

**MODEL *CYBER ETHNO TOURISM* BERBASIS *VIRTUAL TOUR 360°*
DI *ERA SOCIETY 5.0*: STUDY KASUS DESTINASI WISATA
AIR TERJUN JAGASATRU KARANGASEM**

Emilia Eka Pantrinang¹, Tarsisius Karlo Kaur², Florida Aprila Celsi Sana³, Ida Bagus
Nyoman Krisna Prawira Yuda⁴

^{1,2,3} Universitas Triatma Mulya, Bali, Indonesia

*Corresponding author: rojaeka5@gmail.com

Abstrak

Studi ini meneliti model *cyber ethno tourism* berbasis *virtual tour 360°* di *era society 5.0* untuk destinasi wisata pedalaman yang kurang begitu dikenal oleh wisatawan. Dengan fokus pada Air Terjun Jagasatru di Karangasem Desa Duda Timur, penelitian ini secara khusus membuat model *virtual tour 360°* untuk mengenal destinasi wisata ini kepada calon wisatawan. Mengadopsi dengan metodologi kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara deskriptif, pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung kepada Perbekel Desa Duda Timur untuk mengambil gambar dan narasi. Temuan menunjukkan bahwa kawasan Air Terjun Jagasatru terdapat sebuah patung Brahma yang dikenal dengan nama Patung Parsada Jagaddhita dan Beji Dedari untuk menyucikan diri. Namun, Kondisi ini memperkuat nilai ekologis dan simbolik air terjun sebagai sumber kehidupan bagi masyarakat sekitar. Dari model *virtual tourism* menggunakan teori MDLC terdiri dari konsep, desain, pengumpulan materi, penyusunan dan pembuatan, uji coba dan menyebarluaskan, namun pada penelitian ini tim peneliti hanya bisa sampai empat tahap saja dan di integrasikan ke *website baliacademicpublishing.com*. Studi ini menyimpulkan bahwa pentingnya mengenal destinasi wisata yang kurang terkenal berbasis *cyber ethno tourism* menggunakan *virtual tour 360°* kepada calon wisatawan. Lebih lanjut, penelitian selanjutnya merekomendasi untuk mengembangkan teknologi menggunakan *augmented reality* sebagai bahan promosi, pengembangan konten *virtual*, dampak pemanfaatan *virtual tour* terhadap minat berkunjung.

Kata Kunci: *cyber ethno tourism*, destinasi wisata, *era society 5.0*, MDLC, *virtual tour 360°*

Pendahuluan

Pariwisata etnografi adalah bentuk pengetahuan tentang warisan sejarah dan sastra suatu wilayah, yang didasarkan pada minat konsumen potensial terhadap kehidupan nyata masyarakat, pengenalan tradisi rakyat, adat istiadat, kreativitas, dan budaya. Pariwisata etnografi berkontribusi pada penciptaan pendapatan, lapangan kerja baru, dan memungkinkan perekonomian lokal untuk berkembang (Yu, Chancellor & Shu Tian Cole 2011). Salah satu bentuk pariwisata alternatif, terutama di daerah pedesaan, adalah etno-pariwisata, yang merupakan bagian penting dari pariwisata berkelanjutan (Angelkova et al. 2012). Maka dari itu pariwisata alternatif menggunakan *virtual tour 360°* di daerah pedesaan pedalaman yakni berada di Air Terjun Jagasatru Kabupaten Karangasem.

Potensi Air Terjun Jagasatru berada di Desa Duda Timur Kabupaten Karangasem merupakan destinasi wisata yang berada di tengah tengah hutan, air terjun ini kurang diketahui

oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Potensi wisata ini cocok untuk yang suka beryoga, duduk santai bahkan terdapat taman beji untuk wisatawan yang ingin melukat. Pada tahun 2025, Desa Duda Timur memenangkan 6 besar lomba Desa Digital berbasis inovasi teknologi (Atnews.id, 2025). Sayangnya, inovasi ini hanya berbasis promosi membantu pelayanan publik di desa menjadi lebih efisien bukan ke ranah pariwisata. Maka dari itu, inovasi teknologi menggunakan *virtual tour 360°* merupakan cara menguatkan promosi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan khususnya ke Air Terjun Jagasatru menggunakan inovasi digital di *era society 5.0*.

