

**WORKSHOP PENINGKATAN KUALITAS KONTEN WISATA DENGAN  
KECERDASAN BUATAN DI DESA WISATA MUARO PIJOAN PROVINSI JAMBI****Roby Setiawan<sup>1</sup>, Dwi Ayu Gusriyanti<sup>2</sup>, Agus Nugroho<sup>3</sup>, Eko Arip Winanto<sup>4\*</sup>, M. Riza Pahlevi.  
B<sup>5</sup>, Pareza Alam Jusia<sup>6</sup>**<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa<sup>4</sup> Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa<sup>3,5,6</sup> Program Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

Email : <sup>1)</sup> roby.setiawan.jet@gmail.com, <sup>2)</sup> ayumahadi29@gmail.com, <sup>3)</sup> agusnugroho0888@gmail.com, <sup>4)</sup> ekoaripwinanto@unama.ac.id, <sup>5)</sup> rizapahlevi@gmail.com, <sup>6)</sup> parezaalam@gmail.com,  
E-mail Korespondensi : <sup>4)</sup> ekoaripwinanto@unama.ac.id

**Abstrak**

*Industri pariwisata di Desa Wisata Muaro Pijoan, Provinsi Jambi, menghadapi persaingan yang ketat di era digital, menuntut perhatian khusus pada kualitas konten wisata guna memikat minat wisatawan. Kecerdasan Buatan (AI) muncul sebagai solusi potensial untuk meningkatkan kualitas konten dan memberikan pengalaman wisata yang unggul. Data dan tren menunjukkan bahwa destinasi pariwisata yang memanfaatkan teknologi AI dapat meningkatkan daya saing dan daya tarik wisatawan. Proyek Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini difokuskan pada Desa Muaro Pijoan, dipilih karena belum sepenuhnya optimal dalam menciptakan konten yang menarik. PKM ini mendukung adaptasi desa terhadap teknologi dan digitalisasi internet dalam promosi wisata, sejalan dengan harapan pemerintah provinsi. Workshop "Peningkatan Kualitas Konten Wisata dengan Kecerdasan Buatan" dianggap sebagai langkah strategi untuk memberikan pemahaman mendalam tentang penerapan kecerdasan buatan. Tujuannya adalah meningkatkan daya saing dan daya tarik destinasi melalui pemanfaatan teknologi AI. Workshop ini juga memiliki dimensi pemberdayaan masyarakat lokal, termasuk POKDARWIS, UMKM, dan kelompok karang taruna, agar dapat memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai alat yang dapat meningkatkan daya saing dan daya tarik destinasi pariwisata di Desa Muaro Pijoan*

**Abstract**

*The tourism industry in Muaro Pijoan Village, Jambi Province, faces intense competition in the digital era, necessitating a focused effort on the quality of tourism content to attract visitors. Artificial Intelligence (AI) has emerged as a potential solution to enhance content quality and provide superior tourism experiences. Data and trends indicate that tourism destinations leveraging AI technology can significantly improve their competitiveness and appeal to tourists. This Community Service Project (PKM) targets Muaro Pijoan Village, selected due to its suboptimal content creation efforts. The PKM supports the village's adaptation to technology and internet-based digitalization in tourism promotion, aligning with the provincial government's expectations. The workshop on "Enhancing Tourism Content Quality with Artificial Intelligence" is seen as a strategic step to provide a deep understanding of AI implementation. The goal is to increase the competitiveness and attractiveness of the destination through the application of AI technology. This workshop also emphasizes empowering local communities, including POKDARWIS, MSMEs, and youth groups, to harness AI as a tool to enhance the competitiveness and appeal of tourism destinations in Muaro Pijoan Village.*

**Kata kunci:** Artificial Intelligence, POKDARWIS, Desa Wisata, Muaro Pijoan

**1. PENDAHULUAN**

Industri pariwisata, khususnya di Desa Wisata Muaro Pijoan Provinsi Jambi [1], saat ini tengah menghadapi persaingan yang semakin ketat di era digital. Desa ini memiliki populasi 1.643 jiwa,

