



Strategi Pengelolaan Desa Wisata Bugbug, Karangasem Pasca Pandemi Covid-19

Mariani Kurnia Agvilera¹,
Udayana University, Indonesia
Marianikurnia20@gmail.com

Article submitted: 14th October 2025 ; Accepted: 26th December 2025 ; Published 31st
December 2025

Abstract

The Covid-19 pandemic has had a significant impact on the tourism sector of Bugbug Tourism Village, Karangasem, Bali. This research aims to identify the positive and negative impacts of the pandemic on tourism in the village as well as post-pandemic management strategies. Qualitative research methods were used with primary data from observations and interviews, as well as secondary data from literature studies. The results show a drastic decrease in tourist visits and tourism revenue, the closure of tourist attractions, and a reduction in the workforce. However, the pandemic has also spurred the use of digital promotion technology, improved health protocols, as well as more mature development planning and human resource improvement. The post-pandemic management strategy is carried out by optimizing eight management elements, such as organization, management, communication, information, personnel, supplies, public relations, and finance, as well as providing incentives through ticket discounts and the construction of tourist facilities. It is suggested that Bugbug Village develop a more innovative and structured management strategy and expand tourism products to increase competitiveness and adapt to changes in tourist behavior.

Keywords: *Bugbug Tourism Village, Covid-19 pandemic, tourism management, post-pandemic strategy, tourism impact, Bali*

1. Introduction

Sektor pariwisata menjadi salah satu sumber pendapatan yang sangat penting sehingga dari waktu ke waktu terus diupayakan pengembangannya mengingat pendayagunaan potensi yang ada masih dimungkinkan untuk terus ditingkatkan (A. Ardiansyah, 2009). Namun dengan adanya Pandemi Covid-19 membawa dampak penurunan ekonomi, sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang paling terdampak pandemi Covid-19. Sektor pariwisata mengalami penurunan jumlah pengunjung akibat pembatasan mobilitas penjurung serta tempat-tempat wisata yang ditutup (Betty Silfia Ayu Utami & Abdullah Kafabih, 2021). Bali merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang sudah tidak asing lagi jika dikaitkan dengan pariwisata. Berbagai jenis pariwisata juga berkembang di Bali seperti pariwisata relawan (Suprastayasa, 2011), dan yang terkini adalah pariwisata nomadic atau nomadic tourism yang salah satunya berada di kabupaten Karangasem.

Desa Bugbug adalah Salah satu desa wisata yang berkembang yang ditetapkan sebagai desa wisata pada tahun 2014. Desa Bugbug memiliki potensi wisata berupa potensi wisata berupa wisata potensi alam, budaya, dan buatan yang menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Bukit Asah Bali atau yang biasa di sebut Campground Taman Hiburan Bukit Asah merupakan suatu obyek wisata yang berlokasi di Desa Bugbug. Bukit Asah yang dikelola oleh masyarakat sekitar resmi berada di bawah Badan Pengembangan Pariwisata



Desa Adat Bugbug pada tahun 2018. Pengembangan sebuah kegiatan wisata diharapkan mampu memberikan lapangan pekerjaan agar meningkatkan perekonomian masyarakat sehingga kesejahteraan masyarakat dapat tercapai terutama pasca pandemic.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengidentifikasi dampak pandemi covid-19 terhadap pariwisata di Desa Bugbug dan bagaimana strategi pengelolaan desa wisata Bugbug pasca pandemi covid-19. Adapun ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini yaitu dampak positif dan dampak negatif bagi masyarakat Desa Wisata Bugbug dan strategi atau rencana yang dilakukan oleh pihak Desa Wisata Bugbug berdasarkan 8 unsur kegiatan pengelolaan pasca Pandemi COVID-19 untuk membangkitkan kembali pariwisata.

