



Isian Substansi Proposal

SKEMA Pemberdayaan Berbasis Masyarakat

RUANG LINGKUP PEMBERDAYAAN KEMITRAAN MASYARAKAT

Petunjuk: Pengisul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian

A. Pendahuluan

Pendahuluan dijelaskan tidak lebih dari 1000 kata dengan font *Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4 yang berisi uraian sebagai berikut:

1. **Analisis situasi dan permasalahan mitra** yang akan diselesaikan.
Uraian analisis situasi dibuat secara komprehensif agar dapat menggambarkan secara lengkap **kondisi mitra sasaran baik dari segi potensi, permasalahan dan kondisi kewilayahan**. Analisis situasi dijelaskan dengan berdasarkan **kondisi eksisting dari mitra/masyarakat** yang akan diberdayakan, **didukung dengan profil mitra sasaran dengan data dan gambar yang informatif**. Kondisi eksisting mitra sasaran dibuat secara lengkap hulu dan hilir sedapat mungkin dalam bentuk data terkuantifikasi.
2. Jelaskan dan uraikan secara detil dan rinci mengenai kondisi mitra sasaran. Untuk mitra ekonomi produktif dapat meliputi keseluruhan segi bisnis seperti bahan, produksi, proses, produk/jasa (jenis, jumlah, spesifikasi, mutu), distribusi, manajemen, pemasaran (teknik pemasaran, harga jual produk, konsumen), dan sarana. Untuk mitra non produktif dapat meliputi aspek sosial ekonomi kemasyarakatan serta aksesibilitas yang dimiliki.
3. Uraikan tujuan pelaksanaan kegiatan dan kaitannya dengan SDG'S, IKU, Asta Cita dan bidang fokus RIRN serta fokus permasalahan yang diambil.
4. Lain-lain yang dianggap perlu.

A.1. Analisa Situasi

Program Edunawisata Bahari Kepulauan Seribu memiliki keterkaitan erat dengan konsep *Blue Economy* (ekonomi biru), karena menekankan pengelolaan sumber daya laut secara berkelanjutan untuk meningkatkan ketahanan sosial dan ekonomi masyarakat. Prinsip utama *Blue Economy* adalah mengoptimalkan manfaat ekonomi dari laut tanpa merusak lingkungan, dengan pendekatan yang inovatif dan ramah lingkungan [1].

Pulau Kelapa adalah salah satu kelurahan di kecamatan Kepulauan Seribu Utara, Kabupaten Kepulauan Seribu, Jakarta, Indonesia. Terdapat 36 pulau di kelurahan ini, 2 pulau dihuni dan 34 pulau tidak berpenghuni. Populasi penduduk berjumlah 6.661 jiwa, RT berjumlah 31 sedangkan RW berjumlah 5 dengan jumlah KK 1.865. Desa Wisata Pulau Seribu memiliki potensi besar dalam pengembangan edunawisata bahari yang menggabungkan aspek pendidikan dan pariwisata berbasis konservasi lingkungan. Keberagaman budaya Desa Wisata Pulau Kelapa baik dari kuliner, religi, suku, bahasa, dan adat istiadat menjadi daya tarik tersendiri maka tak heran banyak yang bilang bahwa pulau kelapa adalah miniaturnya Indonesia. Keindahan Alam akan keberagaman Biota Laut dan Ekosistemnya serta ke eksotisannya tentu saja sangat terkenal dan melegenda bagi wisatawan baik lokal maupun Internasional sehingga menambah daya tarik setiap pengunjung yang datang ke Desa Wisata Pulau Kelapa.



Gambar 1. Profil Desa Wisata Pulau Kelapa, Kepulauan Seribu

Kawasan Desa Wisata Pulau Kelapa Kepulauan Seribu sesuai Peraturan Pemerintah sebagai KSPN (Kawasan Strategis Pariwisata Nasional) mendapatkan penghargaan *Asian Heritage Park* serta satu-satunya Taman Nasional Laut yang berada di Ibu Kota Negara Indonesia.

Permasalahan mitra sasaran meliputi kurangnya pemahaman masyarakat terhadap pentingnya konservasi lingkungan, keterbatasan akses terhadap pelatihan dan pendidikan wisata berbasis lingkungan, serta infrastruktur pendukung yang belum memadai. Selain itu, tantangan lain mencakup rendahnya partisipasi masyarakat dalam pengelolaan wisata berbasis edukasi serta minimnya keterlibatan pemangku kepentingan dalam mendukung kebijakan yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan. Oleh karena itu, melalui pendekatan edunawisata, diharapkan masyarakat pesisir dapat memperoleh manfaat ekonomi melalui kegiatan wisata yang berbasis edukasi, sekaligus menjaga keseimbangan ekosistem laut [2]. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat dalam mengelola wisata secara mandiri dan berkelanjutan, berkontribusi terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), terutama dalam aspek kemitraan untuk mencapai tujuan, pekerjaan layak, dan penanganan perubahan iklim [3].

Dalam konteks inilah, riset akademis menjadi sangat penting. Riset yang mendalam dan berkelanjutan tentang kondisi sosial, ekonomi, dan lingkungan di Desa Wisata Pulau Kelapa serta evaluasi terhadap efektivitas program pengembangan masyarakat seperti: potensi ekowisata bahari, pengembangan sektor ekonomi kreatif berbasis laut dan kelestarian lingkungan [4].

A.2 Prioritas Permasalahan Mitra

Kondisi Desa Wisata Pulau Kelapa merupakan kawasan di Kepulauan Seribu yang memiliki potensi besar dalam pengembangan ekowisata bahari. Namun, ditengah potensi

yang melimpah, terdapat sejumlah permasalahan yang menjadi prioritas bagi para mitra dalam upaya pengembangan Desa Wisata Bahari [5].

Pertama, masalah lingkungan menjadi fokus utama. Pengelohan limbah, terutama sampah dari aktivitas manusia menjadi perhatian besar. Mitra membutuhkan suatu penanganan yang berkelanjutan berbasis pengelolaan lingkungan hidup agar kawasan desa Wisata Pulau Kelapa bisa tetap sehat dan lestari [6].

Kedua, persoalan pengembangan kapasitas sumber daya manusia lokal, meliputi: pelatihan pengelolaan ekowisata dan pelestarian lingkungan di Desa Wisata Pulau Kelapa. Mitra membutuhkan kerjasama dan lembaga pendidikan dan organisasi non-pemerintah untuk menyelenggarakan pelatihan dan program pendidikan lingkungan [7].

Ketiga, persoalan pemasaran dan promosi untuk menarik wisatawan ke Desa Wisata Pulau Kelapa. Salah satu permasalahan adalah belum memiliki sistem promosi yang kuat, baik melalui media sosial, situs web serta kerjasama dengan agen perjalanan lokal dan internasional. Mitra membutuhkan edukasi dan pengembangan konsep terkait promosi ini, melalui teknologi informasi dan komunikasi perlu dipastikan untuk memperluas jangkaun promosi [8].