sebanyak 63,30% dari populasi belum atau tidak bekerja, terdiri dari 529 laki-laki dan 511 perempuan. Pekerja rumah tangga mencakup 12,23% populasi, dengan mayoritas perempuan (195 orang) dan 6 laki-laki. Pelajar atau pelajar mencakup 6,70% populasi, dengan 51 laki-laki dan 59 perempuan. Pegawai Negeri Sipil (PNS) hanya berjumlah 0,49%, terdiri dari 4 laki-laki dan 4 perempuan. Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) mencakup 0,06% populasi, semuanya laki-laki. Di sektor perdagangan terdapat 0,18% laki-laki, sedangkan petani atau pekebun mencakup 2,56% populasi, dengan 39 laki-laki dan 3 perempuan. Peternak dan nelayan masing-masing berjumlah 0,06%, semuanya laki-laki. Tingkat pendidikan penduduk bervariasi, dengan sebagian besar memiliki pendidikan dasar hingga menengah [2]. Sedangkan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) terdiri dari 15 anggota lokal yang aktif dalam pengelolaan pariwisata desa, termasuk pengembangan homestay dan promosi produk. Meskipun memiliki keterampilan dasar dalam manajemen pariwisata, mereka belum banyak terpapar teknologi digital dan kecerdasan buatan.

Dalam konteks ini, perhatian terhadap kualitas konten wisata menjadi sangat penting untuk tetap bersaing dan menarik minat wisatawan [3][4]. Untuk tetap bersaing dan menarik minat wisatawan, perhatian terhadap kualitas konten wisata menjadi sangat penting [5] [6] [7] 8]. Desa-desa wisata seringkali mengalami kesulitan dalam menciptakan, mengelola, dan mempromosikan konten wisata yang menarik perhatian. Dalam konteks ini, kecerdasan buatan (AI) muncul sebagai solusi potensial untuk meningkatkan kualitas konten [9] [10][11] dan memberikan pengalaman wisata yang lebih baik.

Data dan tren menunjukkan bahwa destinasi pariwisata yang mampu memanfaatkan teknologi dalam pengelolaan konten wisata dapat meningkatkan daya saing dan daya tarik wisatawan [12] [13] [14]. PKM ini mendukung desa wisata Muaro Pijoan, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi dalam beradaptasi dengan dorongan pemerintah provinsi untuk memanfaatkan teknologi dan digitalisasi internet dalam mempromosikan wisata [15][16][17]. Desa ini dipilih karena belum sepenuhnya optimal dalam pembuatan konten menarik. Program ini diharapkan dapat meningkatkan pendapatan desa dan menciptakan peluang kerja [18][19], seiring dengan harapan Kades Muaro Pijoan, Yuhyandi [20]. Workshop bertajuk "Peningkatan Kualitas Konten Wisata dengan Kecerdasan Buatan" menjadi langkah strategis dalam mengatasi tantangan ini.

Melalui workshop ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang konsep kecerdasan buatan dan bagaimana teknologi ini dapat diterapkan secara efektif dalam pengelolaan konten wisata. Selain itu, lokakarya ini juga bertujuan memberdayakan masyarakat lokal, termasuk kelompok sadar wisata (POKDARWIS), UMKM, dan kelompok karang taruna, agar dapat memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai alat yang dapat meningkatkan daya saing dan daya tarik destinasi pariwisata di Desa Muaro Pijoan

## 2. METODE PELAKSANAAN

Untuk memastikan keberhasilan workshop "Peningkatan Kualitas Konten Wisata dengan Kecerdasan Buatan," metode pelaksanaan dirancang secara sistematis dan komprehensif. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan peserta pemahaman teoretis dan praktis yang kuat tentang kecerdasan buatan serta kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam konteks pariwisata. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- Pengenalan Kecerdasan Buatan (AI), Workshop akan dimulai dengan pengenalan dasar tentang kecerdasan buatan yang bertujuan memberikan pemahaman mendalam kepada peserta. Tahapan ini akan mencakup dasar-dasar AI, aplikasi AI dalam pembuatan konten pariwisata, serta pengenalan berbagai alat AI yang dapat digunakan dalam industri pariwisata.
- Praktik Mandiri, Setelah sesi pengenalan, peserta akan dilibatkan dalam sesi praktik mandiri. Pada sesi ini, peserta akan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan menggunakan alat-alat AI yang relevan. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dan memperkuat keterampilan praktis peserta dalam memanfaatkan AI untuk peningkatan kualitas konten pariwisata.

- Sesi Tanya Jawab Interaktif, Setelah sesi praktik, akan diadakan sesi tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan memperjelas konsep yang mungkin masih belum dipahami. Fasilitator akan memberikan panduan dan jawaban secara mendalam untuk memastikan pemahaman yang komprehensif dari semua peserta.
- Evaluasi dan Umpan Balik, Sebagai bentuk evaluasi dan pengumpulan umpan balik, peserta akan diminta untuk mengisi kuesioner di akhir workshop. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas workshop, memahami sejauh mana peserta mengerti dan dapat mengaplikasikan konsep kecerdasan buatan, serta mendapatkan masukan untuk perbaikan di masa mendatang. Metode ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik dan interaktif bagi semua peserta workshop.

