

## Pengembangan Aplikasi Mobile Reservasi berbasis Web untuk Meningkatkan Sociopreneur di Wisata Glamping Gubug Marawati Desa Sajen

Nugrahardi Ramadhani<sup>1</sup>, Didit Prasetyo<sup>2</sup>, Rabendra Yudistira Alamin<sup>3</sup>, Naufan Noordyanto<sup>4</sup>,  
Putri Dwitasari<sup>5</sup>, Nurina Orta Darmawati<sup>6</sup>, Kartika Kusuma Wardani<sup>7</sup>  
Yogantara S. Dharmawan<sup>8</sup>, Bagus Jati Santoso<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup>Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis digital

<sup>8</sup>Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknik Elektro dan Informatika Cerdas

<sup>9</sup>Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknik Elektro dan Informatika Cerdas

dhanisoenyoto@its.ac.id, didit@its.ac.id, rabendra@its.ac.id, naufan@its.ac.id, putridwita@its.ac.id, nurinaorta@gmail.com,  
kartikawardani@its.ac.id, yogantara@its.ac.id, bagus@if.its.ac.id

### ABSTRACT

*The increasing interest in glamping tourism in Indonesia demands innovation in an efficient and user-friendly reservation system. This community service aims to develop and socialise a mobile reservation application web based to help improve services and develop sociopreneur at Wisata Glamping Gubug Marawati. The method includes surveying mobile reservation application users, focusing on demographics, feature preferences, booking experience, and technical issues. The results show that most respondents are 25-35 years old with at least an S1 education and have a permanent job, wanting a user-friendly and easy-to-access application. Information search, online booking, and user reviews were most desirable, while integration with digital payment systems and notification features was considered significant. User experience was positive, but there were complaints about loading times and transaction failures. Technical issues such as bugs and crashes were also common. Conclusions show that a stable, responsive, and informative mobile application with non-stop technical support is necessary to meet user needs and support Sustainable Development Goals (SDGs) in improving the quality of nature-based tourism services and supporting sociopreneur ship in the area.*

