



Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Menjaga dan Memajukan Pusaka Budaya Bali di Mata Dunia

Welly Ayu Apriani^{1*}, Amiluhur Soeroso², Jussac Maulana Masjhoer³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta, Indonesia

E-mail: wellyayuafriani@gmail.com¹, amiluhursoeroso@stipram.ac.id², jussacmaulana@stipram.ac.id³

*Korespondensi penulis: wellyayuafriani@gmail.com

Abstract. *Indonesia has three types of heritage: Cultural Heritage, Natural Heritage, and Saujana Heritage. Cultural Heritage includes unique works from more than 500 ethnic groups, while Natural Heritage is a distinctive natural form. Saujana Heritage is a combination of culture and nature in one unit. This study involved 150 respondents and 2 stakeholders who participated in this study. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires and documentation. The findings of this study are that the preservation of Balinese heritage through digital media faces challenges such as the digital divide, which affects the distribution of cultural information in remote areas in Bali. In addition, maintaining cultural integrity in the digitalization process is important to ensure that original cultural values are not lost. The main challenges in using digital technology to preserve Balinese culture include the digital divide, cultural resistance to new technologies, and the lack of digital literacy among local communities. There are great opportunities in increasing global access to Balinese culture, innovation in cultural tourism, and the development of digital platforms that can promote and preserve Balinese cultural heritage more widely and effectively. The use of social media and tourism applications has proven effective in promoting and preserving Balinese cultural heritage. Social media such as Instagram and Facebook can be used to showcase cultural rituals or traditional ceremonies in real-time, while mobile applications can provide detailed information about Balinese cultural sites.*

Keywords: *Bali Heritage Conservation, Digital Media, Tourism, Augmented Reality Technology.*

Abstrak. Indonesia memiliki tiga jenis pusaka: Pusaka Budaya, Pusaka Alam, dan Pusaka Saujana. Pusaka Budaya mencakup karya unik dari lebih dari 500 suku bangsa, sementara Pusaka Alam adalah bentuk alam yang khas. Pusaka Saujana merupakan perpaduan antara budaya dan alam dalam satu kesatuan. Penelitian ini melibatkan 150 responden dan 2 pemangku kepentingan yang turut serta dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Temuan hasil penelitian ini adalah pelestarian pusaka Bali melalui media digital menghadapi tantangan seperti kesenjangan digital, yang memengaruhi distribusi informasi budaya di daerah-daerah terpencil di Bali. Selain itu, menjaga integritas budaya dalam proses digitalisasi menjadi penting untuk memastikan nilai-nilai asli budaya tidak hilang. Tantangan utama dalam penggunaan teknologi digital untuk melestarikan budaya Bali meliputi kesenjangan digital, resistensi budaya terhadap teknologi baru, dan kurangnya literasi digital di kalangan masyarakat lokal. Terdapat peluang besar dalam meningkatkan akses global terhadap budaya Bali, inovasi dalam pariwisata budaya, serta pengembangan platform digital yang dapat mempromosikan dan melestarikan pusaka budaya Bali secara lebih luas dan efektif. Penggunaan media sosial dan aplikasi pariwisata terbukti efektif dalam promosi dan pelestarian pusaka budaya Bali. Media sosial seperti Instagram dan Facebook dapat digunakan untuk menampilkan ritual budaya atau upacara adat secara real-time, sementara aplikasi mobile dapat menyediakan informasi mendetail tentang situs budaya Bali.

Kata Kunci: Pelestarian Pusaka Bali, Media Digital, Pariwisata, Teknologi *Augmented Reality*.