A.3 Hilirisasi riset multidisiplin perguruan tinggi

Program ini melibatkan multidisiplin yang berkaitan dengan berbagai bidang ilmu yaitu:

1. Bidang Pendidikan

Masyarakat Desa Wisata Pulau Kelapa, membutuhkan edukasi terkait persoalan pendidikan berupa edukasi konservasi lingkungan laut di sekolah pesisir, pelatihan kewirausahaan. Oleh karena itu, mitra membutuhkan bidang ilmuan manajemen pendidikan.

2. Bidang Manajemen

Program Membina Ekonomi Keluarga Sejahtera (Mekaar) memfokuskan pembinaan pada ibu-ibu pra sejahtera untuk bisa memiliki usaha. Mitra mendapat bimbingan dan pendampingan, bagaimana mengelola keuangan, manajemen bisnis, dan lainnya. Bidang keilmuan yang dibutuhkan adalah Ilmu Manajemen.

3. Bidang Pemasaran

Pemasaran penting untuk mempromosikan dengan mengembangkan *platform e-commerce* untuk menggunakan jasa atau produk masyarakat. Mitra membutuhkan untuk meningkatkan mendatangkan konsumen untuk menjaga keberlangsungan usaha. Bidang keilmuan yang dibutuhkan adalah Manajemen Pemasaran.

A.3. Tujuan pelaksanaan kegiatan dan kaitannya dengan SDG'S, IKU, Asta Cita dan bidang fokus RIRN serta fokus permasalahan yang diambil.

1. Keterkaitan Program Edunawisata Bahari Kepulauan Seribu dengan SDGs [9]

Program Edunawisata Bahari berperan dalam mendukung beberapa Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*), yaitu:

- a. SDGs 8 - Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi (*Decent Work and Economic Growth*), yaitu: peningkatan keterampilan masyarakat dalam pengelolaan wisata berbasis edukasi dan konservasi menciptakan lapangan kerja baru di sektor pariwisata serta pengembangan UMKM melalui usaha kerajinan tangan, kuliner lokal, dan homestay.
- b. SDG 17 - Kemitraan untuk mencapai tujuan (*Partnerships for the Goals*), meliputi: Penguatan kelembagaan masyarakat melalui pembentukan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) yang mengelola pariwisata secara mandiri dan profesional.
- c. SDG 12 - Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab (*Responsible Consumption and Production*), meliputi: mengolah limbah laut menjadi produk bernilai ekonomi dan

edukasi kepada masyarakat dan wisatawan pentingnya *Zero Waste Tourism* mendorong gaya hidup ramah lingkungan.

2. Keterkaitan Program Edunawisata Bahari Kepulauan Seribu dengan Asta Cita Pemerintah [10]

Asta Cita merupakan delapan agenda prioritas pembangunan nasional sebagai arah kebijakan strategis, yaitu:

- a. Pelatihan dan peningkatan kapasitas masyarakat, meliputi: pelatihan ekowisata berkelanjutan, pelatihan digital marketing dan *branding* pariwisata, kewirausahaan dan UMKM berbasis Bahari.
- b. Implementasi wisata berbasis edukasi, yaitu: program adopsi terumbu karang, edukasi ramah lingkungan, dan paket wisata edukatif berkelanjutan
- c. Pengelolaan sampah meliputi: *workshop* daur ulang sampah.
- d. Pembentukan dan penguatan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), meliputi: pembentukan pokdarwis sebagai pengelola wisata berbasis masyarakat, kemitraan dengan pemerintah, akademisi, dan swasta

3. Tujuan pelaksanaan kegiatan dan kaitan dengan MBKM dan IKU

IKU 2: Mahasiswa mendapat pengalaman belajar di Luar Kampus sedikit 6 SKS, dengan mendampingi masyarakat dalam mengelola wisata berbasis edukasi.

IKU 3: Dosen berkegiatan di luar kampus, dosen melakukan tri dharma perguruan tinggi dengan melakukan kegiatan pendampingan, memberikan inovasi dan menjalin relasi dengan pentahelix stakeholder desa Wisata Pulau Kelapa Kepulauan Seribu.

B. Permasalahan dan Solusi

Permasalahan Prioritas

Permasalahan prioritas dijelaskan tidak lebih dari 500 kata dengan *font Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4, yang berisi uraian yang akan ditangani **minimal 2 (dua) aspek kegiatan untuk setiap mitra sasarannya**. Uraikan permasalahan prioritas tersebut dalam poin-poin permasalahan sesuai kesepakatan dengan mitra sasaran dan dilengkapi dengan sub permasalahan masing-masing yang akan diberikan solusi.

- a. Untuk masyarakat produktif secara ekonomi, maka permasalahan prioritasnya meliputi bidang produksi, manajemen usaha dan pemasaran (hulu hilir usaha).
- b. Untuk kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi (masyarakat umum) maka permasalahannya sesuai dengan kebutuhan kelompok tersebut pada aspek kegiatan sosial kemasyarakatan, seperti peningkatan pelayanan, peningkatan ketenteraman masyarakat, memperbaiki/membantu fasilitas layanan dalam segala bidang, seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, keamanan, kesehatan, pendidikan, hukum, dan berbagai permasalahan lainnya secara komprehensif. Prioritas permasalahan dibuat secara spesifik dan harus mendapatkan persetujuan mitra sasaran.
- c. Jelaskan juga tentang dampak dan manfaat program dari segi sosial ekonomi bagi kebutuhan masyarakat luas.

B.1. Permasalahan Prioritas Masyarakat Desa Wisata Pulau Kelapa Kepulauan Seribu.

Permasalahan

Permasalahan prioritas Masyarakat Maritim Desa Wisata Pulau Kelapa, Kabupaten Kepulauan Seribu, Jakarta

SINTHA WAHUJASPUTRI
Alur Riset Prioritas Program Masyarakat Maritim



Permasalahan diuraikan dalam setiap bidang di bawah ini:

Aspek Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi besar dalam membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat, seperti penjaga loket, tukang parkir, jasa perahu, jasa sewa tempat mancing nelayan, jasa catering, dan pedagang. Selain itu membentuk Kelompok Wisata Berbasis Masyarakat seperti *snorkeling*, wisata edukasi kelautan, dan kuliner maritim. Desain amenitas juga perlu diperbarui agar sesuai dengan selera generasi milenial yang suka berfoto *selfie* dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Pengelolaan wisata juga harus selalu diperbarui agar dapat terus menarik wisatawan untuk datang kembali ke objek wisata tersebut. Mendorong program *Zero Waste Tourism* untuk mengurangi dampak negatif pariwisata terhadap lingkungan [11].