**Keywords:** *Glamping, Mobile Reservation, Sustainable Development Goals, Sociopreneur, Tourism*

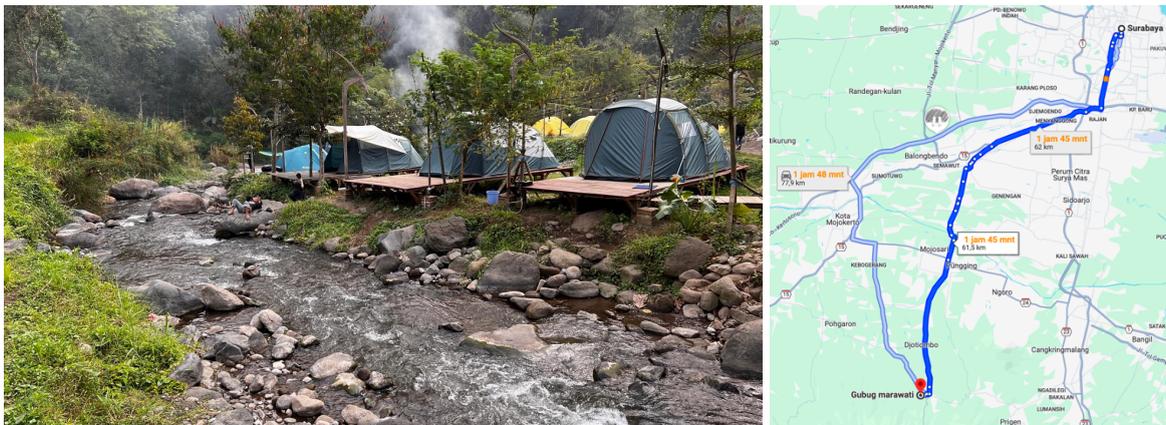
### ABSTRAK

Peningkatan minat terhadap wisata glamping di Indonesia menuntut adanya inovasi dalam sistem reservasi yang efisien dan *user-friendly*. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *mobile* reservasi berbasis web dan mensosialisasikan agar membantu meningkatkan layanan dan mengembangkan *sociopreneur* di Wisata Glamping Gubug Marawati. Metode yang digunakan meliputi survei kepada pengguna aplikasi reservasi *mobile* dengan fokus pada demografi, preferensi fitur, pengalaman pemesanan, dan masalah teknis. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 25-35 tahun dengan pendidikan minimal S1 dan memiliki pekerjaan tetap, menginginkan aplikasi yang *user-friendly* dan mudah diakses. Fitur pencarian informasi, pemesanan *online*, dan ulasan pengguna paling diminati, sementara integrasi dengan sistem pembayaran digital dan fitur notifikasi dianggap penting. Pengalaman pengguna cukup positif, namun ada keluhan terkait waktu loading dan kegagalan transaksi. Masalah teknis seperti *bug* dan *crash* juga sering ditemukan. Kesimpulan menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* yang stabil, responsif, dan informatif dengan dukungan teknis non-stop sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung tujuan *Sustainable Development Goals (SDGs)* dalam meningkatkan kualitas layanan wisata berbasis alam dan mendukung kewirausahaan sosial di daerah tersebut.

**Kata Kunci:** *Glamping, Mobile Reservasi, Sustainable Development Goals, Sociopreneur, Wisata*

## 1. PENDAHULUAN

Glamping, singkatan dari "*glamorous camping*," telah menjadi tren yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini menarik perhatian banyak wisatawan yang mencari pengalaman berkemah yang nyaman dan mewah[1]. Tren ini mencerminkan perubahan preferensi wisatawan yang semakin menginginkan kenyamanan dan kemewahan di alam terbuka. Sebuah artikel publikasi oleh Sun dan Huang (2023) menunjukkan bahwa glamping menggabungkan keinginan wisatawan untuk terhubung dengan alam dengan tuntutan akan kenyamanan dan fasilitas berkualitas tinggi[2]. Glamping tidak hanya menawarkan akomodasi yang nyaman seperti tenda mewah dan fasilitas lengkap, tetapi juga menciptakan suasana estetika yang memikat melalui penggunaan elemen-elemen lingkungan fisik, situasi, dan konteks yang menarik secara visual dan emosional. Namun, meskipun popularitas glamping terus meningkat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan keberlanjutannya. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan untuk menjaga keseimbangan antara kenyamanan dan keberlanjutan lingkungan[3]. Pendapat lain menunjukkan bahwa pengembangan fasilitas glamping harus mempertimbangkan dampak lingkungan dan berusaha untuk meminimalkan jejak ekologisnya. Selain itu, pengelola glamping perlu memperhatikan aspek keselamatan dan kenyamanan pengunjung, serta menyediakan berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman wisata. Manfaat dari glamping, meliputi peningkatan kesejahteraan manusia, promosi keberlanjutan, dan penyediaan ruang bagi interaksi sosial yang mendalam. Dengan demikian, glamping berpotensi menjadi bentuk pariwisata yang tidak hanya menguntungkan secara ekonomi, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan dan kesejahteraan masyarakat[4].



Gambar 1. Gubug Marawati dan Posisi terhadap Kota Surabaya

Pasca pandemi COVID-19, sektor pariwisata mengalami perubahan signifikan, salah satunya adalah meningkatnya minat terhadap wisata berbasis alam dan ramah lingkungan, seperti halnya glamping ini. Tren wisata berbasis *NEWA* (*Nature, Eco, Wellness, Adventure*) menjadi semakin populer sebagai respons terhadap kebutuhan wisatawan akan pengalaman yang lebih menyatu dengan alam sekaligus menjaga kelestarian lingkungan[5]. Konsep ini merupakan konsep pariwisata yang menggabungkan elemen alam, lingkungan, kesehatan, dan petualangan untuk menciptakan pengalaman wisata yang holistik dan berkelanjutan. Pariwisata alam menekankan pada eksplorasi keindahan alam dan konservasi lingkungan, sementara ekowisata berfokus pada praktik pariwisata yang ramah lingkungan dan mendukung konservasi serta kesejahteraan masyarakat lokal. Wisata kesehatan (*wellness tourism*) bertujuan untuk meningkatkan kesehatan fisik dan mental wisatawan melalui berbagai aktivitas seperti yoga, meditasi, dan spa. Petualangan (*adventure tourism*) melibatkan aktivitas yang menantang dan mendebarkan, seperti mendaki gunung, arung jeram, dan bersepeda gunung, yang memberikan sensasi dan adrenalin bagi para peserta. Data menunjukkan bahwa wisata glamping mengalami peningkatan popularitas dengan proyeksi pertumbuhan yang terus