1. PENDAHULUAN

Tiga Pusaka yang terdapat di Negara Indonesia meliputi Pusaka Budaya, alam dan saujana. Pusaka Budaya merupakan hasil dari karya, cipta, karsa dan rasa yang unik dan istimewa dari lima ratus lebih banyaknya bangsa serta suku di Indonesia, yang masing-masing berada dalam satu negara Indonesia dan mempunyai budaya yang berbeda-beda. Cakupan dari pusaka budaya terdiri dari pusaka budaya fisik dan pusaka budaya tak benda atau non fisik. Pusaka alam merupakan suatu bentuk alam yang unik serta istimewa. Sedangkan Pusaka Saujana merupakan perpaduan antara pusaka budaya dan alam yang menyatu dalam ruang maupun waktu. Berbagai kekayaan pusaka ini seringkali kurang diakui dan tidak dianggap sebagai aset pembangunan yang penting, dan penempatan aset atau kekayaan ini seringkali diposisikan berseberangan dengan pertumbuhan ekonomi. Akibatnya, tempat – tempat pusaka pertumbuhannya tanpa keperibadian dan terancam kehilangan karakternya serta menjadi kota – kota yang seragam (Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia, 2013). Pusaka budaya adalah sebuah rancangan atau konsep pariwisata yang difungsikan untuk berwisata di kalangan masyarakat dan sebagai sarana pendidikan, serta sarana pelestarian dengan menggunakan lingkungan binaan suatu kota yang mempunyai nilai sejarah (Pratiwi & Adishakti, 2023).

Tabel 1. Data Kunjungan Wisnus Ke Bali 2019 - 2024

Bulan	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Januari	793,527	879,702	282,248	527,447	720,164	774,529
Februari	692,113	721,105	240,608	389,690	629,282	726,744
Maret	787,616	567,452	305,579	547,726	665,751	612,742
April	795,997	175,120	330,593	500,740	900,880	
Mei	656,082	101,948	363,959	960,692	943,713	
Juni	1,287,877	137,395	498,852	753,907	883,793	
Juli	935,930	229,112	166,718	784,205	898,260	
Agustus	925,360	355,732	202,187	659,567	712,860	
September	812,003	283,349	298,950	622,068	755,293	
Oktober	853,007	337,304	468,826	718,066	813,745	
November	852,626	425,097	513,482	657,949	749,268	
Desember	1,152,901	382,841	629,590	930,917	1,204,902	
TOTAL	10,545,039	4,596,157	4,301,592	8,052,974	9,877,911	2,114,015

Sumber: <https://disparda.baliprov.go.id/>, 2024

Tabel 2. Data Kunjungan Tourists 2023- 2024 (Januari-Maret)

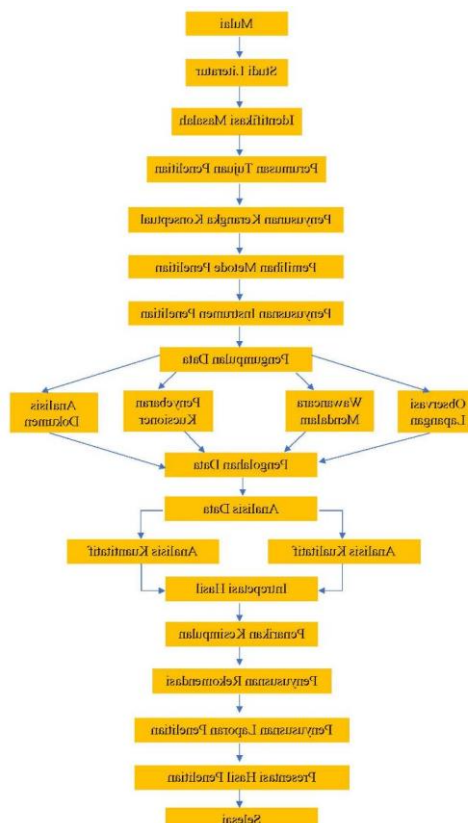
Tahun		JAN	FEB	MAR	JUMLAH
2023	TOURISTS	331,785	323,510	370,695	1,025,990
2024	TOURISTS	420,037	454,801	469,227	1,344,065