Kemudain, Peserta workshop dalam kegiatan PKM ini mencakup anggota POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata), pelaku UMKM, dan anggota kelompok karang taruna di Desa Muaro Pijoan, Provinsi Jambi. Jumlah peserta akan dibatasi antara 15 hingga 30 orang, dengan tujuan agar interaksi dan proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Dalam workshop "Peningkatan Kualitas Konten Wisata dengan Kecerdasan Buatan," peserta akan aktif terlibat dengan fokus pada penerapan kecerdasan buatan dalam pengelolaan konten wisata. Partisipasi mereka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep kecerdasan buatan dan kemampuan untuk mengimplementasikannya dalam meningkatkan kualitas konten pariwisata di Desa Muaro Pijoan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil dari pelaksanaan PKM. Dimana jelaskan acara kegiatan dan hasil survei dari hasil kegiatan yang memaparkan keberhasilan dari pelatihan peningkatan konten wisata dengan kecerdasan buatan.

#### 3.1 Deskripsi Kegiatan

Kualitas Konten Wisata dengan Kecerdasan Buatan" menjadi fokus utama program. Workshop ini dimulai dengan pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan (AI), di mana peserta belajar tentang berbagai aplikasi AI yang relevan dalam pengelolaan konten wisata. Para instruktur memberikan pemahaman tentang bagaimana teknologi AI dapat digunakan untuk menciptakan konten yang lebih menarik dan informatif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya tarik destinasi pariwisata di desa ini. Penjelasan tersebut mencakup berbagai contoh nyata dari industri pariwisata yang berhasil memanfaatkan AI untuk mencapai tujuan serupa.

Setelah sesi teori, peserta terlibat dalam sesi praktek yang melibatkan penggunaan berbagai alat bantu teknologi. Peserta diajarkan cara menggunakan aplikasi seperti ChatGPT untuk menghasilkan konten teks, CapCut untuk mengedit video dan Elevenlabs.io untuk membuat narasi suara yang menarik dan profesional. Elevenlabs.io, khususnya, digunakan untuk menghasilkan suara narator yang berkualitas tinggi untuk video promosi wisata, yang membantu menciptakan pengalaman audio visual yang lebih menyeluruh dan menarik bagi audiens. Peserta diberi kesempatan untuk membuat konten mereka sendiri menggunakan alat-alat ini, dengan bimbingan langsung dari instruktur.

Sesi praktek diakhiri dengan sesi tanya jawab, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan tentang penggunaan alat-alat tersebut dan mengatasi kesulitan yang mungkin mereka hadapi. Survei akhir dilakukan melalui pengisian kuesioner, yang membantu mengukur efektivitas kegiatan dan sejauh mana peserta memahami dan dapat mengaplikasikan konsep kecerdasan buatan dalam konteks pariwisata. Hasil dari workshop ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memberikan dorongan signifikan bagi Desa Muaro Pijoan untuk menjadi destinasi wisata yang lebih kompetitif dan menarik. Hasil pelaksanaan pelatihan ditampilkan pada gambar 1. Pada gambar 1 merupakan proses pelaksanaan dari pengabdian masyarakat ke Desa Muaro Pijoan.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan

### 3.2 Hasil Survei Kegiatan

Berdasarkan survei yang diikuti oleh 22 responden pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini secara keseluruhan berhasil dengan baik. Mayoritas peserta menilai durasi sesi pelatihan memadai, dengan 72.7% peserta memberikan nilai "Baik" dan 27.3% memberikan nilai "Cukup".

Tabel 1. Hasil respon setelah pelatihan

No.	Pertanyaan	Persentasi Tanggapan				
		Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
1	Apakah Durasi Sesi Pelatihan Memadai			6	16	
2	Apakah Perlengkapan Untuk Penyampaian Materi Baik		2	3	16	1
3	Apakah Tim Dosen / Instruktur Komunikatif			5	16	1
4	Apakah Tim Dosen/Instruktur Interaktif Terhadap Peserta				18	4
5	Apakah Tim Dosen/Instruktur Menguasai Materi			2	17	3
6	Apakah Materi Yang Disampaikan Bisa Dimengerti			3	17	2
7	Apakah Kegiatan ini Bermanfaat bagi Peseta			2	16	4
8	Apakah Materi Yang Disampaikan Mengikuti Perkembangan atau Tren Teknologi Saat ini			2	16	4
9	Apakah Peserta Puas Dengan Jawaban yang diberikan terhadap pertanyaan peserta			4	16	2