Disisi lain, penelitian tentang *cyber ethno tourism* umumnya masih menggunakan penelitian teoritis. Misalnya, penelitian sebelumnya dari (Yunuskhodjaeva et al. 2025) menjelaskan bahwa pengarsipan digital *landmark* etno wisata menggunakan *virtual tourism* bekerjasama dengan pihak terkait untuk membantu meningkatkan kehadiran dan popularitas pengunjung. (Nurdin & Damayanti 2018) Museum Lampung sangat penting mengemas dan menyajikan museum dalam bentuk digital dengan model etno-ekowisata berbasis digital. Dalam penelitian sebelumnya tidak menjelaskan model *ethno tourism* menggunakan *virtual tour 360°* sebagai media promosi untuk mendatangkan calon wisatawan untuk datang ke tempat wisata.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu model pengembangan pariwisata berbasis *cyber ethno tourism* yang mengintegrasikan *virtual tour 360°* sebagai media interaksi digital antara destinasi dan wisatawan. Pada penelitian *ethno tourism* menggunakan *virtual tour 360°* di Bali memang belum ada yang meneliti, penelitian-penelitian sebelumnya hanya meneliti tentang warisan budaya, promosi digital menggunakan sosial media, dan strategi peningkatan ekonomi menggunakan *TOE Framework*. Sehingga penelitian ini tidak hanya menekankan pada aspek visual dan teknologi, tetapi juga memberikan sebuah edukasi dan pemahaman pengalaman wisatawan sebelum berkunjung (*pre-visit*) di ruang siber (*cyberspace*), dan selaras dengan prinsip *society 5.0* pada keseimbangan antara teknologi dan kemanusiaan.

Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk membuat Model *Cyber Ethno Tourism* Berbasis *Virtual Tour 360°* di *Era Society 5.0* dengan studi kasus Destinasi Wisata Air Terjun Jagasatru Karangasem. Dalam penelitian ini, model tidak hanya sekedar menjelaskan sebuah teoritis tetapi dikombinasi dengan teori MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dalam pembuat model aplikasi *virtual tour 360°* untuk memberikan penelitian yang lebih kuat dan memberikan pemahaman kepada peneliti selanjutnya. Model yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengelola destinasi, pemerintah daerah, dan pelaku pariwisata dalam mengembangkan strategi *digital tourism* yang inovatif, humanis, dan berkelanjutan.

Metode

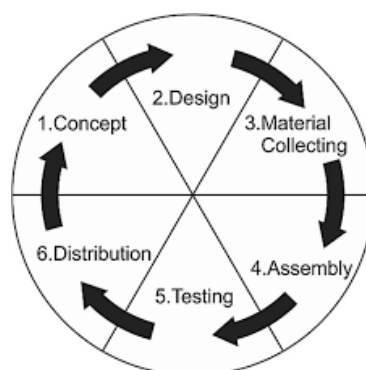
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan dua jenis data yaitu primer dan sekunder untuk model *cyber ethno tourism* berbasis *virtual tour 360°* di Destinasi Wisata Air Terjun Jagasatru (Subadra, 2019; Flick, 2014). Data primer dikumpulkan melalui wawancara deskriptif secara langsung dengan Kepala Perbekel Desa Duda Timur untuk mengetahui gambaran umum Air Terjun Jagasatru dan Bagaimana Model *cyber ethno*

tourism berbasis *virtual tour* 360° di *Era Society* 5.0 kedepannya. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung untuk mengambil gambar dan narasi melengkapi data untuk *virtual tour* 360° (Subadra, 2025).

Berbagai model, metode, media serta hal-hal lain yang baru muncul dan dipergunakan dalam pembelajaran yang semakin berkembang. Perkembangan multimedia juga termasuk digunakan dalam promosi wisata. Penggunaan dan perpaduan gambar, video dan suara dalam multimedia banyak menarik maupun menggugah minat pengunjung sebelum datang ke destinasi wisata. Namun untuk membuat penggunaan dan materi multimedia yang tepat pada pembelajaran perlu pengembangan khusus, mengingat untuk produksi multimedia diperlukan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun dan membangun materi berbasis multimedia yang baik.