meningkat di masa mendatang. Perkembangan pariwisata glamping (*glamorous camping*) telah menunjukkan peningkatan signifikan, mengutip dari laporan “Tren Industri Pariwisata 2022-2023”, sebagian besar wisatawan lebih memilih glamping (45,9%), dibandingkan menginap di *resort* (24,7%) sebagai alternatif liburan pasca pandemi[6]. Seiring dengan meningkatnya minat wisatawan untuk menikmati alam tanpa mengorbankan kenyamanan, Glamping Gubug Marawati di Desa Sajen, Pacet, Mojokerto, merupakan salah satu destinasi yang menawarkan pengalaman unik ini, dengan fasilitas lengkap yang mendukung berbagai aktivitas wisata alam. Gubug Marawati terletak di Desa Sajen, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Lokasi glamping ini terletak pada koordinat GPS -7.6670546, 112.5269409. Dari pusat kota Mojokerto, Gubug Marawati dapat dicapai dengan perjalanan sekitar 45 menit hingga satu jam dengan kendaraan bermotor, dari kota Surabaya menempuh sekitar satu setengah jam-an, seperti kondisi jarak yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 2. 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)

*Mobile reservation* merupakan inovasi penting dalam industri pariwisata berbasis alam yang berfungsi untuk mempermudah proses pencarian informasi, pemesanan online, memberikan ulasan pengguna, dan notifikasi. Fitur-fitur ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga memperkaya pengalaman wisatawan dengan menyediakan layanan yang cepat dan responsif, internet telah menghilangkan hambatan waktu dan lokasi[7]. Sistem reservasi berbasis web mempermudah calon wisatawan untuk mencari informasi, memesan tempat, dan melakukan pembayaran dengan cepat dan efisien. Sistem ini juga memungkinkan personalisasi layanan berdasarkan preferensi dan kebutuhan pengguna, yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman pelanggan dan kepuasan mereka. Selain itu, integrasi dengan teknologi *cloud* dan *mobile* memungkinkan aksesibilitas dari mana saja dan kapan saja, yang sangat relevan dengan gaya hidup modern yang mengandalkan perangkat *mobile*[8]. Data ilmiah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* untuk reservasi hotel meningkat signifikan, konsumen di Indonesia lebih memilih melakukan pemesanan melalui perangkat *mobile* daripada komputer desktop. Hal ini menunjukkan urgensi adopsi teknologi *mobile reservation* untuk memenuhi ekspektasi wisatawan modern yang mengutamakan kenyamanan dan kemudahan dalam merencanakan perjalanan mereka. Dalam konteks pariwisata berbasis alam, aplikasi ini dapat membantu wisatawan menemukan dan memesan akomodasi di lokasi yang sering kali sulit diakses tanpa bantuan teknologi, sehingga mendukung keberlanjutan dan pengembangan sektor pariwisata yang lebih inklusif[9]. Program Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals (SDGs)*) bertujuan untuk mencapai pembangunan yang berkelanjutan dan inklusif. Dalam konteks pariwisata, pengembangan aplikasi *mobile reservation* sejalan dengan tujuan SDGs, terutama dalam hal inovasi industri (Tujuan 9), mengurangi ketimpangan (Tujuan 10), dan kemitraan untuk mencapai tujuan

(Tujuan 17)[10] seperti yang terkategori pada gambar 2. Dengan menyediakan platform yang mudah diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan, aplikasi ini dapat membantu mengurangi kesenjangan digital dan mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui pariwisata berkelanjutan.