Perlengkapan yang digunakan untuk penyampaian materi dinilai baik oleh sebagian besar peserta, dengan 72.7% memberikan nilai "Baik" dan 18.2% memberikan nilai "Cukup", menunjukkan bahwa fasilitas yang disediakan memadai dan mendukung proses pembelajaran. Tim dosen/instruktur dianggap sangat komunikatif dan interaktif, dengan mayoritas responden memberikan penilaian positif; 72.7% menganggap mereka komunikatif dan 81.8% menilai mereka interaktif. Penguasaan materi oleh instruktur juga mendapat respon yang baik, dengan 77.3% peserta menilai tim dosen menguasai materi dengan baik.

Sebagian besar peserta merasa bahwa materi yang disampaikan mudah dimengerti, dengan 77.3% memberikan nilai "Baik" dan 9.1% "Baik Sekali." Kegiatan ini juga dianggap bermanfaat oleh para peserta, dengan 90.9% memberikan penilaian positif, dan materi yang disampaikan dianggap mengikuti perkembangan atau tren teknologi terkini oleh 90.9% responden. Peserta juga merasa puas dengan jawaban yang diberikan terhadap pertanyaan mereka, dengan 81.8% memberikan penilaian "Baik" dan 9.1% "Baik Sekali." Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya relevan dan bermanfaat, tetapi juga disampaikan dengan cara yang mendukung pemahaman dan partisipasi aktif peserta.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pengelolaan dan promosi konten wisata. Melalui partisipasi aktif anggota Pokdarwis, UMKM, dan kelompok karang taruna, peserta memperoleh wawasan baru yang relevan untuk meningkatkan daya saing destinasi wisata mereka. Antusiasme tinggi yang ditunjukkan selama sesi pelatihan, baik dalam teori maupun praktik, mencerminkan keberhasilan program ini. Peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan sangat bermanfaat, terutama dalam meningkatkan kualitas konten digital untuk promosi wisata. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan potensi besar dalam pemanfaatan teknologi AI untuk mengembangkan pariwisata di Desa Muaro Pijoan, sekaligus menekankan pentingnya konten yang berkualitas sebagai alat yang kuat dalam menarik lebih banyak wisatawan.

### 4.2 Saran

Untuk kegiatan selanjutnya, disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam mengenai penggunaan alat-alat digital dan kecerdasan buatan (AI) dalam sektor pariwisata, disertai dengan pendampingan berkelanjutan guna memastikan peserta dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh secara efektif. Selain itu, penting untuk menyediakan akses yang lebih baik ke sumber daya dan alat-alat digital, seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan panduan penggunaannya. Akses yang memadai akan membantu peserta dalam mengimplementasikan teknologi AI dengan lebih efektif dalam promosi wisata, sehingga dapat meningkatkan daya saing destinasi pariwisata mereka.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini didukung dan didanai oleh Universitas Dinamika Bangsa Jambi. Kemudian juga didukung oleh Desa Wisata Muaro Pijoan Provinsi Jambi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Website Jadesta, "Desa Wisata Lubuk Guci Emas," *kememparekraf*, 2023.
- [2] Website Muaropijoan OpenDesa, "Data Statistik Pekerjaan Desa Muaro Pijoan," 2024. [Online]. Available: <https://www.muaropijoan.opendesa.id/data-statistik/pekerjaan>. [Accessed: 30 Juli 2024].
- [3] N. Fitria, D. S. Narulita, S. Pgri, and B. Lampung, "Peran Kecerdasan Buatan Dalam Meningkatkan Konten Promosi Digital Di Kompepar Giri Garja Jelekong," *Adiguna J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. xx, no. october, pp. 25–27, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/adiguna>
- [4] E. Malays, S. Sakti, and H. S. Prabowo, "Optimalisasi Kecerdasan Buatan ( AI ) dalam Pembuatan Konten Video Agrowisata Kisuci," *IKRAITH-HUMANIORA*, vol. 8, no. 3, pp. 44–52, 2024.
- [5] N. Hutagaol, "Pemanfaatan Inovasi Digital di bidang Pariwisata Nindhia Hutagaol Information Technology , Universitas Asa Indonesia Abstract In the era of digital innovations , the tourism industry is boldly evolving and replacing the traditional methods of traveling wi," *Tour. Educ.*, pp. 1–13, 2023.
- [6] K. Kurnia, Pratiwi Samad, and Abdul Wahab, "Meningkatkan Penulisan Konten Instagram untuk Promosi Pariwisata di Sulawesi Barat," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 3, pp. 388–399, 2024, doi: 10.54259/diajar.v3i3.710.
- [7] A. Muhardono, W. A. Sunarjo, D. A. Murty, S. B. Aji, and T. L. Sari, "Pelatihan Optimalisasi Konten Marketing menggunakan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) bagi UMKM Kampoeng Batik Kauman Pekalongan," *I-Com Indones. Community J.*, vol. 4, no. 3, pp. 1959–1968, 2024, doi: 10.33379/icom.v4i3.5108.



