

## Meningkatkan Potensi Wisata ( Wethan Wonderland) Melalui Strategi Promosi, Pengolahan Lingkungan, Dan Administrasi

Nuraini Kusuma Andriyani

Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Wijaya Putra

[nurainikusumaandriyani@uwp.ac.id](mailto:nurainikusumaandriyani@uwp.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstrak

Kampung wisata Wethan Wonderland merupakan kampung wisata terletak di RW 1 Banjarsugihan, Kecamatan Tandes, Surabaya. Di dalam kampung ini terdapat beberapa lini kampung yang berbeda tema, diantaranya kampung Jepang Bali, kampung Adinda dan kampung Djavera. Kampung wisata ini juga dilengkapi dengan adanya UMKM yang bisa juga dijadikan wisata kuliner bagi pengunjung. Tujuan dari kegiatan KKN ini adalah untuk menganalisis masalah yang dihadapi kampung wisata Wethan Wonderland dan memberikan solusinya. Kurangnya membangun digital branding dan juga mengikuti trend digitalisasi pada era saat ini menjadi hal yang sangat penting guna meningkatkan promosi kampung wisata Wethan Wonderland. Solusi yang ditawarkan oleh tim KKN kelompok 7 yaitu, dengan membangun digital branding kampung wisata yang diharuskan semua pihak terkait dalam hal ini, bukan hanya pengelola kampung wisata tetapi juga warga RW 1 Banjarsugihan. Serta menciptakan digitalisasi dalam hal pembayaran baik untuk kampung wisata dan UMKM. Metode yang dilaksanakan oleh tim KKN kelompok 7 pertama yaitu, memberikan pelatihan dan pembimbingan untuk digital branding kampung wisata Wethan Wonderland yang diharapkan jika digital branding sudah terbentuk banyak pengunjung yang tertarik untuk berkunjung, kedua membantu dan mengarahkan para UMKM untuk mengurus surat izin usaha, halal dan QR pembayaran agar lebih efektif dan efisien. Luaran dalam program KKN kelompok 7, yaitu sudah memberikan pelatihan untuk membangun digital branding, termasuk membantu UMKM mengurus izin usaha, halal dan kode QR pembayaran. Dilengkapi dengan peta lokasi kampung wisata, dan ikon penunjuk arah serta ikon lainnya. Selain itu hasil laporan dari KKN kelompok 7 ini akan di publish dalam Jurnal Inovasi Sektor Publik, agar memberikan tambahan manfaat ilmu bagi masyarakat.

Kata kunci : KKN, Kampung Wisata, UMKM,

## Abstract

Wethan Wonderland tourist village is a tourist village located in RW 1 Banjarsugihan, Tandes District, Surabaya. In this village there are several lines of villages with different themes, including the Japanese Balinese village, Adinda village and Djavera village. This tourist village is also equipped with MSMEs which can also be used as culinary tourism for visitors. The aim of this KKN activity is to analyze the problems faced by the Wethan Wonderland tourist village and provide solutions. The lack of building digital branding and also following digitalization trends in the current era is very important to increase the promotion of the Wethan Wonderland tourist village. The solution offered by the KKN group 7 team is to build digital branding for tourist villages, which is required by all parties involved in this case, not only tourist village managers but also residents of RW 1 Banjarsugihan. As well as creating digitalization in terms of payments for both tourist villages and MSMEs. The method implemented by the KKN group 7 team is firstly, providing training and guidance for digital branding of the Wethan Wonderland tourist village. It is hoped that if the digital branding has been formed, many visitors will be interested in visiting, secondly helping and directing MSMEs to take care of business permits, halal and QR payments to make them more effective and efficient. The output of the group 7 KKN program is providing training to build digital branding, including helping MSMEs process business permits, halal and payment QR codes. Equipped with a map of tourist village locations, and directional icons and other icons. Apart from that, the results of the report from KKN group 7 will be published in the Public Sector Innovation Journal, in order to provide additional benefits of knowledge for the community.