Sumber: <https://disparda.baliprov.go.id/>, 2024

Bali telah muncul sebagai tujuan wisata global dan ikon pariwisata Indonesia karena keanekaragaman dan kekhasan budayanya yang luar biasa (Sumardiana, 2020). Warisan budaya Bali, termasuk arsitektur tradisional, kerajinan tangan, seni pertunjukan, dan upacara, sangatlah berharga dan memerlukan pelestarian dan promosi yang efektif (Dadhich, 2020). Meski demikian, promosi dan pelestarian warisan budaya Bali dihadapkan pada tantangan baru di era digital yang serba cepat saat ini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Field Research (Penelitian Lapangan) dengan metode studi kasus yang menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini akan mengkaji bagaimana pemangku kepentingan termasuk Kepala Dinas Pariwisata dan komunitas budaya, dalam menggunakan platform digital untuk meningkatkan kesadaran dan mendistribusikan informasi mengenai pusaka budaya Bali (Abdussamad, 2021)



Gambar 1

Dalam penelitian ini, yang mencakup seluruh topik yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan definisi operasional yang selanjutnya diuraikan dalam bentuk indikator.

Tabel 3. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Pelestarian Pusaka Bali	Upaya untuk memelihara, melindungi, dan mengembangkan warisan budaya Bali, baik yang berwujud (tangible) maupun tidak berwujud (intangible), untuk mempertahankan nilai-nilai budaya dan identitas Bali (Brata <i>et al.</i> , 2020)	1) Konservasi bangunan bersejarah dan situs budaya 2) Dokumentasi dan digitalisasi artefak budaya 3) Pelestarian tradisi dan upacara adat 4) Pengembangan dan transmisi seni tradisional 5) Pendidikan dan pelatihan tentang warisan budaya Bali
Penggunaan Media Digital	Pemanfaatan teknologi digital dan platform online untuk menyimpan, mempresentasikan, dan menyebarkan informasi tentang pusaka Bali serta meningkatkan aksesibilitas dan interaksi dengan warisan budaya (Permatasari <i>et al.</i> , 2020)	1) Pengembangan aplikasi mobile terkait pusaka Bali 2) Pembuatan konten digital (foto, video, audio, 3D scanning) 3) Penggunaan media sosial untuk promosi budaya 4) Implementasi teknologi AR/VR dalam presentasi warisan budaya 5) Pengembangan database digital pusaka Bali

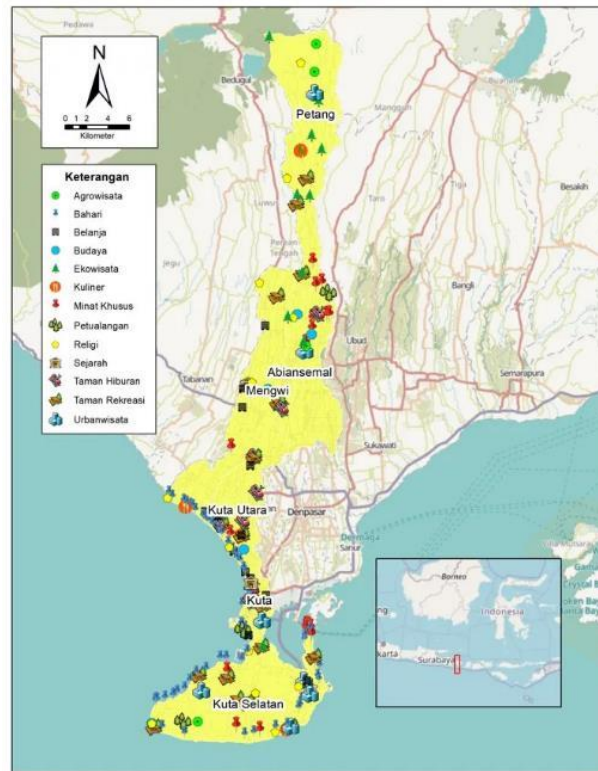
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Kabupaten Badung

Badung merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Bali yang diakui sebagai kawasan pariwisata terpadat. Pariwisata merupakan suatu kegiatan pergerakan sementara yang dilakukan manusia sebagai sarana melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari atau pekerjaan yang monoton (Marpaung, 2002). Pandangan lain Suwantoro (1997) mengemukakan bahwa pariwisata adalah suatu proses perjalanan sementara yang dilakukan oleh seorang individu atau kelompok untuk mengunjungi suatu lokasi yang bukan tempat tinggalnya. Pariwisata adalah fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang melibatkan individu yang bepergian ke negara atau lokasi di luar lingkungan biasanya untuk alasan pribadi, bisnis, atau profesional, sebagaimana dijelaskan oleh Organisasi Pariwisata Dunia. Menurut pendapat tersebut, pariwisata adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk melepaskan diri dari lingkungannya untuk bekerja atau melepas penat.