Aspek Pemasaran, penting untuk meningkatkan upaya dalam mendatangkan konsumen untuk menjaga keberlangsungan usaha. Saat ini, pemasaran wisata masih terbatas pada metode dari mulut ke mulut dan konten media sosial yang tersebar secara organik. Namun, belum terdapat pengelolaan pemasaran yang profesional dan terpadu. Hal ini terlihat dari pengelolaan pemasaran yang masih dilakukan oleh individu-individu di setiap kelompok masyarakat sehingga belum terkoordinasi secara terpadu. Peningkatan Akses Pasar dan Digitalisasi dengan mengembangkan *platform e-commerce* untuk pemasaran produk hasil laut berbasis digital [12].

Aspek **Lingkungan** juga menjadi perhatian penting dalam pengembangan pariwisata pesisir, yaitu terumbu karang. Program konservasi terumbu karang dengan transplantasi terumbu karang. Program edukasi lingkungan masyarakat seperti kampanye “Laut Bersih, Ekonomi Maju” untuk meningkatkan kesadaran tentang pengelolaan sampah [13].

Aspek Sosial Budaya juga turut mempengaruhi perkembangan pariwisata di daerah maritim. Masyarakat maritim memiliki tradisi budaya yang khas, seperti upacara *nadran* dan acara ulang tahun desa. Namun, sebagaimana di banyak daerah berbudaya di Indonesia terjadi penurunan nilai-nilai tradisional tersebut oleh generasi muda yang cenderung menganggapnya hanya sebagai ritual semata tanpa memahami makna atau nilai yang terkandung di dalamnya [14].

Aspek Pendidikan menunjukkan pendidikan dalam program edunawisata dirancang dengan pendekatan *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman), di mana masyarakat terlibat langsung dalam kegiatan eksplorasi, eksperimen, dan interaksi dengan lingkungan laut, yaitu: 1) Pembelajaran Berbasis Alam (*Nature-Based Learning*): masyarakat belajar langsung di pantai, laut, dan ekosistem pesisir; 2) Eksperimen Lapangan (*Hands-on Learning*): Aktivitas konservasi seperti transplantasi terumbu karang; 3) *Storytelling* dan Kearifan Lokal: Mengajarkan nilai budaya maritim melalui cerita rakyat dan tradisi masyarakat pesisir [15].

Aspek Ekonomi menunjukkan Desa Wisata Pulau Kelapa, dikenal dengan produk unggulannya yaitu abon ikan, kerupuk, dan olahan rumput laut. Meskipun abon ikan, kerupuk, dan olahan rumput laut dari daerah tersebut memiliki kualitas yang sangat baik, namun masih banyak nelayan yang menjual produk dalam bentuk mentah. Hal ini menunjukkan potensi untuk meningkatkan nilai tambah produk melalui pengolahan lebih lanjut. Pemberdayaan UMKM dan ekonomi kreatif berbasis laut melalui pelatihan untuk UMKM Pesisir dan mendorong pembuatan produk olahan laut, seperti abon ikan, kerupuk, dan olahan rumput laut melalui Pokdarwis. Pemanfaatan limbah laut untuk ekonomi kreatif, dengan mengembangkan kerajinan tangan dari limbah laut, seperti aksesoris dari kerang dan *ecobrick* dari sampah plastik serta meningkatkan kapasitas produksi produk ramah lingkungan berbasis pesisir. Membangun bank sampah komunitas untuk mengolah sampah menjadi produk bernilai ekonomi [16].

Solusi

Solusi permasalahan dijelaskan tidak lebih dari 1500 kata dengan font *Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4, yang berisi uraian semua solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra sasaran. Deskripsi lengkap bagian solusi permasalahan memuat hal-hal berikut.

- Tuliskan semua **solusi yang ditawarkan** untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan. Solusi harus terkait betul dengan permasalahan prioritas mitra.
- Tuliskan **target luaran** yang akan dihasilkan dari masing-masing solusi tersebut baik dalam segi produksi maupun manajemen usaha (untuk mitra ekonomi produktif/mengarah ke ekonomi produktif) atau sesuai dengan solusi spesifik atas permasalahan yang dihadapi mitra dari kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi/sosial.
- Setiap **solusi** mempunyai **target penyelesaian** luaran tersendiri/indikator capaian dan sedapat mungkin terukur atau dapat dikuantitatifkan dan tuangkan dalam bentuk tabel.
- Uraian hasil riset tim pengusul atau peneliti** yang berkaitan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, akan memiliki nilai tambah.

Solusi yang ditawarkan sebagai berikut:

Solusi	Solusi yang ditawarkan	Target Luaran	Indikator Capaian	Hasil Riset Tim Pengusul
Tahun Pertama (2025-2026)	Peningkatan level keberdayaan mitra: Aspek Pariwisata. Mendesain dan mengimplementasikan objek wisata terumbu karang desa Wisata Pulau Kelapa. Komponen bahan menggunakan inovasi	Desain objek wisata	Tercapai 70%	Menghasilkan produk atraksi wisata lebih variatif. Klaim kegiatan adalah disain dan implementasi objek wisata

	ramah lingkungan, tahan lama, kuat dan mudah tersedia.			
	Peningkatan keberdayaan mitra Aspek Pemasaran. Merancang dan mengimplementasikan pemasaran digital secara terpadu untuk produk desa seperti produk wisata, pengolahan terumbu karang, olahan ikan dll. Mendampingi transfer teknologi dalam penggunaan teknologi	<i>Website</i> pemasaran produk desa terpadu dan pembentukan kelompok marketing terpadu.	Tercapai 90%	Masyarakat Desa Wisata mampu Menyusun sistem pemasaran objek wisata. Klaim program pelatihan dan alih teknologi
	Peningkatan keberdayaan mitra: Aspek Kemasyarakatan	Peningkatan keterampilan	Tercapai 100%	Masyarakat mampu mengelola marketing digital dan konten kreatif. Klaim kegiatan pelatihan
	Peningkatan keberdayaan Aspek Kemasyarakatan	Peningkatan pengetahuan	Tercapai 100 %	Masyarakat mengetahui pengelolaah limbah sampah menjadi papan plastik. Klaim program adalah inovasi alat dan transfer alih teknologi
	Peningkatan keberdayaan Aspek Kemasyarakatan	Peningkatan pengetahuan	Tercapai 100 %	Masyarakat mampu menjadikan seni budaya secara terdokumentasi dan terwujud kelembagaan seni budaya masyarakat pesisir.
	Peningkatan keberdayaan Aspek Manajemen	Peningkatan kemampuan manajemen	Tercapai 100%	Masyarakat mampu mengelola bank sampah secara terdokumentasi. Klaim kegiatan

	<p>Peningkatan level keberdayaan mitra:</p> <p>Aspek Produksi. Inovasi produk olahan ikan menjadi abon ikan, kerupuk, dan olahan rumput laut. Membuat inovasi kemasan yang informatif dan menarik.</p> <p>Peningkatan level keberdayaan mitra:</p> <p>Aspek Pendidikan dalam edunawisata dirancang dengan pendekatan <i>experiential learning</i> (pembelajaran berbasis pengalaman), di mana masyarakat terlibat langsung dalam kegiatan eksplorasi, eksperimen, dan interaksi dengan lingkungan laut.</p>	Peningkatan kuantitas produk	Tercapai 100%	adalah sosialisasi dan pelatihan Masyarakat mampu mengelola bank sampah secara terdokumentasi. Klaim kegiatan adalah sosialisasi dan pelatihan
--	---	------------------------------	---------------	--