Pengembangan multimedia ini dapat dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) (Sutopo 2012) yang terdiri dari 6 tahap. Tahap pengembangan dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) ini yaitu:

1. *Concept* (Konsep). Pada tahapan konsep di mulai dari proyek yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada konsep *cyber ethno tourism* berbasis *virtual tour* 360° di destinasi wisata Air Terjun Jagasatru.
2. *Design* (Desain/Rancangan). Pada tahapan desain harus mengetahui bagaimana hasil akhir proyek yang akan dikerjakan, terutama pada pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan.
3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi). Pada tahapan ini proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek mengenai materi yang akan disampaikan, file-file yang dikumpulkan yakni hasil dari wawancara, *audio*, *video* dan gambar 360° yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). Materi-materi dan file file terutama gambar 360° yang sudah didapat kemudian di *render* menggunakan *software insta360 studio*, lalu digabungkan dengan program *3d vista* untuk menguji coba tampilan *virtual tour* 360°, *gyroscope*. Terakhir, di unggah ke *website*.
5. *Testing* (Uji Coba). Setelah hasil dari proyek sudah di unggah ke *website*. Perlu di lakukan uii coba. Uji coba dilakukan dengan mencoba ikon-ikon informasi destinasi wisata yang sudah di pasang, *gyroscope*, dan memutar gambar 360° agar tetap stabil dan lancar.
6. *Distribution* (Menyebar Luaskan). Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada Pemerintahan Desa Duda Timur melalui *link website*.



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Tentang Air Terjun Jagasatru

Desa Duda Timur merupakan salah satu desa wisata yang memiliki daya tarik tinggi bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Desa ini terletak di Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali, dengan ketinggian sekitar 550 meter di atas permukaan laut (Pemerintah Desa Duda Timur 2024). Kondisi geografis tersebut memberikan karakteristik alam yang khas berupa dataran tinggi, lembah, perbukitan, serta kawasan perkebunan yang masih terjaga. Keberadaan potensi alam tersebut, yang didukung oleh sumber daya air berupa air terjun, menjadikan Desa Duda Timur memiliki keunikan wisata yang memadukan unsur alam dan nilai-nilai spiritual (Pawana 2019).

Salah satu daya tarik alam utama yang dimiliki Desa Duda Timur adalah Air Terjun Jagasatru yang berlokasi di wilayah Dusun Pateh. Secara etimologis, nama Jagasatru berasal dari kata “jaga” yang berarti menjaga dan “satru” yang berarti musuh. Penamaan tersebut mengandung makna filosofis sebagai simbol perlindungan diri dari berbagai potensi gangguan, yang diwujudkan melalui praktik penglukatan atau ritual penyucian jiwa. Nilai simbolik ini memperkuat dimensi spiritual yang melekat pada destinasi wisata tersebut.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pihak pengelola, Air Terjun Jagasatru mulai dikenal dan dikunjungi wisatawan sejak sekitar tahun 2010 hingga saat ini. Di kawasan air terjun telah dibangun sebuah *landmark* berupa patung yang berfungsi sebagai ikon destinasi. Patung tersebut merupakan Arca Brahma yang dikenal dengan sebutan Arca Parsadha Jagaddhita, yang secara filosofis dimaknai sebagai representasi penguasa alam. Keberadaan ikon ini tidak hanya memperkuat identitas destinasi, tetapi juga menambah nilai budaya dan spiritual yang menjadi daya tarik utama wisata Air Terjun Jagasatru.

Air Terjun Jagasatru dipandang memiliki keistimewaan tersendiri karena keberadaan lokasi melukat yang dikenal dengan sebutan Penglukatan Sudamala. Berdasarkan kepercayaan masyarakat setempat, tempat ini diyakini memiliki nilai spiritual sebagai sarana penyucian diri sekaligus dipercaya dapat membantu individu dalam memohon keharmonisan hidup, termasuk dalam pencarian jodoh. Selain nilai spiritual tersebut, Air Terjun Jagasatru juga memiliki karakteristik hidrologis yang unik, yakni terbentuk dari pertemuan tiga sumber mata air, yaitu mata air Pateh, mata air Ket-ket, dan mata air Teben Belong. Kondisi ini memperkuat nilai ekologis dan simbolik air terjun sebagai sumber kehidupan bagi masyarakat sekitar.