Badung, sebagai Kabupaten yang mendongkrak pariwisata Provinsi Bali dan Indonesia memiliki tiga aspek daya tarik wisata. Pertama, yakni daya tarik wisata alam. Kabupaten Badung memiliki potensi wisata alam yang sangat banyak, hal ini didukung pula dengan letak geografis yang dekat dengan pantai. Wisata alam merupakan suatu perjalanan yang kegiatan wisatanya berbasis pada pemanfaatan keindahan sumber daya alam yang ada di kawasan tersebut (Marpaung, 2002). Daya tarik wisata alam yang ada di Kabupaten Badung, dibagi menjadi dua, yaitu wisata alam perairan dan wisata alam daratan. Wisata alam perairan yang dimiliki oleh Kabupaten Badung didominasi oleh pantai dan pesisir. Banyak pantai yang

terletak di wilayah ini seperti Pantai Melasti, Pantai Tanjung Benoa, Pantai Batu Belig, Pantai Pandawa, Pantai Kuta, dan masih banyak pantai lain yang bahkan digunakan untuk akses bagi beberapa hotel, villa, dan restoran. Di kawasan perairan ini, wisatawan dapat melakukan banyak aktivitas seperti berjemur, melihat pemandangan, dan menikmati wahana air. Wisata alam perairan ini cukup terkenal dan menjadi penopang perekonomian masyarakat di Kabupaten Badung.



Sumber: Datains

Gambar 2. Peta Pariwisata Kabupaten Badung

Uji Validitas

Uji signifikansi membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk derajat kebebasan (df) = $n-2$; dalam hal ini, n adalah jumlah sampel yang digunakan. Tingkat signifikansi df adalah 5% ($\alpha = 0,05$), jumlah sampel yang digunakan adalah $150-2 = 148$, dan r tabel yang diperoleh dalam penyelidikan ini adalah 0,159. Hasil uji validitas masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Output Data Primer Perolehan Hasil Responden