## 2. METODE

Pengabdian masyarakat ini menggunakan beberapa metode pendekatan seperti survei, wawancara, dan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Proses pengembangan aplikasi mengikuti metode prototyping dengan melibatkan pengguna dalam uji coba untuk memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan harapan. Adapun proses analisis kebutuhan sebagai berikut :

- a. Survei: Mengumpulkan data primer melalui pertanyaan tertulis yang disebarakan kepada responden. Survei ini mencakup demografi pengguna, preferensi fitur, dan pengalaman pemesanan online sebelumnya.
- b. Wawancara: Melakukan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh informasi mendalam dari pengelola Gubug Marawati dan wisatawan.
- c. Observasi: Pengamatan langsung di lokasi untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang mungkin tidak terungkap melalui survei dan wawancara.

Kemudian langkah berikutnya adalah pengembangan aplikasi diantaranya pembuatan prototipe, yaitu mengembangkan prototipe awal aplikasi mobile berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahapan ini melibatkan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Langkah selanjutnya melakukan pengujian prototipe aplikasi dengan pengguna potensial untuk mendapatkan masukan dan *feedback*. Proses ini dilakukan secara iteratif untuk memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Tahap evaluasi bertujuan mengumpulkan data dari hasil uji coba untuk mengevaluasi kinerja dan fungsionalitas aplikasi. Pengguna diminta memberikan ulasan dan saran perbaikan. Tahap terakhir melakukan perbaikan berdasarkan *feedback* dari pengguna. Setiap perubahan diuji kembali hingga aplikasi mencapai tingkat kepuasan yang diharapkan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan digunakan metode survei, wawancara, dan observasi yaitu untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi mobile reservasi di Wisata Glamping Gubug Marawati. Survei melibatkan 50 responden dengan mengumpulkan data primer melalui pertanyaan tertulis. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia antara 25-34 tahun (40%), dengan 30% di antaranya lebih memilih fitur pencarian informasi, 25% pemesanan online, 20% ulasan pengguna, dan 25% notifikasi. Wawancara dilakukan dengan pengelola dan wisatawan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai preferensi dan pengalaman mereka, sementara observasi langsung di lokasi mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang tidak terungkap melalui survei dan wawancara. Pendekatan ini memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga dapat meningkatkan layanan dan mendukung kegiatan *sociopreneur* di Gubug Marawati. Berikut adalah tabel hasil dari beberapa poin survei, wawancara, dan observasi yang terdiri dari 50 orang responden atau user, mencakup demografi, preferensi fitur, dan pengalaman pemesanan *online*.

Tabel 1. Tabel Hasil

Metode	Poin	Hasil
Survei	Demografi Pengguna	50% responden berusia 25-34 tahun, 30% berusia 18-24 tahun, dan 20% berusia 35-44 tahun. 60% adalah perempuan dan 40% laki-laki.

	Prefensi Fitur	80% responden menginginkan fitur pencarian informasi, 70% fitur ulasan pengguna, 65% notifikasi, dan 85% pemesanan <i>online</i> .
	Pengalaman Pemesanan <i>Online</i> Sebelumnya	70% responden memiliki pengalaman positif dalam pemesanan online, 20% netral, dan 10% negatif. Pengelola menekankan pentingnya pemesanan <i>online</i> untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan.
Wawancara	Pengelola Gubug Marawati	Mereka juga mencatat kebutuhan akan ulasan pengguna yang akurat. Wisatawan menginginkan informasi yang mudah diakses tentang fasilitas dan aktivitas yang tersedia. Ulasan pengguna dianggap sangat penting dalam pengambilan keputusan.
	Wisatawan	Ditemukan bahwa beberapa fasilitas belum tercantum secara lengkap di platform pemesanan saat ini. Proses <i>check-in</i> manual membutuhkan waktu yang lebih lama dan kurang efisien.
Observasi	Pengamatan Langsung di Lokasi	