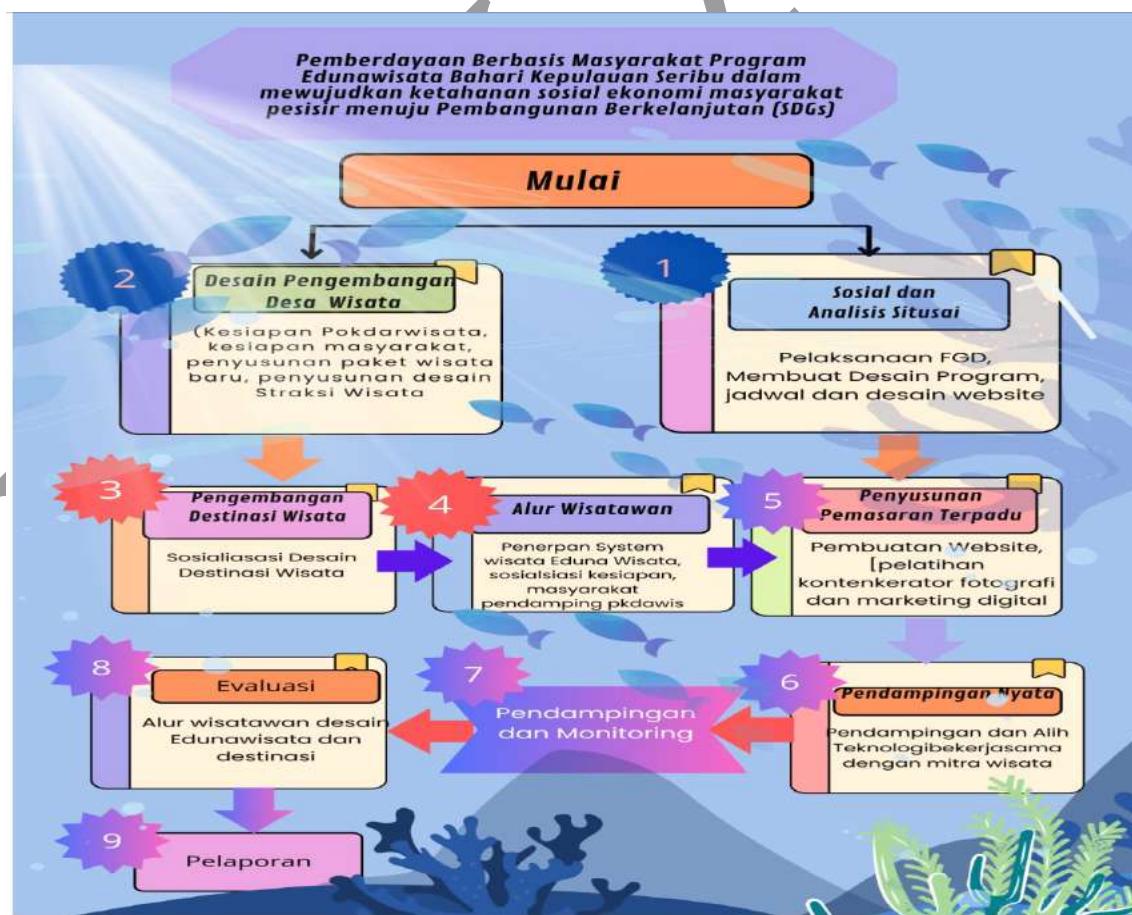
C. Metode Permasalahan

Metode pelaksanaan tidak lebih dari 1500 kata dengan *font Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4 yang menjelaskan:

1. **Tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan** untuk mengatasi permasalahan mitra.
2. Jelaskan metode **tahapan pelaksanaan** pengabdian kepada masyarakat setidaknya memuat hal-hal sebagai berikut.
 - a. Sosialisasi
 - b. Pelatihan
 - c. Penerapan teknologi
 - d. Pendampingan dan evaluasi
 - e. Keberlanjutan program
3. Metode pendekatan dan penerapan teknologi dan inovasi yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan mitra yang telah disepakati bersama, kesesuaian volume pekerjaan, kesesuaian skala prioritas dan partisipasi mitra dalam pelaksanaan program, evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan dan peran dan tugas dari masing-masing anggota tim sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa.
4. Jelaskan tahapan-tahapan di atas secara konkret dan lengkap untuk mengatasi permasalahan sesuai tahapan berikut.
 - a. Untuk **mitra yang produktif** secara ekonomi, maka metode pelaksanaan kegiatan terkait dengan tahapan pada minimal 2 (dua) aspek kegiatan yang ditangani pada mitra, seperti:

- Permasalahan dalam bidang produksi.
 - Permasalahan dalam bidang manajemen, dan
 - Permasalahan dalam bidang pemasaran.
- b. Untuk **Mitra yang tidak produktif** secara ekonomi/sosial minimal 2 (dua) aspek kegiatan yakni sosial kemasyarakatan, **nyatakan tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan pengabdian** yang ditempuh guna melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra. Pelaksanaan solusi tersebut dibuat secara sistematis yang meliputi layanan kesehatan, pendidikan, keamanan, konflik sosial, kepemilikan lahan, kebutuhan air bersih, buta aksara dan lain-lain.
- c. Uraikan bagaimana **partisipasi mitra** dalam pelaksanaan program.
- d. Uraikan bagaimana **evaluasi pelaksanaan program** dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan.
- e. Uraikan **peran dan tugas dari masing-masing anggota tim** sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa.

C.1. Tahapan atau Langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra, yaitu:



C.2. Metode Tahapan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Desa Wisata Kepulauan Seribu dalam Program Edunawisata Bahari Kepulauan Seribu, yang mencakup lima aspek utama:

1. Sosialisasi

Tahapan ini diawali dengan kegiatan **identifikasi kebutuhan dan potensi lokal**, yang dilakukan melalui survei lapangan, wawancara dengan tokoh masyarakat, dan diskusi kelompok terarah (FGD) bersama mitra lokal, yaitu Pokdarwis Kelapa Tunggal, UMKM, aparat kelurahan, dan komunitas lingkungan melalui pertemuan terbuka yang melibatkan seluruh stakeholder lokal. Tujuan sosialisasi adalah untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan tahapan kegiatan program serta membangun **komitmen dan partisipasi aktif masyarakat**.