Pelestarian Pusaka Bali						Penggunaan Media Digital						Kemajuan Pariwisata							
X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	Total	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	Total	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7	Total
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	4	4	23	5	5	4	4	4	22	4	4	4	4	4	4	5	29
5	5	4	4	4	22	5	5	4	5	4	23	4	5	4	5	5	5	4	32
5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	4	23	4	4	4	5	5	5	4	31
4	5	5	4	4	22	4	5	4	4	4	21	4	4	4	4	4	4	5	29
5	4	4	4	4	21	5	4	4	4	5	22	5	4	5	5	5	5	5	34
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	35
5	4	4	4	4	21	5	4	4	5	5	23	5	5	5	5	5	5	4	34
5	4	5	5	5	23	5	4	4	5	5	23	5	5	5	5	5	5	4	34
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	4	34
5	4	5	5	4	23	5	4	5	4	4	22	4	4	4	4	4	4	4	28
5	4	5	4	5	23	5	4	4	4	3	20	3	4	3	5	5	5	5	30
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	4	4	4	31
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	4	4	5	32
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	4	4	4	29
5	5	5	5	4	23	5	5	4	5	5	24	5	5	5	3	4	4	5	31
3	4	4	4	3	18	3	4	4	3	3	17	3	3	3	3	3	3	4	22
4	5	4	4	4	21	4	5	4	4	3	20	3	4	3	4	2	2	5	23
3	3	3	3	3	15	3	3	3	4	3	16	3	4	3	3	3	3	3	22
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	5	21	5	4	5	4	5	5	4	32
3	4	4	4	3	18	3	4	4	3	4	18	4	3	4	4	4	4	4	27
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	5	29
2	4	3	5	4	18	2	4	5	2	2	15	2	2	2	1	3	3	4	17
4	5	5	5	4	23	4	5	5	4	5	23	5	4	5	3	5	5	5	32
3	2	3	4	3	15	3	2	4	4	3	16	3	4	3	4	3	3	5	25
5	4	5	4	3	21	5	4	4	4	3	20	3	4	3	4	5	5	4	28
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	4	5	28
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	4	4	5	30
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	5	29
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	4	28
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	4	28
3	4	4	4	3	18	3	4	4	4	3	18	3	4	3	2	4	4	4	24
4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	5	22	5	5	5	5	4	4	3	31
3	4	3	4	3	17	3	4	4	3	4	18	4	3	4	4	4	4	5	28
4	4	4	5	4	21	4	4	5	5	4	22	4	5	4	5	4	4	4	30
4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	19	4	3	4	3	4	4	4	26
4	5	5	4	4	22	4	5	4	5	4	22	4	5	4	4	4	4	4	29
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	4	28
5	5	5	4	4	23	5	5	4	4	4	22	4	4	4	4	5	5	4	30
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	4	28
5	4	5	5	5	24	5	4	5	4	5	23	5	4	5	5	5	5	4	33
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	4	4	2	27
4	4	4	4	3	19	4	4	4	4	3	19	3	4	3	5	4	4	3	26
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	5	22	5	5	5	5	5	5	4	34
4	5	2	4	4	19	4	5	4	5	5	23	5	4	4	5	4	4	4	30
4	4	3	4	4	19	4	4	4	5	4	21	4	5	5	4	4	5	4	31
4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	4	21	4	5	5	5	5	4	4	32
4	5	4	4	5	22	4	5	4	4	5	22	5	4	4	4	4	4	4	29
4	5	5	5	5	24	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	5	5	35
4	1	2	1	1	9	4	1	1	5	5	16	5	4	4	4	4	5	5	31
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	5	21	4	5	5	5	5	4	4	32
4	4	5	5	4	22	4	4	5	5	4	22	4	5	5	5	5	4	4	32
4	5	4	5	4	22	4	5	5	5	4	23	4	5	5	5	5	4	4	32
4	3	4	4	4	19	4	3	4	5	4	20	4	5	4	4	4	4	4	29
4	4	2	4	4	18	4	4	4	5	5	22	5	4	4	4	4	5	4	30
4	4	1	3	4	16	4	4	3	5	5	21	5	5	5	5	5	5	3	33
4	3	3	3	3	16	4	3	3	4	4	18	4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	2	2	2	14	4	4	2	5	5	20	5	5	4	5	5	5	4	33
4	3	4	5	5	21	4	3	5	5	5	22	5	5	5	5	5	5	4	34
4	5	5	5	5	24	4	5	5	4	4	22	4	4	4	4	4	4	4	28
4	5	5	4	4	22	4	5	4	5	5	23	5	5	5	5	5	4	4	33
4	5	5	4	4	21	4	5	4	4	4	21	4	5	5	5	5	4	4	25

Tabel 5. Output Uji Validitas

Variabel	Indikator	R hitung	R tabel	Keterangan
Pelestarian Pusaka Bali	1) Konservasi bangunan bersejarah dan situs budaya	1) 0,551 2) 0,749 3) 0,784	0,159	Valid
	2) Dokumentasi dan digitalisasi artefak budaya	4) 0,771 5) 0,776		
	3) Pelestarian tradisi dan upacara adat			
	4) Pengembangan dan transmisi seni tradisional			
	5) Pendidikan dan pelatihan tentang warisan budaya Bali			
Penggunaan Media Digital	1) Pengembangan aplikasi mobile terkait pusaka Bali	1) 0,788 2) 0,717	0,159	Valid
	2) Pembuatan konten digital (foto, video, audio, 3D scanning)	3) 0,680 4) 0,659 5) 0,774		
	3) Penggunaan media sosial untuk promosi budaya			
	4) Implementasi teknologi AR/VR dalam presentasi warisan budaya			
	5) Pengembangan database digital pusaka Bali			
Kemajuan Pariwisata	1) Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan	1) 0,676 2) 0,638	0,159	Valid
	2) Diversifikasi produk wisata budaya	3) 0,746 4) 0,682		
	3) Meningkatkan lama tinggal wisatawan	5) 0,645 6) 0,637		
	4) Pertumbuhan ekonomi sektor pariwisata	7) 0,378		
	5) Tingkat kepuasan wisatawan			
	6) Partisipasi masyarakat lokal dalam kegiatan pariwisata			
	7) Keberlanjutan lingkungan dan budaya dalam pengembangan pariwisata			