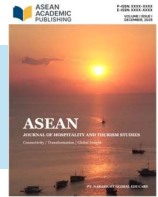
2. Literature Review

Pandemi Covid-19 memberikan dampak signifikan terhadap sektor pariwisata, termasuk desa wisata yang selama ini berperan sebagai penopang ekonomi lokal. Penelitian oleh Sari et al. (2022) pada Desa Ekowisata Pancoah menegaskan bahwa pengelolaan desa wisata harus beradaptasi terhadap kondisi pandemi melalui perubahan strategi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian aktivitas wisata untuk menjamin keberlanjutan (Sari et al., 2022). Dalam konteks Desa Wisata Bugbug, Karangasem, sejumlah studi menyoroti pengembangan potensi alam dan budaya sebagai basis utama pengelolaan desa wisata ini. Menurut Putri dan Wirantha (2022), pendekatan analisis SWOT menjadi metode penting dalam merumuskan strategi pengembangan desa wisata, dengan fokus pada pelestarian budaya dan peningkatan kualitas pelayanan untuk memperkuat daya tarik wisata (Putri & Wirantha, 2022). Selanjutnya, penelitian oleh Astawa (2025) menekankan pentingnya peningkatan kapasitas sumber daya manusia sebagai bagian integral dalam strategi pengelolaan (Astawa, 2025). Lebih lanjut, studi terkait pengelolaan desa wisata pasca pandemi menggarisbawahi perlunya inovasi, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan penguatan kolaborasi antar pemangku kepentingan, agar desa wisata dapat pulih dan berkembang lebih baik (Wijaya et al., 2023; Suryadi, 2024). Partisipasi aktif masyarakat dan peningkatan kapasitas SDM merupakan faktor fundamental dalam mempertahankan dan mengembangkan desa wisata di masa adaptasi pasca pandemi Covid-19 (Gunawan, 2024; Astawa, 2025).

3. Method and Theory

3.1 Method

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2008). Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara. Data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan dari buku-buku, artikel jurnal terkait dan juga berbagai sumber lainnya. Adapun teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan Purposive Sampling (Bungin, 2012). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan, wawancara dengan informan bapak Putu Jenana (Ketua Badan Pengembangan Pariwisata Desa Adat Bugbug (AP2DAB)), ibu Ayu Sukerti (Admin AP2DAB) yang sesuai kriteria untuk menjawab permasalahan dari penelitian. Teknik analisa data dalam penelitian ini, meliputi 1) Pengumpulan data, 2) Reduksi data 3) Display data 4) Penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017).



3.2 Konsep

3.2.1 Strategi

Kata strategi jika diambil dari bahasa Latin *strategia*, yang artinya seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. strategi adalah rencana berskala besar, dengan orientasi masa depan, guna berinteraksi dengan kondisi persaingan untuk mencapai tujuan (Rangkuti (2006 : 3)). Sedangkan menurut Pearce & Robinson (2008 : 6) strategi adalah rencana berskala besar, dengan orientasi masa depan, guna berinteraksi dengan kondisi persaingan untuk mencapai tujuan.

3.2.2 Pengelolaa

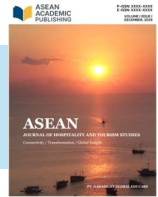
n

Pengelolaan adalah proses, cara, perbuatan pengelolaan yang membantu merumuskan kebijakan dan tujuan organisasi atau yang memberikan pengawasan suatu hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijakan dan pencapaian tujuan dengan menggunakan tenaga orang lain (Syamsi, 2008). Sedangkan menurut Poerwadarminta (2006), pengelolaan adalah proses yang membantu merumuskan kebijakan dan tujuan organisasi atau proses 5 yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijakan dan pencapaian tujuan. Menurut Dewi (2011), ada 8 unsur kegiatan pengelolaan yang saling berkaitan dalam pencapaian tujuan, meliputi:

- a. Organisasi, Kegiatan mengelompokkan dan menyusun kerangka kerja, jalinan hubungan kerjasama di antara para pekerja untuk mencapai tujuan tertentu.
- b. Kegiatan yang berfungsi merencanakan, merencanakan, mengorganisasikan, membina, menggerakkan, dan mengawasi dengan tujuan agar kerjasama yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik. Menurut Henry Fayol dalam (Dewi, 2011) manajemen didukung beberapa sarana yang harus ada, meliputi: 1. Man (manusia) 2. Money (anggaran) 3. Method (sistem kerja) 4. Material (perlengkapan pendukung) 5. Machine (peralatan teknologi) 6. Market (pemasaran).
- c. Komunikasi, Kegiatan menyampaikan informasi dan ide dari seseorang kepada orang lain yang bersifat timbal balik, baik secara formal maupun non formal.
- d. Informasi Kegiatan menghimpun dan mengolah berbagai keterangan objektif yang diperlukan dalam usaha kerja sama.
- e. Personalia Kegiatan mengatur dan mengurus penggunaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang diperlukan dalam usaha kerja sama.
- f. Perbekalan Kegiatan perencanaan, pengadaan, pengaturan dan penggunaan peralatan kerja dalam usaha kerja sama agar penggunaannya efektif dan efisien.
- g. Humas Kegiatan menciptakan hubungan dan dukungan yang baik dari lingkungan internal maupun lingkungan eksternal terhadap usaha kerja sama perusahaan
- h. Keuangan, anggaran yang berfungsi sebagai alat untuk mengatur dan mengendalikan keuangan agar penggunaan dana efisien dan efektif dalam mencapai tujuan organisasi. Pengelolaan keuangan meliputi perencanaan, penganggaran, pengendalian, dan pengawasan dana agar operasi berjalan sesuai rencana serta tidak terjadi pemborosan.

3.2.3 Desa Wisata

Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Malang (2006) desa wisata (*village tourism*) adalah suatu wilayah pedesaan yang memiliki potensi keunikan dan daya tarik wisata yang khas, baik berupa karakter fisik lingkungan alam pedesaan maupun kehidupan



sosial budaya kemasyarakatan. Sedangkan menurut Nuryanti, desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. Mengutip dari pendapat Subagyo (1991), jika dilihat dari perspektif kehidupan masyarakatnya, pariwisata pedesaan atau desa wisata merupakan suatu bentuk wisata dengan objek dan daya tarik berupa kehidupan desa yang memiliki ciri-ciri khusus dalam masyarakatnya, panorama alam dan budayanya, sehingga mempunyai peluang untuk dijadikan komoditi bagi wisatawan khususnya wisatawan asing.

3.2.4 Dampak

Secara sederhana, dampak dapat diartikan sebagai akibat atau pengaruh. Menurut Otto Soemarwoto (1983), dampak adalah pengaruh suatu kegiatan. Menurut Faizun (2009), dampak pariwisata adalah perubahan-perubahan yang terjadi terhadap masyarakat sebagai komponen dalam lingkungan hidup sebelum ada kegiatan pariwisata dan setelah ada kegiatan pariwisata. Bisa disimpulkan bahwa dampak adalah akibat dari sesuatu yang dapat menghasilkan pengaruh baik maupun buruk. Dampak dapat dibagi dalam dua bagian, yaitu:

1. Dampak positif berarti pengaruh dan akibat yang ditimbulkan yang akan menguntungkan bagi sesama manusia dan lingkungan alam sekitarnya.
2. Dampak negatif Dampak negatif berarti pengaruh dan akibat yang ditimbulkan oleh suatu yang mengakibatkan kerugian bagi sesama manusia dan lingkungan alam sekitarnya.