Tabel 2. Tabel Temuan, Pengalaman dan Harapan User

Aspek	Temuan	Pengalaman	Harapan
Demografi	Mayoritas responden berusia 25-35 tahun, berpendidikan minimal S1, dan memiliki pekerjaan tetap.	Responden memiliki pengalaman menggunakan aplikasi <i>mobile</i> untuk reservasi berbagai layanan.	Aplikasi yang <i>user-friendly</i> dan mudah diakses oleh semua kalangan usia.
Preferensi Fitur	Fitur pencarian informasi dan pemesanan online paling diminati. 71% responden lebih memilih pemesanan melalui perangkat <i>mobile</i> daripada komputer desktop.	Responden menyukai fitur ulasan pengguna yang membantu dalam pengambilan keputusan. Pengalaman pengguna cukup positif namun ada keluhan terkait waktu loading dan kegagalan transaksi.	Integrasi dengan sistem pembayaran digital dan fitur notifikasi untuk mengingatkan jadwal.
Pengalaman Pemesanan	Beberapa pengguna mengalami kendala teknis seperti bug dan crash pada aplikasi saat pemesanan.		Aplikasi yang lebih responsif dengan waktu loading yang cepat dan minim kegagalan transaksi.
Masalah Teknis	Pengguna menginginkan akses mudah ke informasi lengkap tentang destinasi dan fasilitas yang tersedia.	Responden merasa kesulitan saat aplikasi mengalami masalah teknis yang menghambat proses pemesanan.	Aplikasi yang stabil dengan dukungan teknis 24/7 untuk mengatasi masalah teknis dengan cepat.
Kebutuhan Pengguna		Fitur tambahan seperti peta interaktif dan deskripsi detail destinasi sangat membantu.	Fitur yang lebih informatif dan interaktif untuk memberikan gambaran lengkap tentang destinasi.

Tabel 2 diatas menunjukkan mayoritas responden berusia antara 25 hingga 35 tahun dengan pendidikan minimal Strata-1 dan pekerjaan tetap, menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* untuk reservasi sangat diminati oleh kalangan profesional muda. Mereka memiliki pengalaman positif menggunakan aplikasi ini namun menginginkan fitur yang lebih *user-friendly* dan responsif. Temuan ini menyoroti pentingnya fitur

pencarian informasi, pemesanan online, ulasan pengguna, integrasi pembayaran digital, dan notifikasi. Tantangan teknis seperti bug dan crash menjadi perhatian utama yang perlu diatasi dengan dukungan teknis 24/7. Pengembangan fitur interaktif seperti peta dan deskripsi detail destinasi juga sangat diharapkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Maka dari tabel diatas dapat dikerucutkan menjadi beberapa rekomendasi sebagai berikut, dan jika diterjemahkan dalam sebuah fitur dapat dilihat pada tabel 3:

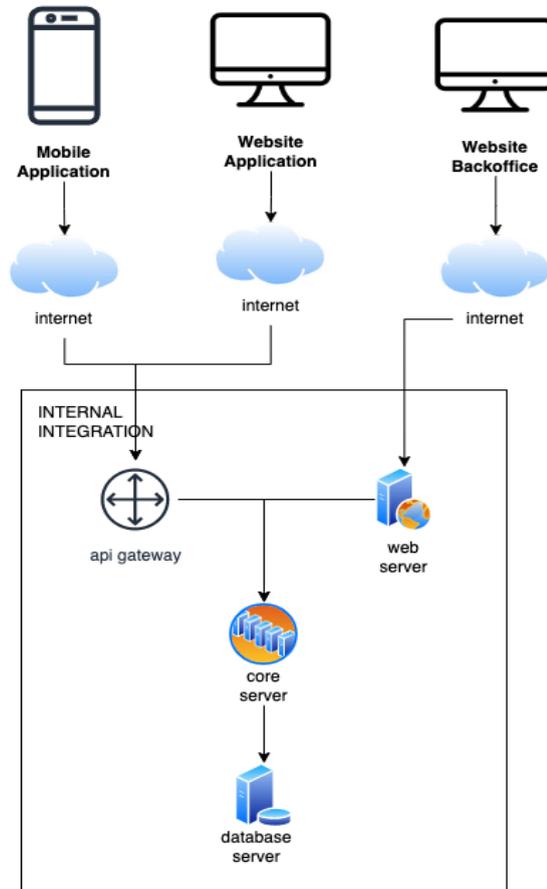
1. **User Experience (UX):** Meningkatkan kecepatan loading dan stabilitas aplikasi untuk mengurangi keluhan terkait kegagalan transaksi dan bug.
2. **Dukungan Teknis:** Menyediakan dukungan teknis 24/7 untuk menangani masalah teknis dengan cepat dan efektif.
3. **Fitur Interaktif:** Mengembangkan fitur tambahan seperti peta interaktif dan deskripsi detail untuk memberikan informasi yang lebih komprehensif tentang destinasi.
4. **Integrasi Pembayaran:** Memastikan integrasi yang lancar dengan sistem pembayaran digital untuk memudahkan transaksi pengguna.
5. **Notifikasi:** Menambahkan fitur notifikasi untuk mengingatkan pengguna tentang jadwal reservasi mereka.