2. Pelatihan

Pelatihan dilakukan secara tematik dan bertahap sesuai kebutuhan mitra, materi pelatihan utama meliputi:

- a. Pelatihan pengelolaan wisata berbasis edukasi dan konservasi: mencakup penyusunan paket wisata, pemanduan wisata, dan pengelolaan homestay.
- b. Pelatihan manajemen usaha dan pembukuan sederhana: mulai dari pencatatan transaksi, laporan keuangan, hingga penggunaan aplikasi pembukuan digital.
- c. Pelatihan digital marketing dan branding produk/layanan wisata: penggunaan media sosial, fotografi wisata, dan pembuatan konten promosi.
- d. Pelatihan pengelolaan lingkungan dan konservasi bahari: seperti pelestarian terumbu karang serta manajemen sampah.

3 Penerapan Teknologi

Dalam tahap ini, program mengintegrasikan **teknologi sederhana namun aplikatif** untuk mendukung efektivitas program, antara lain:

- a. Penggunaan aplikasi pembukuan digital seperti Akuntansi UKM.
- b. Pengenalan platform promosi online (*Instagram, Google Maps, YouTube*) untuk wisata dan produk lokal.
- c. Penerapan teknologi pengolahan limbah sederhana, seperti alat daur ulang sampah plastik menjadi produk bernilai jual.
- d. Pembuatan konten edukatif berbasis video atau infografis untuk promosi dan edukasi wisata.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan secara berkala oleh tim dosen dan mahasiswa dengan pendekatan **coaching dan mentoring**, meliputi:

- a. Monitoring perkembangan keterampilan dan usaha mitra.
- b. Evaluasi hasil pelatihan dan implementasi program (misalnya melalui kuisioner dan wawancara).
- c. Pendampingan dalam pembuatan laporan keuangan, perencanaan usaha, dan penguatan kelembagaan lokal.
- d. Identifikasi masalah di lapangan dan pemberian solusi praktis.

5. Keberlanjutan Program

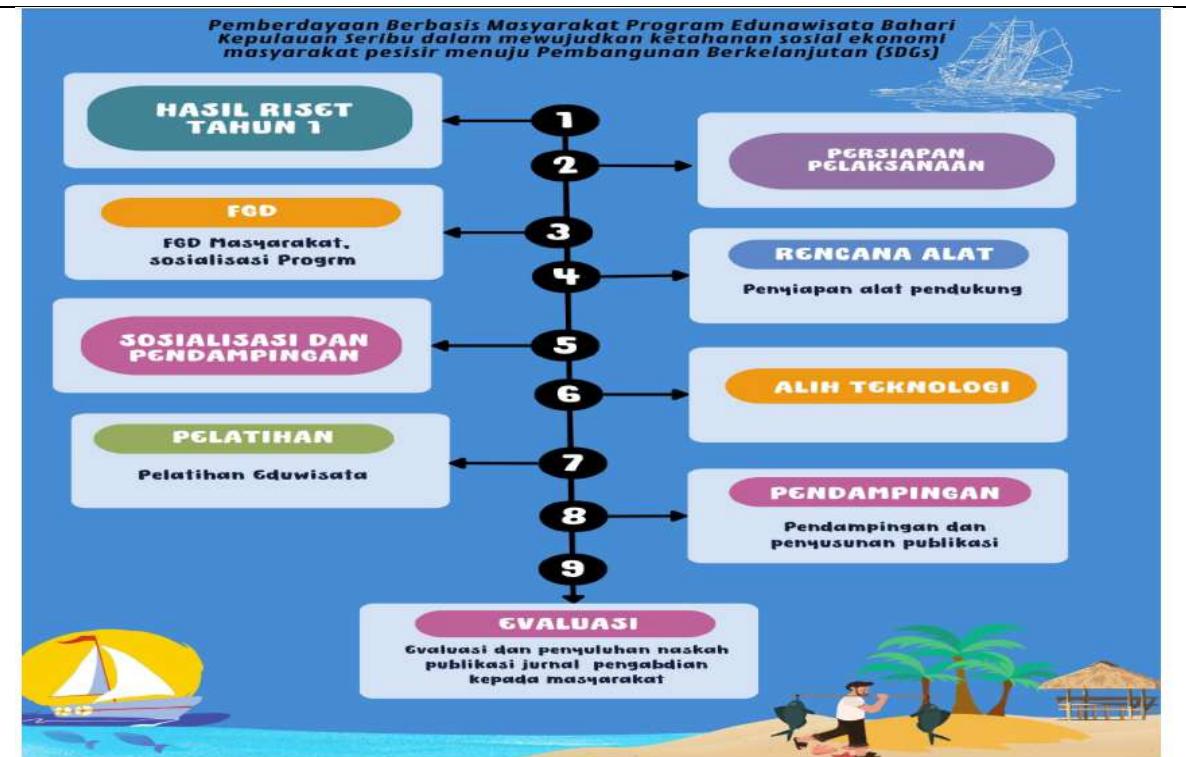
Agar program berkelanjutan, beberapa strategi yang dilakukan meliputi:

- a. Penguatan kelembagaan lokal (Pokdarwis/UMKM) sebagai penggerak utama kegiatan eduwisata.
- b. Pelatihan kader lokal (*local champion*) untuk menjadi agen perubahan dan pelatih sebaya.
- c. Kolaborasi lintas sektor dengan pemerintah daerah, lembaga swadaya masyarakat, dan mitra usaha untuk dukungan lanjut.
- d. Penyiapan dokumen model eduwisata sebagai panduan replikasi dan pengembangan di wilayah lain.
- e. Mendorong akses masyarakat ke sumber permodalan dan pemasaran jangka panjang.

C.3. Metode pendekatan dan penerapan teknologi dan inovasi yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan mitra

Inovasi/Teknologi yang ditawarkan	Prioritas	Fokus Kegiatan	Alasan
Aplikasi pencatatan keuangan digital untuk UMKM lokal	Prioritas 1	Literasi dasar (baca tulis, digital, keuangan) dan sosialisasi kesehatan lingkungan	Pondasi penguatan SDM, membekali kemampuan dasar untuk mengikuti program lainnya
Pengolahan limbah sampah plastik menjadi produk kreatif	Prioritas 2	Penerapan teknologi tepat guna (pengolahan limbah sampah)	Menjawab kebutuhan dasar: lingkungan sehat
Media promosi digital (Instagram, Google Maps, dan YouTube untuk wisata edukasi lokal)	Prioritas 3	Eduwisata berbasis komunitas dan promosi digital UMKM lokal	Meningkatkan potensi ekonomi dan menarik dukungan dari luar komunitas

Kegiatan	Volume	Luaran Kegiatan
Sosialisasi awal dan pemetaan mitra	2 hari (semua RW)	Data kebutuhan warga, daftar peserta
Pelatihan literasi dasar & digital	3 sesi @ 2 jam, 2 kelompok	Peserta memahami baca tulis, menggunakan aplikasi sederhana
Pelatihan pencatatan keuangan sederhana	2 sesi @ 2 jam	UMKM lokal memiliki catatan keuangan dasar
Instalasi & pelatihan pengolahan sampah	2 sesi praktek	Produk kreatif sederhana (kompos, kerajinan daur ulang)
Pembuatan konten promosi eduwisata dan UMKM	1 workshop + 3 pendampingan	Akun media sosial aktif, konten siap promosi
Evaluasi & refleksi partisipatif	1 hari + form isian	Umpam balik program, identifikasi keberlanjutan
Pembentukan kader lokal	1 sesi dan pendampingan mingguan	Tim penggerak lokal untuk keberlanjutan program



C.4.b. Pelaksanaan Pengabdian kepada Mitra yang tergolong tidak produktif secara ekonomi/sosial:

1. Akses terhadap Pendidikan dan Literasi Masyarakat

Permasalahan: Sebagian masyarakat, terutama kelompok usia dewasa dan lansia, masih mengalami **rendahnya literasi dasar**, minimnya pemahaman tentang literasi digital, serta kurangnya akses pendidikan lingkungan.