3.2.5 Leisure & Recreation

Kata leisure berasal dari bahasa Latin "*licere*" yang artinya diizinkan (*to be permitted*) atau juga bisa menjadi bebas (*to be free*). Torkildsen (1986) menjelaskan kata lain dari leisure adalah *loisir* (bahasa Perancis) yang artinya waktu luang (*free time*). Ilustrasinya "*how important the business of leisure and recreation is to society*"

3.2.6 Pandemi Covid-19

Menurut KBBI, pandemi adalah wabah yang berjangkit serempak dimana-mana meliputi daerah geografis yang luas. Wabah penyakit yang termasuk dalam kategori pandemi yaitu penyakit yang menular dan memiliki garis infeksi berkelanjutan. Berdasarkan artikel "Hindari Lansia dari Covid-19" dari Pusat Analisis Determinan Kesehatan, Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) adalah wabah penyakit yang disebabkan oleh jenis coronavirus baru yaitu sars-Cov-2, yang pertama kali dilaporkan di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019. Pandemi ini bisa diartikan sebagai wabah yang disebabkan oleh jenis virus Corona yang menyebar secara luas dan menyerang tubuh manusia. World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa virus Corona adalah sebuah virus yang dapat ditemui pada manusia maupun hewan.

4. Results and Discussion

Desa Bugbug merupakan salah satu desa besar dan desa tua yang ada di Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem Bali. Desa ini merupakan desa yang masih kental dengan adat istiadat yang sudah turun temurun sejak lama. Desa ini dibentuk oleh orang Bali Mula yaitu orang-orang yang mendirikan Bali dari awal, sehingga desa ini sering disebut juga sebagai Desa Bali Mula. Seiring berjalannya waktu, Desa Bugbug pun mulai berkembang dan



mengenal pariwisata. Desa Bugbug memiliki beberapa daya tarik wisata diantaranya, Pantai Candidasa, Pantai Pasir Putih, Bukit Asah dan Pura Bukit Gumang. Dengan banyaknya daya tarik wisata yang ada di Desa Bugbug menunjukkan bahwa terdapat potensi pariwisata yang sangat besar dan melimpah. Namun pada nyatanya banyak masyarakat yang belum sadar akan 14 potensi-potensi yang dimiliki oleh desa mereka sendiri. Hingga pada 2017, dibentuklah suatu badan oleh Desa Adat untuk mengelola segala urusan kepariwisataan di Desa Bugbug. Badan ini diberi nama BP2DAB (Badan Pengembang Pariwisata Desa Adat Bugbug). Pembentukan BP2DAB ini didasari oleh inisiasi dari beberapa masyarakat desa kompeten di bidang pariwisata dan expert di bidang pariwisata yang sadar akan keberadaan daya tarik wisata yang dimiliki Desa Bugbug yang belum dikelola dengan baik. Dengan dibentuknya BP2DAB ini Desa Bugbug, mampu mengatasi permasalahan yang ada dalam sektor pariwisata Desa Bugbug. Kini Desa Bugbug termasuk ke dalam Desa Wisata Kategori Rintisan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Karangasem dan sudah terverifikasi oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

4.1 Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Pariwisata di Desa Bugbug

1. Dampak Negatif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kami dengan Bapak Putu Jenana selaku ketua dari BP2DAB 16 terdapat beberapa hal yang menjadi poin penting dalam dampak negatif pandemi COVID-19 yaitu penurunan jumlah kunjungan wisatawan. Pada umumnya wisatawan yang berkunjung ke Desa Bugbug bertujuan untuk berekreasi dan mengisi waktu luang mereka secara single trip maupun multi trip.

1) Berdasarkan data kunjungan wisatawan ke Desa Bugbug yang dilaporkan ke Dinas Pariwisata Kabupaten Karangasem yaitu pada tahun 2019 sebanyak 147.756 wisatawan yang terdiri dari 89.797 wisatawan mancanegara dan 57.959 wisatawan domestik. Kemudian pada tahun 2020 jumlah kunjungan wisatawan yang dilaporkan selama triwulan (Januari-Maret) yaitu sebanyak 24.524 yang terdiri dari 6.909 wisatawan mancanegara dan 17.615 wisatawan domestik. Untuk bulan April hingga Desember tidak ada kunjungan wisatawan yang dilaporkan karena peningkatan penyebaran virus Corona. Untuk tahun 2021 sebanyak 97.775 yang terdiri dari 7.093 wisatawan mancanegara dan 90.682 wisatawan domestik.