Tabel 3. Fitur yang ditawarkan dalam Mobil Reservasi

Area	Fitur / Agenda	Deskripsi
Pre-Dev	Requirement Gathering	
	Design Arsitektur	
End user (Android, IOS & website)	Login	Fitur login adalah fitur untuk melakukan autentifikasi user Ketika ingin memasuki aplikasi.
	Register	Fitur register adalah fitur untuk pengguna baru aplikasi guna melakukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum melakukan order.
	Forget Password	Fitur untuk melakukan reset password jika user lupa akan password yang sebelumnya.
	Order Kamar	Fitur untuk user melakukan order terhadap kamar yang telah mereka pilih.
	Setting Profile	Fitur setting profile yaitu fitur untuk melakukan perubahan data personal user.
	Change Password	Fitur ini untuk melakukan perubahan password pada password lama si user.
	History Reservasi	Fitur ini berguna untuk melihat semua Riwayat reservasi yang dilakukan oleh user.
	List Kamar	Fitur ini untuk menampilkan semua kamar yang akan di pesan oleh user.

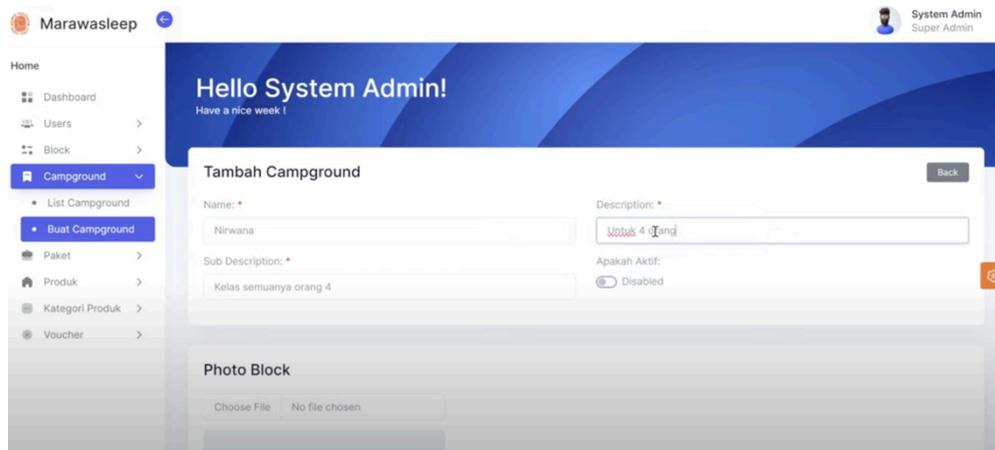
	Coupon Promo	Fitur ini berfungsi untuk memberikan promo kepada user agar harga dari produk dapat lebih murah Ketika melakukan checkout.
	Checkout	Fitur checkout berguna untuk user dapat melihat terlebih dahulu pesanan yang mereka pesan, dan melakukan apply promo di sana sebelum konfirmasi pesanan.
	Logout	Fitur logout berfungsi untuk user dapat mengeluarkan akun dari device yang mereka pakai.
Web Backoffice	Login	Fitur login di pakai untuk melakukan autentifikasi sebelum masuk ke dashboard admin backoffice
	Dashboard	Fitur Dashboard adalah fitur untuk admin dapat melihat secara sekilas aktivitas yang terjadi.
	Management User	Fitur ini berguna untuk admin memenagement user yang terdaftar dari aplikasi.
	Management Produk	Fitur ini berguna untuk admin dapat memanagement produk yang ada di toko mereka.
	Logout	Fitur ini digunakan oleh admin untuk mengeluarkan akun mereka dari situs web admin.