Langkah-langkah solusi yang ditempuh:

- a. Identifikasi dan pemetaan kelompok rentan yang memiliki keterbatasan literasi (melalui survei dan wawancara warga).
 - b. Sosialisasi pentingnya pendidikan non-formal, literasi digital, dan pendidikan lingkungan berbasis komunitas.
 - c. Pelaksanaan kelas belajar masyarakat (*community learning class*) bekerja sama dengan PKBM atau mahasiswa KKN:
 - d. Pelatihan literasi digital sederhana seperti penggunaan smartphone untuk komunikasi, promosi produk lokal, dan akses layanan publik.
 - e. Mendorong partisipasi lintas generasi (remaja dan dewasa) untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan berkelanjutan.

2. Kesehatan Lingkungan

Permasalahan: Masyarakat pesisir mengalami **kurangnya kesadaran kebersihan lingkungan**, yang berdampak pada kesehatan keluarga.

Langkah-langkah solusi yang ditempuh:

- a. Praktik kebersihan lingkungan yang masih rendah.
- b. Sosialisasi pola hidup bersih dan sehat (PHBS) dan pentingnya akses air bersih melalui pendekatan komunitas.
- c. Implementasi teknologi alat pengolahan sampah plastik

C.4.c. Tahapan Pelaksanaan Program dan Partisipasi Masyarakat

Tahapan Pelaksanaan Program	Partisipasi Mitra
Tahap Identifikasi dan Perencanaan	<p>Mitra terlibat dalam diskusi awal menyampaikan kebutuhan nyata di lapangan, seperti rendahnya literasi digital, dan kurangnya pemasaran hasil produk lokal.</p> <p>Mitra menyediakan data dan informasi lokal, termasuk potensi wisata, lokasi UMKM, dan tokoh masyarakat yang dapat dijadikan kader lokal</p> <p>Keterlibatan Pokdarwis, kelompok nelayan, dan ibu rumah tangga sangat penting untuk pemetaan kekuatan dan masalah komunitas.</p>
Tahap Pelaksanaan Kegiatan	<p>Fasilitasi tempat kegiatan: Mitra menyediakan lokasi pelatihan seperti balai warga, rumah kader, atau aula desa.</p> <p>Keikutsertaan langsung dalam pelatihan: Mitra aktif sebagai peserta pelatihan literasi, pengelolaan usaha, dan instalasi teknologi pengolahan sampah plastik.</p> <p>Kontribusi tenaga dan sumber daya lokal: Beberapa mitra bersedia menjadi tutor sebaya, relawan, dan panitia teknis kegiatan.</p> <p>Mitra membantu dalam penyebarluasan informasi kegiatan ke masyarakat luas, baik secara langsung maupun lewat media sosial komunitas.</p>
Tahap Evaluasi dan Refleksi	<p>Mitra mengisi formulir evaluasi sederhana dan mengikuti sesi diskusi terbuka tentang apa yang berhasil dan belum.</p> <p>Mitra memberikan masukan untuk perbaikan kegiatan ke depan, termasuk menyarankan pengembangan program sesuai konteks lokal.</p>
Tahap Keberlanjutan Program	<p>Mitra menunjuk kader masyarakat untuk dilatih menjadi penggerak lokal yang akan melanjutkan program.</p>

	<p>Komitmen mitra untuk menjaga hasil kegiatan seperti merawat biofilter, terus mengembangkan usaha, dan mengelola akun promosi wisata.</p> <p>Mitra mendukung replikasi kegiatan di RW/kelompok lain setelah melihat keberhasilan awal dari kelompok percontohan.</p>
--	--

C.4.d. Evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dalam pengabdian masyarakat *Edunawisata Bahari Kepulauan Seribu*:

1. Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi dilakukan secara **kuantitatif dan kualitatif** untuk menilai efektivitas, dampak, dan ketercapaian tujuan program dalam tiga tahap:

1. 1. Evaluasi Proses (Selama Kegiatan)

- a. Observasi langsung saat pelatihan, sosialisasi, dan instalasi teknologi.
- b. Kehadiran peserta dicatat sebagai indikator partisipasi aktif.
- c. Umpaman balik spontan dari peserta digunakan untuk penyesuaian metode saat kegiatan masih berlangsung.

1.2. Evaluasi Hasil (Pasca-Kegiatan)

- a. Penyebaran **kuisioner sederhana** kepada peserta untuk mengukur pemahaman, keterampilan baru, dan kepuasan terhadap kegiatan.
- b. Wawancara mendalam kepada kader dan tokoh masyarakat untuk melihat dampak perubahan perilaku (misalnya, penggunaan filter air, penggunaan media sosial untuk promosi usaha).
- c. Penilaian output: seperti jumlah UMKM yang memiliki pencatatan keuangan, jumlah akun promosi digital yang aktif, dan jumlah titik biofilter yang berfungsi.

2. Keberlanjutan Program di Lapangan

Agar program tidak berhenti setelah kegiatan selesai, strategi keberlanjutan difokuskan pada **kemandirian komunitas dan kemitraan lokal**:

2.1. Pembentukan dan Penguatan Kader Lokal

- a. Kader masyarakat dipilih dan dilatih sejak awal untuk menjadi fasilitator lanjutan.
- b. Mereka bertugas mendampingi warga lain, menyebarluaskan pengetahuan, dan menjaga aset program seperti alat filter air atau modul pelatihan.

2.2. Penyusunan Panduan Praktis

- a. Modul pelatihan, SOP penggunaan filter air, dan panduan promosi digital disusun dalam bentuk cetak dan digital.
- b. Diberikan kepada mitra agar bisa digunakan dalam pelatihan ulang secara mandiri.

2.3. Kemitraan dengan Pihak Terkait

- a. Melibatkan pemerintah kelurahan dan pengelola wisata agar program bisa diintegrasikan dalam agenda lokal.

- b. Peluang kerja sama lanjutan dengan CSR swasta atau LSM lokal untuk mendukung finansial dan pelatihan.