2) Berdasarkan penjualan tiket masuk ke daya tarik wisata, data kunjungan wisatawan ke Desa Bugbug yaitu pada tahun 2019 sebanyak 41.114 yang terdiri dari 14.844 wisatawan mancanegara dan 26.270 wisatawan domestik. Kemudian pada tahun 2020 sebanyak 76.213 yang terdiri dari 13.441 wisatawan mancanegara dan 62.772 wisatawan domestik. Dan untuk tahun 2021 sebanyak

57.105 yang terdiri dari 7.373 wisatawan mancanegara dan 49.732 wisatawan domestik. Yang kedua yaitu menurunnya pendapatan dari pariwisata yang disebabkan oleh menurunnya kunjungan wisatawan dan ditutupnya (di-lockdown) daya tarik wisata yang ada di Desa Bugbug. Selain itu banyak masyarakat yang kehilangan pekerjaannya dan harus dirumahkan sehingga diberlakukannya pergantian jadwal kerja kepada pekerja seperti pergantian pekerja setiap minggu. Menurunnya pendapatan juga menyebabkan diberlakukannya saving cost secara besar-besaran untuk meminimalisir pengeluaran. Lalu yang terakhir yaitu perencanaan, pembangunan dan pengembangan daya tarik wisata menjadi terhambat dan lebih di prioritaskan di titik tertentu saja.

2. Dampak Positif

dampak positif pandemi COVID-19 terhadap Pariwisata di Desa Bugbug, diantaranya

1) Semenjak masuknya pandemi COVID-19 pihak Desa Bugbug menjadi lebih peduli akan



pentingnya peranan teknologi dalam dunia pariwisata. Terutama dalam proses promosi dan pemasaran. Ketika pandemi, promosi dan pemasaran tidak henti-hentinya dilakukan terutama melalui media sosial.

2) Selanjutnya yaitu peningkatan dan kepedulian terhadap kesehatan. Meningkatnya penyebaran virus corona menyebabkan kesehatan menjadi satu hal yang wajib di prioritaskan. Mulai dari penerapan CHSE seperti pengetatan protokol kesehatan, memakai masker, cuci tangan, vaksinasi dan social distancing. Peningkatan dan pengoptimalan kesehatan ini dilakukan untuk menciptakan suasana aman dan nyaman bagi pihak wisatawan.

3) Mendapatkan waktu lebih untuk mempersiapkan dan mematangkan perencanaan terhadap daya tarik wisata sehingga tertata dengan baik dan menarik di mata wisatawan, Seperti peningkatan SDM dan memaksimalkan pembangunan fasilitas-fasilitas penunjang untuk sektor pariwisata

4.2 Strategi Pengelolaan Desa Bugbug Pasca Pandemi COVID-19

Secara garis besar sebenarnya tidak ada strategi khusus yang diterapkan oleh BP2DAB dalam menyambut pariwisata pasca pandemi COVID-19. Namun sesuai dengan 8 unsur kegiatan pengelolaan dari Dewi (2011) maka Desa Bugbug dapat dikatakan telah memenuhi dan memaksimalkan 8 unsur yang telah ada.