Tabel 3 menunjukkan terdapat sejumlah langkah dan fitur rekomendasi untuk pengembangan aplikasi *mobile* reservasi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam reservasi wisata glamping Gubug Marawati. Langkah pertama adalah pengumpulan kebutuhan pengguna (*requirement gathering*) untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Selanjutnya adalah desain arsitektur aplikasi yang mencakup fitur login, register, reset password, pemesanan kamar, pengaturan profil, perubahan password, riwayat reservasi, daftar kamar, promo kupon, *checkout*, dan *logout*. Fitur-fitur ini dirancang untuk memastikan pengguna dapat melakukan reservasi dengan mudah dan efisien, serta meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka selama menggunakan aplikasi. Dengan adanya fitur ini, diharapkan aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan user dengan baik dan meningkatkan efisiensi operasional di wisata glamping Gubug Marawati. Implementasi *backoffice* untuk admin juga penting, mencakup fitur login, dashboard, manajemen pengguna, manajemen produk, dan logout. Fitur-fitur ini dirancang untuk mempermudah admin dalam mengelola aplikasi dan memastikan semua aktivitas reservasi berjalan dengan lancar. Dengan adanya fitur-fitur ini, pengelola dapat dengan mudah mengawasi dan mengelola proses reservasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi operasional. Secara keseluruhan, langkah-langkah ini penting untuk mengembangkan aplikasi *mobile* reservasi yang komprehensif dan *user-friendly*, yang dapat memberikan manfaat signifikan bagi pengunjung dan pengelola wisata glamping Gubug Marawati.



Gambar 3. Topologi Sistem Apps

Bagan gambar 3 di atas menunjukkan arsitektur sistem untuk aplikasi *mobile reservation* yang terdiri dari beberapa komponen utama. Pertama, pengguna mengakses aplikasi melalui perangkat mobile. Aplikasi tersebut berinteraksi dengan *API gateway* melalui jaringan internet untuk memastikan permintaan pengguna diteruskan dengan tepat. *API gateway* berfungsi sebagai pintu masuk yang mengatur aliran data antara aplikasi mobile dan server inti. Server inti memproses data dan permintaan, serta berinteraksi dengan *server database* untuk menyimpan dan mengambil data yang dibutuhkan. Sementara itu, *web server* juga berkomunikasi dengan server inti untuk menyediakan antarmuka web jika diperlukan. Proses internal integrasi memastikan bahwa semua komponen ini bekerja secara harmonis untuk memberikan pengalaman pemesanan yang efisien dan responsif kepada pengguna.



Gambar 4. Prototype dashboard admin mobile reservation Gubug Marawati

Tahapan *prototype* hingga evaluasi melalui proses yang cukup hati-hati sebelum dilakukan sosialisasi ke masyarakat atau user, dan tahapan ini merupakan proses paling penting, yakni sosialisasi kepada pengelola Gubug Marawati dan masyarakat sekitar, hal ini dilakukan selain memperkenalkan rangkaian seluruh kegiatan serta proses pembuatan aplikasi yang mengakomodasi kebutuhan pengguna serta masyarakat. Di antara tahapan sosialisasi dibutuhkan pelatihan singkat kepada pengelola atau pihak yang ditunjuk sebagai admin untuk *mobile reservation* berbasis web ini. Gambar 4 menunjukkan *dashboard system admin* yang berisi pengaturan menu kebutuhan dari user, mulai dari login, order hingga *checkout* pemesanan. Pada halaman ini juga bisa melihat *cashflow* berapa pendapatan yang masuk dan bisa menghitung kebutuhan untuk pengeluaran hingga keuntungan, sehingga masalah pembukuan keuangan bisa teratasi.



Gambar 5. Salah satu rangkaian kegiatan Pengmas di Gubug Marawati

Kegiatan sosialisasi dilakukan secara langsung kepada pemilik wisata glamping Gubug Marawati dan diikuti beberapa staf teknik yang nantinya dapat membantu operasional terkait administrasi pemesanan lokasi camping (Gambar 5). Aparat dan masyarakat yang terlibat diharapkan berperan penting menghidupkan wisata-wisata pendukung di sekitar lokasi Gubug Marawati yang masih bisa dioleh dan dikembangkan seperti *water tubing* dan lain sebagainya.