2.4. Pemanfaatan Media Sosial Komunitas

- a. Akun Instagram, YouTube, dan Google Maps yang telah dibuat digunakan sebagai alat keberlanjutan promosi eduwisata dan produk lokal.
- b. Dikelola oleh pemuda lokal dan kader komunitas.

C.4.e. Peran dan tugas dari masing-masing anggota tim sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa.

Nama Tim	Kepakaran	Peran/Tugas
Dr. Ir. Sintha Wahjusaputri, M.M NIDN: 2108096901 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka	Teknik Elektro, Pendidikan, Manajemen Pemasaran	Memberikan penyuluhan, pelatihan serta pemberdayaan bagi masyarakat lokal, pemandu wisata, nelayan, remaja dalam pengelolaan wisata edukasi
Prof. Dr. Bunyamin, M.Pd NIDN: 0302026503 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka	Pendidikan	Memberikan penyuluhan terkait wawasan wisata edukatif kepada masyarakat secara umum dan pelatihan bagi nelayan, pemandu wisata.
Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd NIDN: 0317109001 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka	Pendidikan	Memberikan penyuluhan dan bimbingan kepada anak muda usia produktif terkait pengembangan produk pusat wisata edukasi

Untuk mahasiswa kegiatan pengabdian masyarakat ini setara dengan 6 sks atau dua mata kuliah dalam konversi program MBKM yang diuraikan dalam tabel dibawah ini:

Nama Tim	Kepakaran	Peran/Tugas
Nursolin (MBKM) NIM: 2409037006 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka	Pendidikan Kejuruan	Mahasiswa berperan langsung dalam pendampingan dalam penerapan teknologi proses inovasi sampah plastik menjadi papan step trek serta inovasi produk olahan bandeng gepuk.
Dwi Sakti Nugroho (MBKM) NIM: 2409037013 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka	Manajemen Pendidikan	Mahasiswa dari bidang ilmu komunikasi mendampingi proses penerapan teknologi terutama dalam marketing digital. Mahasiswa bersama dosen memberikan pelatihan teknik marketing dan pengambilan gambar kreatif melalui kamera.

D. Gambaran Teknologi dan Inovasi

Gambaran Teknologi dan Inovasi dijelaskan tidak lebih dari 500 kata dengan font *Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4. Jelaskan **gambaran Teknologi dan Inovasi yang akan diimplementasikan** di mitra sasaran (Bentuk, ukuran, spesifikasi, kegunaan, kapasitas pemanfaatan dll).

Dibuat dalam bentuk skematis dan bernalasi, **dilengkapi** dengan

1. **gambar/foto dari teknologi dan inovasi**
2. **spesifikasi**
3. **ukuran**
4. **kebermanfaatan**
5. **kegunaan**
6. **Riwayat penelitian sebelumnya**

Dalam upaya pembentukan Desa Wisata Pulau Kelapa Kepulauan Seribu yang berdaya dan optimalisasi potensi kawasan pesisir dari segi lingkungan, ekonomi, pariwisata, kesehatan, dan sosial budaya, digunakan beberapa teknologi dan pengetahuan (ipteks) sebagai solusi untuk mendukung program pengabdian ini.

Pertama, mengatasi permasalahan sampah plastik, teknologi untuk mengelola sampah plastik menjadi batako atau papan plastic dibutuhkan termasuk mesin pencacah dan mesin pengempaan sampah plastik.

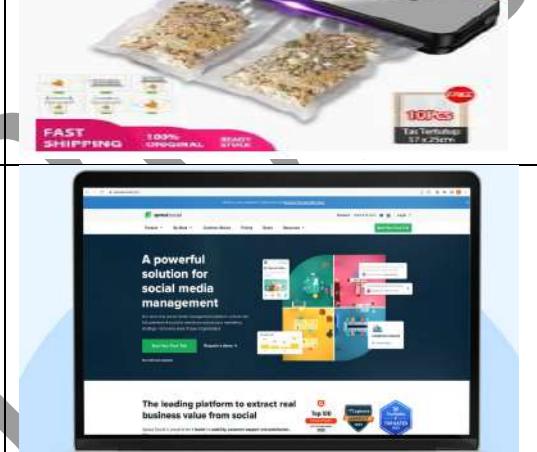
Kedua, dalam upaya peningkatan ekonomi melalui olahan ikan bandeng seperti: bandeng gepuk atau bandeng presto, abon ikan, kerupuk, dan olahan rumput laut diperlukan peralatan seperti: mesin presto, alat penggiling (siller), dan kemasan yang sesuai standar keamanan pangan.

Ketiga, untuk memasarkan produk secara digital, diperlukan perangkat seperti komputer pribadi (PC) atau laptop, smartphone dengan koneksi internet, serta sewa hosting selama setahun untuk website atau platform e-commerce. Selain itu, konten kreatif dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi seperti Canva untuk desain grafis, dan kamera DSLR atau kamera ponsel dengan resolusi tinggi untuk menghasilkan gambar produk yang menarik.

Keempat, dalam mendukung aspek sosial budaya, dapat dilakukan melalui presentasi atau konten media sosial yang disebarluaskan kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap isu sosial dan budaya. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan platform seperti Facebook, Instagram, dan Twitter untuk menyebarkan informasi dan cerita yang relevan.

Kelima, dalam mendukung aspek pendidikan, dapat dilakukan melalui: 1) Pembelajaran Berbasis Alam (*Nature-Based Learning*) → Mengajak peserta belajar langsung di pantai, laut, dan ekosistem pesisir; 2) Eksperimen Lapangan (Hands-on Learning) → Aktivitas konservasi seperti transplantasi terumbu karang dan penanaman mangrove; 3) Storytelling dan Kearifan Lokal → Mengajarkan nilai budaya maritim melalui cerita rakyat dan tradisi masyarakat pesisir.

Berikut adalah gambaran lebih jelas mengenai teknologi dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung kegiatan-kegiatan tersebut:

Kebutuhan/Kegiatan	Perangkat Digital/Ipteks yang digunakan
<p>Mesin pencacah plastik.</p> <p>Spesifikasi Produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Kapasitas 150kg/jam -Dimensi 90 x 75 x 130cm -Material Mild Steel -Pisau Baja 8 -Pisau Putar 6 Pcs 15cm -Pisau Lawan 2 Pcs cm 30cm -Kerangka Unp 65 - Penggerak Engine 5.5 Hp 	
<p>Alat vakum untuk produk olahan ikan bandeng gepuk.</p> <p>Kebutuhan pendukung lainnya adalah instalasi listrik, label, plastik makanan tebal dan kemasan kardus.</p>	
<p>Pemasaran digital, yang dibutuhkan adalah jaringan internet, sewa hosting tahunan. Akun media sosial, aplikasi canva premium sewa tahunan, foto DSLR/Miroless/Smartphone.</p>	
<p>Sosial Budaya dan Pendidikan dengan cara mengumpulkan catatan sumber foto, wawancara dan dirangkum dalam bentuk video dokumenter, buku cerita rakyat masyarakat pesisir.</p>	