1. Organisasi, dimana pada tahun 2020 BP2DAB selaku badan yang mengelola segala urusan kepariwisataan telah melakukan pergantian kepengurusan yang telah disahkan oleh Kelihan Desa Adat Bugbug. Melalui kepengurusan baru ini, diharapkan mampu mengobarkan kembali pariwisata di berbagai kondisi.
2. Manajemen, sehubungan dengan bergantinya kepengurusan BP2DAB maka manajemen pun juga ikut berganti. manajemen didukung oleh 6 sarana yang harus ada yaitu man atau orang yang melaksanakannya, money yaitu anggaran dalam pelaksanaan tersebut, method yaitu bagaimana sistem kerjanya, Material yaitu sarana dan prasarana, Machine yaitu teknologi dan market yaitu pemasaran. Dalam pengelolaannya khususnya manajemen 6M ini sudah ada dan sudah diterapkan.
3. Komunikasi, menjadi peranan yang sangat penting untuk menciptakan suatu kesepakatan bersama dalam suatu pengelolaan.
4. Informasi dimana dari pihak Desa Bugbug selalu menggali informasi tentang bagaimana kondisi di luar, apa yang sedang populer di masyarakat sehingga Desa Bugbug mampu bersaing dengan pesaing lainnya.
5. Personalia, dengan bagaimana mengembangkan SDM yang baik dan benar didunia kerja khususnya di sektor pariwisata.
6. Perbekalan dengan cara memberikan edukasi kepada masyarakat Desa Bugbug terkait dengan pariwisata serta sarana dan prasarana penunjangnya untuk menciptakan SDM yang berkompeten.
7. Humas yaitu jembatan yang menghubungkan produsen dengan konsumen dalam hal ini dapat dilihat sebagai Admin di BP2DAB yaitu Ibu Ayu Sukerti. Beliau mengurus urusan secara internal dan eksternal dari organisasi.
8. Keuangan, bagaimana pendapatan dan pengeluaran dari BP2DAB dalam jangka waktu yang telah ditentukan, apakah rugi atau tidak.

Jika dilihat dari 8 unsur diatas, strategi pengelolaan Pasca Pandemi COVID-19 dapat dikatakan kembali normal lagi. Hal ini dapat dilihat dari kembalinya dilakukan pemerataan pembangunan seperti Pura Bukit Gumang yang dibangun Gapura raksasa yang dianggap



sebagai Gerbang menuju moksa, memaksimalkan kembali fasilitas-fasilitas yang sudah ada di daya tarik wisata, secara rutin memberikan edukasi kepada masyarakat agar menjadi berkompeten di bidang pariwisata khususnya, pengelolaan sumber daya manusia yang kembali normal, diberlakukannya promosi khusus di tiap daya tarik wisata untuk menarik perhatian wisatawan seperti pemberlakuan diskon dan cashback di Bukit Asah khususnya lalu yang terakhir yaitu merencanakan pembangunan secara besar-besaran di kawasan Pantai Pasir Putih.

5. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Covid-19 memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap pariwisata di Desa Bugbug. Adapun dampak positif dari pandemi COVID-19 di sektor pariwisata Desa Bugbug yaitu peningkatan kesehatan, penggunaan teknologi yang lebih optimal, mempersiapkan secara matang pembangunan dan pengembangan di daya tarik wisata di Desa Bugbug dan menjadi lebih kreatif. Kemudian dampak negatifnya yaitu menurunnya jumlah kunjungan wisatawan, menurunnya pendapatan dari sektor pariwisata, penutupan daya tarik wisata, pemberhentian kerja dan terhambatnya proses pembangunan dan pengembangan. Dalam pengelolaan pariwisata pasca pandemi COVID-19, Desa Bugbug tidak menggunakan strategi khusus untuk menyambut kembalinya pariwisata. Pengelolaan dilakukan secara normal dengan memberikan penawaran khusus di tiket masuk tiap daya tarik wisata seperti cashback dan diskon untuk menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Selain itu menindaklanjuti pembangunan secara besar-besaran di beberapa daya tarik wisata seperti dibangunnya Gapura besar di Pura Bukit Gumang sebagai simbol dari gerbang menuju surga dan penataan pada Pantai Pasir Putih.