Sumber data: Hasil Pengolahan Data Penulis (2024)

Berdasarkan tabel 5 secara keseluruhan butir indikator menunjukkan bahwa nilai *rhitung* lebih besar dari *rtable* (0,159). Pengolahan data tersebut menggunakan bantuan program SPSS v.27 sehingga dapat disimpulkan jika seluruh indikator yang digunakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

Uji Reliabilitas

Pada akhirnya, uji reliabilitas dirancang untuk memastikan tingkat keakuratan dan konsistensi tanggapan yang diberikan responden terhadap kuesioner. Hasil uji reliabilitas masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Keterangan
Pelestarian Pusaka Bali	0,820	0,60	Reliabel
Penggunaan Media Digital	0,785	0,60	Reliabel
Kemajuan Pariwisata	0,759	0,60	Reliabel

Sumber data: Hasil Pengolahan Data Penulis (2024)

4. KESIMPULAN

Pelestarian pusaka Bali melalui media digital menghadapi tantangan seperti kesenjangan digital, yang memengaruhi distribusi informasi budaya di daerah-daerah terpencil di Bali. Selain itu, menjaga integritas budaya dalam proses digitalisasi menjadi penting untuk memastikan nilai-nilai asli budaya tidak hilang. Partisipasi masyarakat lokal juga sangat berperan dalam keberhasilan pelestarian ini. Pemeliharaan berkelanjutan melalui teknologi digital dan kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan sektor swasta menjadi kunci untuk keberhasilan pelestarian ini. Tantangan dan Peluang dalam Menggunakan Teknologi Digital Tantangan utama dalam penggunaan teknologi digital untuk melestarikan budaya Bali meliputi kesenjangan digital, resistensi budaya terhadap teknologi baru, dan kurangnya literasi digital di kalangan masyarakat lokal. Namun, terdapat peluang besar dalam meningkatkan akses global terhadap budaya Bali, inovasi dalam pariwisata budaya, serta pengembangan platform digital yang dapat mempromosikan dan melestarikan pusaka budaya Bali secara lebih luas dan efektif. Strategi Efektif untuk Mengaplikasikan Media Sosial dan Aplikasi Pariwisata Penggunaan media sosial dan aplikasi pariwisata terbukti efektif dalam promosi dan pelestarian pusaka budaya Bali. Media sosial seperti Instagram dan Facebook dapat digunakan untuk menampilkan ritual budaya atau upacara adat secara real-time, sementara aplikasi mobile dapat menyediakan informasi mendetail tentang situs budaya Bali. Pelibatan masyarakat lokal dalam pembuatan konten digital dan kolaborasi multi-stakeholder juga menjadi strategi penting untuk memastikan konten yang dihasilkan sesuai dengan nilai-nilai budaya Bali. Cara ini tidak hanya mempromosikan pariwisata tetapi juga melibatkan masyarakat lokal dalam pelestarian warisan budaya mereka, memastikan bahwa teknologi digital digunakan dengan cara yang mendukung dan melindungi keaslian pusaka budaya Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode penelitian kualitatif. In P. Rapanna (Ed.), *Экономика региона* (CV. Syakir). Syakir Media Press.
- Aidin, A. (2022). Strategi pengembangan wisata cagar budaya perkotaan (urban heritage tourism) di Kota Makassar. Universitas Hasanuddin.
- Akbar, R. A., Priyambodo, T. K., Kusworo, H. A., & Fandeli, C. (2020). Digital tourism marketing 4.0 collaborative strategy for Banggai Brothers area, Central Sulawesi, Indonesia. *Journal of Education, Society and Behavioural Science*, 33(June), 25–38. <https://doi.org/10.9734/jesbs/2020/v33i1130269>
- Ardika, I. W. (2015). *Warisan budaya perspektif masa kini*. Udayana University Press.
- Asmoro, A. Y., Bachri, T. B., & Yusrizal, F. (2021). Studi evaluasi formatif pengelolaan ekowisata ‘Burung Indonesia’ di Mbeliling, Flores. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2021.v09.i01.p01>
- Ayu, R. (2019). Mengenal digitalisasi dalam akuntansi. Cpssoft.Com.
- Bhaskara, G. I., & Sugiarti, D. P. (2019). Enhancing cultural heritage tourism experience with augmented reality technology in Bali. *E-Journal of Tourism*, 6(1), 102. <https://doi.org/10.24922/eot.v6i1.47483>
- Brata, I. B., Rai, I. B., Rulianto, & Wartha, I. B. N. (2020). Pelestarian warisan budaya dalam pembangunan pariwisata Bali yang berkelanjutan. *Prosiding Seminar Nasional Webinar Nasional Peranan Perempuan/Ibu dalam Pemberdayaan Remaja di Masa Pandemi Covid-19*, 49–60. <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/prosidingwebinarwanita/article/view/1241/1053>
- Effendhie, M. (2019). Arsip, memori, dan warisan budaya. *Publikasi dan Pamera Arsip Edisi 2*, 1–59.
- Febriyantoro, M. T., & Arisandi, D. (2018). Pemanfaatan digital marketing bagi usaha mikro, kecil dan menengah pada era masyarakat ekonomi ASEAN. *JMD: Jurnal Riset Manajemen & Bisnis Dewantara*, 1(2), 61–76. <https://doi.org/10.26533/jmd.v1i2.175>
- Fernanda, A. B. (2021). Manfaat dan pentingnya digitalisasi di era saat ini. *Digitalbisa.id*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 (IX)*. Undip.
- Iakovaki, E., Konstantakis, M., Teneketzis, A., & Konstantakis, G. (2023). Analyzing cultural routes and their role in advancing cultural heritage management within tourism: A systematic review with a focus on the integration of digital technologies. *Encyclopedia*, 3(4), 1509–1522. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040108>
- Isa, W. M. W., Zin, N. A. M., Rosdi, F., & Sarim, H. M. (2020). Digital preservation of intangible cultural heritage. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 12(3), 1373–1379. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v12.i3.pp1373-1379>