Keywords: KKN, Tourism Village, MSMEs,

## Pendahuluan

Pada tahun ini, Universitas Wijaya Putra Surabaya menyelenggarakan Program Kuliah Kerja Nyata yang ditujukan untuk menumbuhkan jiwa sosial atas permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekitar masyarakat, dan diharapkan setiap anggota kelompok dapat mengaplikasikan teori yang sudah dipelajari selama perkuliahan dalam rangka mengatasi masalah sosial yang terjadi di suatu wilayah. Dengan beberapa pertimbangan kami kelompok K1-07 akan melaksanakan KKN di wilayah RW.1 Kel. Banjarsugihan Kec. Tandes, Surabaya. Kelurahan Banjarsugihan berjarak 13 km dari pusat pemerintahan kota Surabaya. Dilihat secara geografis Wilayah Kelurahan Banjarsugihan berada di wilayah Surabaya bagian barat dengan batas wilayah antara lain:

- 1.Utara berbatasan dengan Kel. Manukan Wetan
- 2.Timur berbatasan dengan Kel. Manukan Kulon
- 3.Selatan berbatasan dengan Kel. Manukan Kulon
- 4.Barat berbatasan dengan Kel. Kandangan

Kelurahan Banjarsugihan terdiri dari 4 RW yang salah satunya adalah RW.1 dimana kami akan melaksanakan kegiatan KKN. Wilayah RW.1 terdiri dari 6 RT

dengan jumlah kepala keluarga sebanyak 440 KK. RW.1 Kelurahan Banjarsugihan merupakan kampung percontohan dengan tata kelola kampung menjadi kampung wisata. Kampung Wisata yang ada di RW. 1 antara lain:

1. Kampung Jebal (Jepang Bali)  
Terletak di RT 5 Manukan Lor 4, konsep kampung wisata dengan spot-spot foto ala Jepang-Bali. Nuansa ala Negeri Sakura dipadu dengan dekorasi Bali klasik. Kampung ini telah ada sejak tahun 2021 hingga saat ini. Warga berperan aktif dibalik terbentuknya Kampung Wisata Jepang.
2. Kampung Jawara (RT 1), Kampung Djawi (RT 2), dan Kampung Adinda (Apache, Indian dan Dayak) terletak di RT 3 yang masih dalam proses pengembangan.

Beberapa prestasi pernah diraih oleh RW.1 yang diawali dengan mengikuti lomba Merdeka Sampah di tahun 2017 dan masuk di 75 besar. Kemudian Green and Clean 2018 lalu Surabaya Smart City 2019 di mana mereka mendapat peringkat 3. Yang terakhir, RW.1 meraih juara 3 dalam lomba Kampung Surabaya Hebat (KSH) 2023 dimana konsep yang diusung adalah kampung wisata.

Masalah utama yang dihadapi oleh kampung wisata Wethan Wonderland adalah kurangnya pengunjung yang datang semenjak adanya Pandemi Covid 19, hal itu juga mempengaruhi pendapatan UMKM yang ada di Kampung Wisata Wethan Wonderland.

## **Metode**

Pendekatan sosial ini digunakan dalam rangkaian kegiatan KKN Kelompok K1-07. Pendekatan ini melibatkan masyarakat sekitar baik secara langsung maupun tidak langsung pada setiap penyusunan rencana atau program kegiatan. Dengan adanya keterlibatan masyarakat sekitar wilayah RW. 1, mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dialami, sehingga mahasiswa KKN dapat menyusun solusi yang lebih tepat dan realistis. Pendekatan sosial mengutamakan komunikasi serta diskusi yang baik antara perwakilan pihak pengelola kampung dengan mahasiswa KKN. Melalui pendekatan ini, Kelompok K1-07 diharapkan dapat diterima dengan sepenuh hati oleh masyarakat dan mendapatkan perizinan penuh terkait dengan program yang akan dilaksanakan

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil dari program pengabdian ini adalah sudah terbentuknya digital branding kampung wisata Wethan Wonderland, dibuktikan dengan adanya website yang sudah informatif, konten dari media sosial yang dapat menarik viewer untuk melihat, mengikuti dan berminat untuk berkunjung ke kampung wisata Wethan Wonderland.

Selain itu sudah terbentuknya digitalisasi pembayaran terkait tiket, kode QR UMKM dan lain sebagainya. Hal ini dapat terlaksana karena kelompok 7 KKN Universitas Wijaya Putra, tidak hanya mendampingi tetapi juga memberikan pelatihan khususnya kepada pengelola kampung wisata dan pelaku UMKM, serta mengontrol secara langsung berjalanya program yang telah direncanakan. Sehingga hal ini dapat dijadikan solusi terhadap masalah utama yang dihadapi oleh Kampung Wisata Wethan Wonderland yang selama ini masih sepi pengunjung.