Aksesibilitas menuju Air Terjun Jagasatru tergolong menantang karena wisatawan harus melewati jalur yang relatif curam dengan menuruni sekitar 165 anak tangga. Meskipun demikian, kondisi geografis tersebut justru mendukung terciptanya suasana yang tenang, alami, dan jauh dari keramaian. Lingkungan yang masih asri menjadikan Air Terjun Jagasatru memancarkan nuansa spiritual yang kuat serta memberikan pengalaman wisata berbasis ketenangan dan kedekatan dengan alam.

Di kawasan Air Terjun Jagasatru juga terdapat sebuah patung Brahma yang dikenal dengan nama *Patung Parsada Jagaddhita*, yang secara filosofis dimaknai sebagai simbol

penguasa alam. Patung ini memiliki dimensi yang monumental, dengan tinggi mencapai 13,5 meter dan lebar 9 meter, serta didominasi oleh warna keemasan yang memperkuat kesan sakral dan estetis. Karya seni tersebut dibuat oleh seorang maestro seni patung asal Kabupaten Klungkung, yaitu I Ketut Mara, sehingga menambah nilai seni dan budaya pada destinasi wisata ini. Dalam pengelolaannya, pihak pengelola Air Terjun Jagasatru menerapkan sistem tiket masuk berbasis donasi sukarela, yang mencerminkan pendekatan pengelolaan wisata berbasis kearifan lokal dan partisipasi masyarakat.

Beji Dedari, yang juga dikenal sebagai *Penglukatan Dedari*, merupakan salah satu daya tarik wisata spiritual yang berlokasi di Dusun Pesangkan, Desa Duda Timur. Untuk mencapai lokasi ini, wisatawan perlu menempuh jarak sekitar 2 kilometer dari jalan utama desa. Aksesibilitas menuju Beji Dedari tergolong cukup memadai karena telah tersedia jalur setapak yang dibangun oleh masyarakat setempat, sehingga memudahkan pengunjung untuk mencapai kawasan tersebut. Di kawasan Beji Dedari juga terdapat pura yang difungsikan sebagai tempat persembahyangan serta pancoran air yang dipercaya sebagai sarana pembersihan dan penyucian diri. Berdasarkan kepercayaan lokal, praktik *penglukatan* di Beji Dedari diyakini mampu memberikan manfaat spiritual, seperti menjaga awet muda, mencapai ketenangan batin, kebersihan jiwa dan raga, serta kesucian pikiran. Sebelum melaksanakan ritual *penglukatan*, masyarakat setempat umumnya melakukan persembahyangan terlebih dahulu dengan menghaturkan sesajen berupa *pejati* atau *canang*.

Dengan karakteristik tersebut, Beji Dedari memiliki potensi yang kuat untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata spiritual berbasis kearifan lokal. Namun demikian, hingga saat ini, kunjungan ke Beji Dedari masih didominasi oleh masyarakat setempat, sementara jumlah wisatawan dari luar desa relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam aspek promosi dan pengelolaan wisata yang berkelanjutan.

Model Cyber Ethno Tourism Berbasis Virtual Tour 360°

Model *Cyber Ethno Tourism* Berbasis *Virtual Tour 360°* ini adalah menggunakan teori MDLC (Sutopo 2012) terdiri dari 6 tahap yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Namun pada penelitian ini tim peneliti hanya bisa sampai 4 tahap saja yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*.

1. Concept (Konsep)

Aktivitas yang dilakukan untuk konsep dalam model aplikasi terdiri dari ide pembuatan *website*. Peneliti menggunakan layout simpel dan mudah digunakan dalam *platform*. Layout simpel yang dimaksud adalah *one page layout* dengan menggunakan *pop-up* untuk mendukung kesan simpel dan mewah. One page layout dengan menggunakan *pop-up* juga dimaksudkan untuk seluruh informasi penting (*headline*) dapat ditemukan pada satu halaman. Tim Peneliti juga menyusun *website* secara *responsive* sehingga dapat digunakan pada komputer.

Dalam teknis penyampaian informasi, peneliti menggunakan gabungan antara media antara media video, teks, foto dan suara. Peneliti memilih *web* sebagai media perantara dalam menyimpan video, teks, foto dan suara. Peneliti memberikan nilai lebih pada kualitas video

dan foto yang mempunyai spesifikasi 360°. *Website* disusun dari semenarik mungkin dengan melihat resolusi gambar. Resolusi gambar dibuat *High Definition* (spesifikasi: 4K) untuk menjangkau ketajaman gambar. Kemudian gambar dibuat dengan pandangan 360° untuk menjangkau pandangan yang luas pada detail-detail kawasan air terjun.