- Kasidi, K. (2020). Tantangan kewirausahaan di era ekonomi digital. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.31331/jeee.v1i1.1223>
- Khairina, E., Purnomo, E. P., & Malawnai, A. D. (2020). Sustainable development goals: Kebijakan berwawasan lingkungan guna menjaga ketahanan lingkungan di Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 155. <https://doi.org/10.22146/jkn.52969>
- Kotler, K. (2022). *Intisari manajemen pemasaran* (Edisi keen). Penerbit Andi.
- Kumala, S. A., & Lauder, M. R. (2021). Makna toponim di Tangerang sebagai representasi keberadaan etnis Cina Benteng: Sebuah kajian linguistik historis komparatif. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 10(2), 304. <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i2.4048>
- Kusumawardhana, I. (2023). Pariwisata berkelanjutan dan pemberdayaan masyarakat desa: Studi kasus di Desa Wisata Mas, Kecamatan Ubud, Gianyar. *Jurnal Administrasi Pemerintahan Desa*, 4(1), 27–55. <https://doi.org/10.47134/villages.v4i1.45>
- Liang, X., Hua, N., Martin, J., Dellapiana, E., Coscia, C., & Zhang, Y. (2022). Social media as a medium to promote local perception expression in China's world heritage sites. *Land*, 11(6). <https://doi.org/10.3390/land11060841>
- Lucky, R. P. (2020). Pengaruh pariwisata terhadap peningkatan PDRB Kota Surakarta. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 21(Jilid 1), 1–7.
- Mangolo, M. C. S., Sukaatmadja, I. P. G., & Pujaastawa, I. B. G. (2017). 'Waruga' sebagai daya tarik wisata di Desa Sawangan, Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 4, 120–135. <https://doi.org/10.24843/jumpa.2017.v04.i02.p08>
- Manish Dadhich. (2020). An overview of ancient value and cultural heritage of Bali (Indonesia). *International Journal in Management and Social Science*, 4(6), 631–636. https://www.academia.edu/27257478/FUTURE_PROSPECTS_OF_E_COMMERCE_IN_INDIA
- Manurip, C., & Suwetja, I. G. (2022). Analisis pemahaman dan persepsi etis dari sisi konsultan pajak tentang penghindaran pajak aktif dalam bentuk tax avoidance dan tax evasion. *Jurnal LPPM EkoSosBudKum (Ekonomi, Sosial, Budaya dan Hukum)*, 5(2), 433–430.
- Muhardi, Oktini, D., Fadhillah, A., & Aufa, M. (2023). The role of promotional media in developing sustainable mining heritage tourism. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 16(2), 243–263. <https://doi.org/10.29313/mediator.v16i2.3037>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Nanincova, N. (2019). Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan Noach Cafe and Bistro. *Agora*, 7(2), 1–5. <https://media.neliti.com/media/publications/287057-pengaruh-kualitas-layanan-terhadap-kepu-8824929f.pdf>
- Navarrete, T. (2020). Digital heritage tourism: Innovations in museums. *World Leisure Journal*, 61(3), 200–214. <https://doi.org/10.1080/16078055.2019.1639920>