#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi *mobile* reservasi berbasis web untuk wisata glamping Gubug Marawati adalah penting untuk memenuhi kebutuhan pengguna modern yang mengutamakan kenyamanan dan efisiensi. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pencarian informasi, pemesanan *online*, ulasan pengguna, serta pemberitahuan otomatis mendukung pengalaman wisata yang lebih baik agar user mendapatkan

informasi berkala dari gubug marawati dan operasional yang jauh lebih efisien dimana dapat diakses *mobile* dan menggunakan personal komputer. Data menunjukkan bahwa lebih dari 80% konsumen lebih memilih pemesanan melalui perangkat *mobile*, yang menekankan urgensi adopsi teknologi. Penggunaan aplikasi *mobile* juga sejalan dengan *Sustainable Development Goals*. Pendekatan *sociopreneur* dalam pengembangan aplikasi ini memastikan bahwa masyarakat lokal terlibat aktif dalam pengelolaan dan pemanfaatan lingkungan sekitar, sehingga meningkatkan kesejahteraan sekitar dan mendukung pariwisata berkelanjutan. Pentingnya wisata *glamping* sebagai pemanfaatan dan pengembangan lingkungan aset alam yang masih asri menjadi isu bersama, disamping menjadi tren wisata disatu sisi harus dikelola dengan baik, sehingga kebermanfaatannya dan nilai-nilai pelestariannya berjalan beriringan.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, serta mitra yang terlibat dalam pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini sepenuhnya didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Institut Teknologi Sepuluh Nopember dalam skema Pengabdian Masyarakat Berbasis Produk tahun 2024 dan dinaungi oleh Pusat Kajian Kebijakan Publik Bisnis dan Industri (PKKPBI) ITS.

## REFERENSI

- [1] R. Shahane, "Glamping-An Emerging Accommodation Trend, Where Nature Meets Luxury." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/377305160>
- [2] T. Sun and T. Huang, "Research of Glamping Tourism Based on the Aesthetics of Atmosphere," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 15, no. 1, Jan. 2023, doi: 10.3390/su15010581.
- [3] Malini Singh, "Glamping," 2023. Accessed: Aug. 02, 2024. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/372235060>
- [4] A. S. Nabila, Y. Alifa, M. P. Kepariwisata, S. Arsitektur, P. Kebijakan, and I. Teknologi Bandung, "Study of The Comfort of Glamping Tourism Supporting Facilities in The Ciwidey Tourism Area, Bandung Regency, West Java," *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, vol. 3, no. 6, pp. 4061–4071, Jun. 2024, Accessed: Aug. 02, 2024. [Online]. Available: <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- [5] N. Insani *et al.*, "Pro-Environmental Tourism: Lessons Learned from Adventure, Wellness and Eco-tourism in Padusan Village, Mojokerto, East Java," in *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, Institute of Physics, 2024. doi: 10.1088/1755-1315/1313/1/012043.
- [6] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, "Tren Industri Pariwisata 2022-2023", Accessed: Jul. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.kemendparekraf.go.id/pustaka/buku-tren-pariwisata-2022-2023>
- [7] J. O. Oyelade, S. Fatumo, A. Azeta, and C. Ayo, "Development of a Mobile Airline Reservation System," 2009. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/308880712>
- [8] K. Marinova and D. A. Tsenov, "KEY DIMENSIONS OF WEB-BASED RESERVATION SYSTEMS IN MODERN TOURISM SECTOR," *POLISH JOURNAL OF SCIENCE*, vol. 69, pp. 18–20, 2023, doi: 10.5281/zenodo.10400242.
- [9] N. K. Y. C. S. Lila Anggraini, "APLIKASI PENYEWAAN PERALATAN CAMPING DAN HIKING PADA PANDANARAN OUTDOOR BERBASIS WEB," *JURNAL ILMIAH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (JTik)*, vol. 15, pp. 112–124, Apr. 2024, Accessed: Jul. 29, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.51903/jtikp.v15i1.830>
- [10] D. Mixon, "Philosophical Analysis of Sustainable Development Goals," 2024. [Online]. Available: [www.carijournals.org](http://www.carijournals.org)