## **Penutup**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan tempat mahasiswa belajar bersosialisasi dan mengabdikan pada masyarakat. Pada program KKN ini, ajang kami sebagai mahasiswa agar dapat berpartisipasi aktif di masyarakat. Sebab, selain mengaplikasikan ilmu kami di masyarakat, mahasiswa juga memerlukan cara untuk berintegrasi dengan lingkungan sosial. Pelaksanaan program KKN kelompok 7 bertempat di RW 1 Banjarsugihan yang memiliki rangkaian kegiatan yang saling berkaitan antara masyarakat dan mahasiswa selama kurang lebih dua bulan sejak pelaksanaannya pada tanggal 1 Juni sampai dengan tanggal 28 Juli 2024. Dari kegiatan yang dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Semua program mempunyai kendala yang dapat diatasi dan berjalan dengan sukses dan lancar. Kegiatan program kelompok ini dilaksanakan pada pagi, siang, dan sore hari, dan ada pula kegiatan yang dilakukan di luar waktu tersebut. Diharapkan dengan dilaksanakannya program-program tersebut dapat memberikan manfaat bagi masyarakat RW 1 Banjarsugihan.
2. Terlaksananya program ini tidak lepas dari kerjasama antar masyarakat dan antar mahasiswa pelaksana KKN di RW 1 Banjarsugihan. Dalam melakukan KKN, mahasiswa KKN harus mampu menggunakan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya untuk hidup bermasyarakat dan memahami realitas sosial.
3. Mahasiswa KKN diharapkan dapat memanfaatkan potensi yang diperoleh selama menempuh studi dengan menerapkannya di masyarakat setempat. Anda akan mampu memahami dan menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat.
4. Keberhasilan program KKN pada akhirnya saling menguntungkan antara mahasiswa dan masyarakat. Sisi positifnya bagi siswa adalah meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan sosial, memperluas wawasan berpikir, dan melatih siswa berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial.
5. Penting bagi masyarakat untuk memperkuat semangat usaha, keinginan untuk maju, sikap mental positif dan berpikir kritis, yang pada akhirnya dapat membawa manfaat bagi perkembangan diri sendiri dan lingkungan. Dengan banyaknya antusiasme

masyarakat, mahasiswa KKN mampu berinteraksi dengan warga masyarakat, berperilaku sesuai norma yang telah ditetapkan, dan belajar beradaptasi dengan orang lain. Selain itu, partisipasi masyarakat juga akan mendukung kelancaran pelaksanaan program KKN .

## Referensi

- Atmoko, T. P. H. "Strategi Pengembangan Potensi Desa Wisata Brajan Kabupaten Sleman." *Media Wisata* 12, no. 2 (8 September 2021). <https://doi.org/10.36276/mws.v12i2.209>.
- Fikri, Z., dan Y. Septiawan. "Pemanfaatan Dana Desa Dalam Pengembangan Desa Wisata Didesa Kurau Barat." *Publicio: Jurnal Ilmiah Politik, Kebijakan dan Sosial* 2, no. 1 (1 Januari 2020): 24–32. <https://doi.org/10.51747/publicio.v2i1.519>.
- Jimu, Im. "Community Development: A Cross-Examination of Theory and Practice Using Experiences in Rural Malawi." *Africa Development* 33, no. 2 (2008). <https://doi.org/10.4314/ad.v33i2.57277>.
- Presiden Republik Indonesia. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata* (2009). <https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2009/10TAHUN2009UU.HTM>.
- Purwanto W., R. "Pengembangan Desa Wisata Berbasis Unggulan Dan Pemberdayaan Masyarakat." *Public Service and Governance Journal* 1, no. 1 (2020): 112–33.
- Afifuddin dan Beni Ahmad. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- Abidin, R. F., & Ibrahim, N. (2019). *Analisa dan Pengimplentasian Digital marketing pada Studio Brother's Photo*. *Jurnal STRATEGI-Jurnal Maranatha*, 1(2), 397–410.
- Arianto, B. (2020). *Peran Buzzer Media Sosial dalam Memperkuat Ekosistem Pemasaran Digital*. *Jurnal Optimum UAD*, 10(1), 51–65.
- Aristawidia, I. B. (2018). *Kajian Literatur Penerapan Strategi Branding Bagi Kemajuan Umkm Di Era Digital*. *Jurnal Manajemen Dan Inovasi (MANOVA)*, 1(2), 1–13.