E. Jadwal Pelaksanaan

RENCANA JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN

	masyarakat akan pemetaan potensi program edunawisata; Membentuk tim pengabdian masyarakat; Berkoordinasi dengan mitra atau lembaga terkait.								
2	Survei dan pengurusan ijin kunjungan ke lokasi Desa Wisata Pulau Kelapa Kepulauan Seribu								
3	Pemetaan sosial, FGD, desain konsep sosialisasi program edunawisata bersama pihak mitra sasaran.								
4	Implementasi desain program edunawisata di Desa Wisata Pulau Kelapa Kepulauan Seribu								
5	Alih teknologi program edunawisata di Desa Wisata Pulau Kelapa Kepulauan Seribu								
6	Evaluasi program berkelanjutan bersama mitra sasaran.								
7	Membuat pelaporan kegiatan dan target luaran kegiatan berupa publikasi karya ilmiah, video kegiatan, dan HKI (Hak Cipta)								

* Untuk ruang lingkup PMP pelaksanaan kegiatan 8 (delapan) bulan/paling lama selama dalam tahun anggaran pengusulan yang sama sejak dimulainya kontrak dengan minimal 8x kunjungan

F. Rangkuman Rencana Anggaran Biaya

RANGKUMAN RAB

No	Kelompok Biaya	Jumlah Dana
1	Biaya Upah dan Jasa (maksimal 10%)	4.370.000
2	Teknologi dan Inovasi (minimal 50%)	24.000.000
3	Biaya Pelatihan (maksimal 20%)	8.000.000
4	Biaya Perjalanan (maksimal 15%)	6.250.000
5	Biaya Lainnya (maksimal 5%)	2.100.000
	Total	44.720.000

C. Daftar Pustaka

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor (*Vancouver style*) sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disisipi pada usulan pengabdian kepada masyarakat yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Tata cara penulisan sitasi *Vancouver style* dapat dilihat pada panduan pengelolaan penelitian dan pengabdian atau melalui laman YouTube DRTPM Diktiristek
https://www.youtube.com/@DPPM_DitjenRisbang.

- [1] Naufal Rusdy Nurfauzi, Umar Mansur. IMPLEMENTASI KONSEP BLUE ECONOMY DALAM PEMBANGUNAN MASYARAKAT PESISIR DI MASA NEW NORMAL. Senakota. 2022;1(1):75–82.
- [2] Sutrisno E. IMPLEMENTASI PENGELOLAAN SUMBER DAYA PESISIR BERBASIS PENGELOLAAN WILAYAH PESISIR SECARA TERPADU UNTUK KESEJAHTERAAN NELAYAN (STUDI DI PERDESAAN NELAYAN CANGKOL KELURAHAN LEMAHWUNGKUK KECAMATAN LEMAHWUNGKUK KOTA CIREBON). Sutrisno| Jurnal Dinamika Hukum 2014. <https://doi.org/10.20884/1.jdh.2014.14.1.272>.
- [3] Anwar Z, Wahyuni. Miskin Di Laut Yang Kaya: Nelayan Indonesia Dan Kemiskinan. Sosioeligius 2019;4. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/sosioeligius.v4i1.10622>.
- [4] Maria Maya Lestari. Potensi dan Tantangan Pengelolaan Sumber Daya Kelautan dalam Penciptaan Masyarakat Pesisir yang Siap Menjawab Perkembangan Zaman. Jurnal Selat. 2013;1(1):8–12.
- [5] Anugrah AS, Karmilah M, Rahman B. Potret Krisis Sosio-Ekologi Kawasan Pesisir Dampak Reklamasi. Anugrah | UniPlan: Journal of Urban and Regional Planning 2022. <https://doi.org/10.26418/uniplan.v3i1.52818>.
- [6] Konitat T, Nurdyianto N, Rohman R F. Penyuluhan Program Pengembangan Ekowisata Mangrove Desa Ambulu Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon. SLJIL. 2020 Apr 20;5(4):194.
- [7] Rohiani A. Perencanaan Penataan Ruang Desa Berbasis Potensi Desa sebagai Kendali Pembangunan Desa yang Terarah dan Berkelaanjutan. Journal of Regional and Rural Development Planning (Jurnal Perencanaan Pembangunan Wilayah Dan Perdesaan) 2021;15–27. <https://doi.org/10.29244/jp2wd.2021.5.1.15-27>.
- [8] Readi AF, Christina J, Rahmanita M, Asmaniati F. Studi Eksplorasi Potensi Pariwisata Kreatif Kawasan Hutan Mangrove Desa Sedari, Kecamatan Cibuaya, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Khasanah Ilmu. 2021 Oct 1;12(2):151–8.
- [9] Choi, J., Hwang, M., Kim, G., Seong, J., & Ahn, J. (2016). Supporting the measurement of the United Nations' sustainable development goal 11 through the use of national urban information systems and open geospatial technologies: a case study of south Korea. *Open Geospatial Data, Software and Standards*, 1(1). <https://doi.org/10.1186/s40965-016-0005-0>
- [10] Lim, C. H., Lim, S., How, B. S., Ng, W. P. Q., Ngan, S. L., Leong, W. D., & Lam, H. L. (2021). A review of industry 4.0 revolution potential in a sustainable and renewable palm oil industry: HAZOP approach. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, 135. <https://doi.org/10.1016/j.rser.2020.110223>
- [11] Nahak HMI. UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. Jurnal Sosiologi Nusantara 2019;65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.

- [12] Suhartapa S. STRATEGI PEMASARAN DALAM PERSAINGAN DESTINASI PARIWISATA. Suhartapa | Pringgitan 2021. <https://doi.org/10.47256/prg.v2i1.121>.
- [13] Mulyadi A, Efriyeldi E, Marbun B. Strategi pengembangan ekowisata mangrove Bandar Bakau Dumai, Riau. Dinamika Lingkungan Indonesia 2021;48. <https://doi.org/10.31258/dli.8.1.p.48-56>.
- [14] Chamidah N, Putra AHPK, Mansur DM, Guntoro B. Penta Helix Element Synergy as an Effort to Develop Villages Tourism in Indonesia. JurnalFeUmiAcId 2021. <https://doi.org/10.33096/jmb.v8i1.196>.
- [15] Raharjana DT, Putra HSA. Penguatan SDM dalam e-Marketing untuk Promosi Desa Wisata di Kabupaten Malang. JNP. 2020 Oct 8;12(2):140.
- [16] Septinda F, Kartika T. STRATEGI PEMBERDAYAAN EKOWISATA MELALUI MANGROVE LAMPUNG CENTER (MLC) INOVASI STRATEGIS DALAM AGENDA PEMBANGUNAN EKONOMI PEMERINTAH DAERAH. Septinda | Jurnal Tapis: Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam 2023. <https://doi.org/10.24042/tps.v19i2.20010>

DPPM 2023