Disarankan agar Desa Bugbug mulai merancang strategi pengelolaan pariwisata pasca pandemi COVID-19 yang lebih terstruktur dan inovatif, tidak hanya mengandalkan penawaran diskon maupun cashback untuk menarik wisatawan. Strategi ini penting untuk meningkatkan daya saing dan adaptasi dalam menghadapi perubahan kebutuhan serta perilaku wisatawan. Selain itu, Desa Bugbug perlu mengembangkan variasi produk dan pelayanan pariwisata yang lebih beragam, seperti mengembangkan wisata budaya, ekowisata, maupun pengalaman virtual, guna menarik segmen wisatawan yang lebih luas dan mengurangi ketergantungan pada kunjungan fisik semata. Peningkatan kesiapan dengan terus menjaga protokol kesehatan dan kebersihan di destinasi juga menjadi aspek penting untuk memberikan rasa aman bagi para pengunjung. Pengoptimalan teknologi juga harus terus dilakukan dengan mengembangkan platform digital untuk reservasi, promosi, dan penyediaan informasi wisata yang lebih lengkap dan mudah diakses, sehingga dapat memperluas jangkauan pasar secara efektif.

Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Putu Jenana dan Ibu Ayu Sukerti (Ketua & Admin BP2DAB) telah membantu dalam penelitian ini.

References

- Ardiansyah, A. (2009). Potensi dan pengembangan Malioboro sebagai salah satu asset wisata DI Yogyakarta.
- Astawa, I. K. (2025). Strategi pengembangan desa wisata Tinalah Kulon. *Repository Universitas Pendidikan Nasional*.



- Bungin, Burhan. 2012. Analisis Data Penelitian Kualitatif. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Dewi, I. C. (2011). Manajemen Kearsipan. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Faizun, Moh. 2009. Dampak masyarakat Setempat di Perkembangan Kabupaten Kawasan Jepara. WisataPantai Kartini Tesis Program Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang.
- Gunawan, A. (2024). Strategi adaptasi pengelolaan desa wisata Ambengan pasca pandemi Covid-19. *Jurnal Pengelolaan Pariwisata*, 4(1), 22-35.
- John A. Pearce II dan Richard B. Robinson, Jr., (2008). Manajemen Strategis Formulasi, Implementasi dan Pengendalian. Jakarta: Salemba Empat
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. 2016.
- Poerwadarminta, W. (2006). Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pusat Analisis Determinan Kesehatan. Hindari Lansia Dari COVID19. www.padk.kemkes.go.id
- Putri, N. A., & Wirantha, I. M. (2022). Strategi pengembangan desa wisata Bugbug. *Jurnal Semesta*, 1(1), 1-16.
- Sari, D. F., Kusnadi, A., & Pramudita, H. (2022). Strategi pengelolaan desa ekowisata Pancoh untuk menghadapi pandemi Covid-19 [Tesis tidak diterbitkan]. Universitas Gadjah Mada.
- Soemarwoto, O. (1983). Ekologi Lingkungan Hidup dan Pembangunan . Jakarta: Djambatan.
- Sugiyono (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung.
- Subagyo, P. J. (1991). Pengembangan pariwisata pedesaan. Andi
- Sugiyono (2017). Teknik Pengumpulan Data Penelitian. Bandung.
- Suprastayasa, I. G. N. A. (2011). Pariwisata Relawan (Volunteer Tourism): Perkembangan, Aktivitas dan Masyarakat Lokal. *Jurnal Kepariwisata*, 10(1).
- Utami, B. S. A., & Kafabih, A. (2021). Sektor pariwisata Indonesia di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan (JDEP)*, 4(1), 8-14.
- Syamsi, I. (2008). Pengelolaan Surat Masuk dan Keluar. Jakarta: Bina Aksara.
- Torkildsen, George. 1986. Leisure and Recreation Management. Cambridge University Press.

Author Profile

Mariani Kurnia Agvilera merupakan mahasiswi Pariwisata Fakultas Pariwisata Universitas Udayana, penulis saat ini sedang menyelesaikan tugas akhir. Penulis bisa dihubungi melalui email marianikurnia20@gmail.com