaran Jasa Pariwisata Dan Pemosisian Untuk Promosi Pariwisata Daerah Di Indonesia. *Khasanah Ilmu*, 5(2), 77–87. <https://doi.org/10.31294/khi.v5i2.479>
- Purba, J. H. V., Fathiah, R., & Steven, S. (2021). the Impact of Covid-19 Pandemic on the Tourism Sector in Indonesia. *Riset*, 3(1), 389–401. <https://doi.org/10.37641/riset.v3i1.82>
- RM.id. (2021). *Airlangga Dorong Digitalisasi UMKM Di ASEAN*. <https://rm.id/baca-berita/government-action/95841/airlangga-dorong-digitalisasi-umkm-di-asean/2>
- Taghulih, K. E., Kumenaung, A. G., & Tumangkeng, S. Y. L. (2019). Pengembangan Ekowisata Sebagai Sektor Unggulan Kota Manado (Studi Kasus Obyek Wisata Bunaken). *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 19(02), 119–130.
- Voronkova, L. P. (2018). Virtual Tourism: On the Way to the Digital Economy. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 463(4). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/463/4/042096>
- Yuniat. (2019). *Komunikasi dan Multikulturalisme di Era Disrupsi: Tantangan dan Peluang* (Edisi 1). Buku Litera.