2. *Design* (Desain/Rancangan)

Pada tahap ini tim peneliti melakukan penyusunan *pop-up* pada *website* berdasarkan konsep yang telah diuraikan sebelumnya. Secara ringkas penempatan *layout pop-up* pada *website* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. *Layout pop-up* pada *website*

(Nama Tempat)	
(<i>tagline</i> promosi pariwisata)	
(Gambar air terjun Jagasatru)	(cerita singkat air terjun Jagasatru)
(tombol “jelajahi virtual tour 360°“)	

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Aktivitas yang dilakukan pengumpulan bahan berupa gambar-gambar dengan format file JPEG yang diambil dari *Website* Perbekel Desa Duda Timur dengan ukuran gambar 1080 *pixel* dan sejarah Air Terjun Jagasatru yang seluruhnya dikumpulkan menjadi bahan dan selanjutnya diolah pada tahap *assembly* (Penyusunan dan Pembuatan).

4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan)

Aktivitas yang dilakukan penggabungan semua objek multimedia yang telah dikumpulkan pada tahap material collecting kemudian data-data berupa gambar, audio, dan video diolah ke dalam *website* yang bekerja sama dengan *bali tourism directory* yang bernama *baliacademicpublishing.com* sebagai pendukung pengunggahan *virtual tour* 360°. Tim peneliti juga memberikan *QR Code* untuk memberikan akses secara cepat tanpa mengetik *link virtual tour* untuk pengguna *handphone* dan *tablet*.

Virtual tour ini juga dirancang untuk memberikan informasi mendalam kepada calon wisatawan baik lokal maupun mancanegara tentang kekayaan budaya dan sejarah di Kabupaten Karangasem Desa Duda Timur. Selain itu, calon pengunjung juga memberikan kesempatan untuk menjelajahi secara mandiri tempat-tempat yang berada di Destinasi Wisata seperti di Patung Brahman, Air Terjun dan Tempat Beji. Melalui *website baliacademicpublishing.com* calon wisatawan dapat mengakses menu *virtual tour* yang dilengkapi dengan informasi pada *pin* bisa di lihat pada gambar 4 dan gambar 2 di halaman awal *virtual tour*.

Dengan adanya model *cyber ethno tourism* berbasis *virtual tour 360°*, calon pengunjung dapat merasakan pengalaman seolah-olah mereka berada di lokasi tersebut, bahkan sebelum mengunjungi secara langsung. Hal ini tidak hanya memperluas wawasan pengunjung tentang *cyber ethno tourism* di Air Terjun Jagasatru, tetapi juga membantu dan mempersiapkan kunjungan mereka ke Air Terjun Jagasatru dan tempat-tempat bersejarah lainnya di wilayah ini.

Brahma Statue & Jagasatru Waterfall

Hidden Tranquility in Eastern Paradise, Bali



Jagasatru Waterfall in Duda Village, Karangasem, is a natural tourist destination that has recently begun to attract tourists. Its natural beauty lies not only in the roar of the water falling from a height, but also in the combination of cultural, spiritual, and environmental elements that set it apart from other waterfalls in Bali.

JELAJAHI VIRTUAL TOUR 360

Gambar 2. Tampilan *pop-up virtual tour 360°* Air Terjun Jagasatru



Gambar 3. Tampilan halaman awal *virtual tour 360°* Air Terjun Jagasatru



Gambar 4. *Virtual Tour 360° di dalam website*



Gambar 5. *QR-Code menuju virtual tour 360° Air Terjun Jagasatru*

KESIMPULAN

Studi ini meneliti penggunaan model *cyber ethno tourism* berbasis virtual tour 360° di *era society 5.0* sebagai modalitas pemasaran digital untuk destinasi wisata pedalaman yang kurang begitu kenal oleh wisatawan di pedesaan. Temuan utama menunjukkan bahwa kawasan Air Terjun Jagasatru terdapat sebuah patung Brahma yang dikenal dengan nama Patung Parsada Jagaddhita dan Beji Dedari untuk menyucikan diri. Kondisi ini memperkuat nilai ekologis dan simbolik air terjun sebagai sumber kehidupan bagi masyarakat sekitar. Namun demikian, hingga saat ini, kunjungan ke Beji Dedari masih didominasi oleh masyarakat setempat, sementara jumlah wisatawan dari luar desa relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam aspek promosi dan pengelolaan wisata yang berkelanjutan.