- [8] A. Muthahharah and S. Adiwibowo, "Dampak Obyek Wisata Pantai Pasir Putih Situbondo terhadap Peluang Bekerja dan Berusaha," *J. Sains Komun. dan Pengemb. Masy. [JSKPM]*, vol. 1, no. 2, pp. 157–166, 2017, doi: 10.29244/jskpm.1.2.157-166.
- [9] L. Wirakalam, Syukriati, and Muh. Baihaqi, "Prospek Pengembangan Objek Wisata Taman Raya Lemor dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Desa Suela Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur," *J. Pariwisata Nusant.*, vol. 1, no. 1 SE-Articles, pp. 64–72, Apr. 2022, doi: 10.20414/juwita.v1i1.5006.
- [10] A. P. Dewi and Y. Devi, "Upaya Bumdes Dalam Pengembangan Objek Pariwisata Green Bamboo Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat Perspektif Ekonomi Islam," *Islam. Econ. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 174–195, 2022, [Online]. Available: <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/salam/article/view/15008>
- [11] R. Huda, "Pengembangan Ekonomi Lokal Melalui Sektor Pariwisata di Desa Serang, Kecamatan Karangreja, Kabupaten Purbalingga," *Aspir. J. Masal. Sos.*, vol. 11, no. 2, pp. 157–170, 2020, doi: 10.46807/aspirasi.v11i2.1470.
- [12] Y. Rizal, M. Z. Basriwijaya, S. B. Indara, and Fairus, "Pkmbp Ecocr (Ecotourism Center of Cinta Raja) Untuk Mengembangkan Potensi Desa Wisata Melalui Digitalisasi Desa Di Desa Cinta Raja Kecamatan Langsa Timur Menuju Pariwisata 4.0," *E-Amal J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 1521–1526, 2022, [Online]. Available: <https://stp-mataram.e-journal.id/Amal>
- [13] A. T. Mumtaz and M. Karmilah, "Digitalisasi Wisata di Desa Wisata," *J. Kaji. Ruang*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.30659/jkr.v1i1.19790.
- [14] D. Putu Henny Puspawati and R. Ristanto, "Strategi Promosi Digital Untuk Pengembangan Pariwisata Kota Magelang," *J. Jendela Inov. Drh.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–20, 2018, doi: 10.56354/jendelainovasi.v1i2.14.
- [15] M. H. Aziz, "Model Pariwisata Digital dalam Pengembangan Pariwisata Indonesia," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 22, no. 3, p. 2279, 2022, doi: 10.33087/jiubj.v22i3.2246.
- [16] E. Brahmanto, H. Hermawan, and F. Hamzah, "Strategi Pengembangan Kampung Batu Malakasari Sebagai Daya," *J. Media Wisata*, vol. 15, no. 2, pp. 588–600, 2017.
- [17] F. Indah and N. Risty, "Journal Homepage : <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal> Keterlibatan Multistakeholders dalam Mengembangkan Produktivitas dan Daya Saing Industri Kreatif Berbasis Pariwisata Keterlibatan Multistakeholders dalam Mengembangkan Produktivitas dan Daya Saing Industri Kreatif Berbasis Pariwisata," *J. Tour. Creat.*, vol. 8, no. 2, pp. 103–108, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal>
- [18] I. Fatmawati and A. Sulisty, "Peningkatan Daya Saing Objek Wisata Berbasis Masyarakat melalui Strategi Digital Marketing," *JPPM (Jurnal Pengabd. dan Pemberdaya. Masyarakat)*, vol. 6, no. 2, p. 383, 2022, doi: 10.30595/jppm.v6i2.12400.
- [19] M. Hanapi, "Gubernur Jambi dorong pemasaran wisata dilakukan secara digital," 2021, 2021.
- [20] Dobrak.id, "BUPATI MASNAH BUSRO RESMIKAN DESA WISATA GUBUK GUCI EMAS," *Dobrak.id*, 2022.