- Ni Nyoman Arini, I. Wayan Putra Aditya, I. Wayan Kartimin, & I Putu Tiana Raditya. (2022). Storynomics desa wisata: Promosi desa wisata Munggu berbasis narasi storytelling. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama dan Budaya*, 7(2), 98–109. <https://doi.org/10.25078/pariwisata.v7i2.883>
- Pemerintah. (2010). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya. *Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum*, 54, 1–2. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38552/uu-no-11-tahun-2010>
- Permatasari, P. A., Qohar, A. A., & Rachman, A. F. (2020). Cultural heritage tourism: The role of information technology in sustainable development. *Journal of Management and Marketing Review*, 5(2), 147–157. [https://doi.org/10.35609/jmmr.2020.5.2\(3\)](https://doi.org/10.35609/jmmr.2020.5.2(3))
- Putra, S. S., & Sujaya, I. B. (2018). Analisis penerapan metode promosi pada usaha kecil menengah (UKM) produk kerajinan. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 1(1), 45–59.
- Putri, S. P., & Nuraini, N. (2021). Penerapan digital marketing untuk meningkatkan jumlah pengunjung pada industri kreatif di Kota Tangerang. *Journal of Business and Innovation*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37038/jbi.v2i1.123>
- Putri, W. S., & Fitriani, D. (2020). Konservasi Cagar Budaya di Kabupaten Sleman. *Jurnal Kearifan Lokal*, 4(1), 1–10.
- Suhardi, S., & Ibrahim, R. (2020). Pengembangan desa wisata berbasiskan digital marketing. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 6(2), 13. <https://doi.org/10.24922/jdepar.v6i2.398>
- Suharjo, A., Syamsudin, A., & Rahman, A. (2019). Pengaruh pariwisata terhadap perekonomian masyarakat Kabupaten Pati. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 14(1), 13–24.
- Suyadi, E., & Pratama, R. (2022). Digital marketing sebagai strategi untuk meningkatkan daya saing produk UMKM di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi*, 5(1), 55–69.
- Tjeng, L. T., & Shinta, E. (2023). Transformasi digital dan dampaknya terhadap keberlanjutan ekonomi desa: Studi kasus pada desa wisata di Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Kewirausahaan*, 14(2), 175–192.
- Zia, A. M. (2019). Effect of digital marketing on tourism: Evidence from Pakistan. *Sustainable Development and Planning VIII*, 5(3), 351–359. <https://doi.org/10.2495/sdp-v5-n3-351-359>