Lebih lanjut, Model *Cyber Ethno Tourism* Berbasis *Virtual Tour 360°* ini menggunakan teori MDLC terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Namun pada penelitian ini tim peneliti hanya bisa menyebutkan sampai 4 tahap saja yaitu *concept, design, material collecting, assembly*. Data-data berupa gambar, audio,

dan video diolah ke dalam *website* yang bekerja sama dengan *bali tourism directory* yang bernama *baliacademicpublishing.com* sebagai pendukung pengunggahan *virtual tour 360°*. Tim peneliti juga memberikan *QR Code* untuk memberikan akses secara cepat tanpa mengetik *link virtual tour* untuk pengguna *handphone* dan *tablet*.

Penelitian ini menawarkan kontribusi teoritis pada literatur pariwisata *ethno tourism* dengan mengadopsi model *virtual tour 360°* di era *society 5.0* dalam konteks destinasi wisata di daerah desa wisata. Secara praktis, temuan ini membekali untuk perbekel desa dan pengelola destinasi diseluruh Bali dengan membuat model *virtual tour 360°* untuk memperkenalkan destinasi wisata daerah terpencil. Wawasan ini sangat berharga untuk meningkatkan kesiapan digital di era *society 5.0*. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan teknologi menggunakan *augmented reality* sebagai bahan promosi, pengembangan konten *virtual*, dampak pemanfaatan *virtual tour* terhadap minat berkunjung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Dekan Fakultas Bisnis, Pariwisata & Pendidikan, Kaprodi dan Bapak Ibu Dosen, Program Studi S1 Pariwisata. Tidak lupa kepada Bapak Pembimbing Dosen Ida Bagus Nyoman Krisna Prawira Yuda, M.Tr.Par yang rajin membimbing kami untuk ke lapangan, membuat *virtual tour 360°*, hingga artikel ini selesai di buat.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelkova, T., Koteski, C., Jakovlev, Z., Mitrevska, E., 2012. Sustainability and Competitiveness of Tourism. *Procedia Soc Behav Sci* 44, 221–227.
- Flick, U., 2014. *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications, Inc., 1 Oliver's Yard, 55 City Road London EC1Y 1SP .
- Nuridin, B.V., Damayanti, 2018. Digital Tourism in Museum Adat Keratuan Semaka Lampung . *International Indonesia Conference on Interdisciplinary Studies (IICIS)*.
- Pawana, I.G., 2019. *Aplikasi Smart Desa*. PT. Sekali Bali.
- Pemerintah Desa Duda Timur, 2024. *Profil Desa Duda Timur Tahun 2023 Desa Duda Timur Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem*. [WWW Document]. URL <https://dudatimur.smartdesa.or.id/wisata/> (accessed 12.19.25).
- Subadra, I.N., 2019. *Gaining In-Depth Understanding Through Mixed Methods Case Study: An Empirical Research From Temple Tourism in Bali*. SAGE Publications Ltd, 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London EC1Y 1SP United Kingdom .
- Subadra, I.N., 2025. *Rahasia Mempublikasikan Penelitian Kualitatif pada Jurnal Internasional Bereputasi: Pengalaman Empiris dari Penulis Sukses*. Yaguwipa, Denpasar.
- Sutopo, A.H., 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Graha Ilmu.

- Yu, C.-P. (Simon), Chancellor, H.C., Shu Tian Cole, 2011. Measuring Residents' Attitudes toward Sustainable Tourism: A Reexamination of the Sustainable Tourism Attitude Scale. *J Travel Res* 50, 57–63.
- Yunuskhodjaeva, K., Almatova, U., Karimov, N., Khaydarova, S., Jalolova, S., Bahodir, A., Toshmatov, I., 2025. The Role Of Digital Technology In Archiving Ethno-Touristic Landmarks. *Archives for Technical Sciences* 32, 15–22.