

KERANGKA ACUAN KERJA (KAK)

KEGIATAN : PELATIHAN DIGITAL BRANDING, PEMASARAN DAN PENJUALAN
PADA DESA WISATA, HOMESTAY, KULINER, SOUVENIR, FOTOGRAFI
PROGRAM : PENGEMBANGAN KAPASITAS SUMBER DAYA MANUSIA PARIWISATA
DAN EKONOMI KRATIF
INSTANSI : DINAS PARIWISATA, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA

1. LATAR BELAKANG

Salah satu perintis Revolusi Industri 4.0, Klaus Schwab, menyatakan revolusi industri 4.0 merupakan sebuah teknologi baru yang menggabungkan dunia fisik, biologis, dan digital. Revolusi ini memengaruhi semua disiplin ilmu, baik bidang ekonom maupun industri.

Digitalisasi bisnis adalah perubahan komunikasi, interaksi, dan fungsi bisnis menjadi digital. Pada penerapan bisnis, digitalisasi melakukan transformasi proses bisnis, fungsi, dan model bisnis diaplikasikan pada teknologi digital.

Digitalisasi bisnis merupakan proses transformasi bisnis dari konsep konvensional menjadi virtual, meliputi proses transaksi dan penerapan system perusahaan. Digitalisasi juga membuat komunikasi yang terjalin antara konsumen dan penjual berlangsung dua arah.

Pelatihan digitalisasi branding, pemasaran dan penjualan di destinasi wisata Kabupaten Pesisir Selatan adalah hal baru yang akan dikembangkan untuk mencapai kemajuan perkembangan kepariwisataan di Pesisir Selatan. Digitalisasi adalah suatu pencapaian teknologi informasi secara virtual dimana orang tidak lagi membuat promosi dengan memasang spanduk, baliho, stiker maupun selebaran-selebaran yang di pasang dimana-mana tempat, tapi sekarang cukup menggunakan media sosial melalui internet maka semua informasi sudah dapat diperoleh dengan mudah, sekarang orang berbisnis bisa dari rumah tanpa mengeluarkan biaya promosi yang besar.

Pemasaran kepariwisataan menggunakan jaringan media sosial di internet dengan mudah dapat diakses oleh semua kalangan, ingin bepergian ketempat wisata cukup menekan tombol di HP maka seseorang sudah mendapatkan informasi tentang tempat wisata yang akan dikunjungi.

Pelatihan digitalisasi branding, pemasaran dan penjualan di destinasi pariwisata dapat menunjang kemajuan dunia pariwisata di Kabupaten Pesisir Selatan

2. MAKSUD DAN TUJUAN

a. Maksud

Maksud dari Pelatihan digitalisasi branding , pemasaran dan penjualan di destinasi wisata adalah untuk melatih/mendidik pelaku wisata millennial agar memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi informasi dan menggunakan media sosial sebagai wadah untuk memasarkan suatu brand produk wisata yang akan dikembangkannya.

b. Tujuan

Tujuan dari kegiatan ini diharapkan peserta mampu :

- 1) Meningkatkan SDM tentang penguasaan digitalisasi
- 2) Meningkatkan kreatifitas anak muda millennial untuk menggunakan media sosial dengan tujuan pengembangan diri dan pengembangan usaha
- 3) Membuat produk /paket wisata yang menarik dan diminati oleh wisatawan
- 4) Memasarkan produk wisata melalui digitalisasi di media sosial

3. TARGET/SASARAN

Target/sasaran yang ingin dicapai dalamkegiatan ini adalah:

- a. Pengelola Desa wisata, pemilik/pengelola homestay, pengelola kuliner, pengrajin cinderamata/souvenir, fotografi, produk wisata dan paket wisata.
- b. Anak muda millennial yang menguasai teknologi digitalisasi

4. CARA PELAKSANAAN KEGIATAN

a. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan secara Swakelola oleh Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pesisir Selatan

b. Tahapan Kegiatan

- Pembuatan SK Kegiatan
- Lokasi kegiatan
- Pendataan peserta
- Pendataan Narasumber/Instruktur/Tenaga ahli
- Schedul Kegiatan
- Undangan
- Pelaksanaan

5. NAMA ORGANISASI

Nama organisasi yang menyelenggarakan kegiatan ini adalah :

- a. Instansi : Pemerintah Daerah Kabupaten Pesisir Selatan
- b. Satker/OPD : Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga
- c. Nama Program : Peningkatan Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- d. Kegiatan : Pelaksanaan Pengembangan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
- e. KPA : WILDAN, SE, M.I.Kom
- a. PPTK : ADE SAKURAWATI, SH

6. SUMBER DANA DAN JUMLAH BIAYA

- a. Sumber dana berasal dari : DAK Non fisik dana Pelayanan Bidang Pariwisata Tahun anggaran 2022 Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI
- b. Total dana yang dialokasikan adalah ***Rp. 119.667.572,- (Seratus sembilan belas juta enam ratus enam puluh tujuh ribu lima ratus tujuh puluh dua rupiah)***

7. RUANG LINGKUP, DAN LOKASI PEKERJAAN

- a. Ruang lingkup/batasan lingkup Kegiatan ini adalah ;
Pelatihan penggunaan teknologi digitalisasi untuk Pengelola desa wisata, pemilik/pengelola homestay, pengelola kuliner, pengrajin cinderamata/souvenir dan fotografi, serta pemasaran produk wisata dan paket wisata
- b. Lokasi Kegiatan Pasar Baru Kec. Bayang Kabupaten Pesisir Selatan

8. JANGKA WAKTU PELAKSANAAN

Jangka waktu pelaksanaan kegiatan ini adalah: selama 3 – 4 hari, dilaksanakan pada bulan Juli 2022

9. JUMLAH PESERTA

Jumlah peserta adalah sebanyak 40 (empat) orang

10. MATERI PELATIHAN

- a. Kebijakan dan Program Pembangunan Kepariwisata Daerah untuk Pemasaran Pariwisata Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi
- b. Pemasaran Digital dalam Memajukan Pariwisata Berdaya Saing
- c. Tahapan Pengembangan Pemasaran Digital
- d. Fotografi untuk Promosi Digital
- e. Bahasa Promosi yang Efektif dalam Promosi Digital
- f. Evaluasi terhadap Praktik Pemasaran Digital yang telah dilakukan oleh Peserta Pelatihan

11. KELUARAN/PRODUK YANG DIHASILKAN

Keluaran/produk dari Kegiatan ini adalah :

1. Peningkatan Sumber Daya manusia (SDM)
2. Penguasaan teknologi digitalisasi
3. Sertifikasi pelatihan sebanyak : 40 (empat puluh) orang

12. KESIMPULAN

Bisnis go digital, harus dibarengi dengan pemasaran digital atau digital marketing. Pemasaran internet ini wajib dilakukan karena konsumen “zaman now” cenderung fokus menggunakan ponsel pintarnya untuk mengakses berbagai informasi yang tersedia di internet.

Per definisi, digital marketing adalah pemasaran produk atau jasa melalui internet atau menggunakan berbagai platform digital (*digital marketing platform*). Youtube, Facebook, WhatsApp, Instagram, dan Line termasuk platform digital yang efektif bagi pemasaran digital, selain website sebagai “hub” atau sentral kehadiran online (*online presence*) bisnis.

Painan, Januari 2022

Diketahui oleh :
Kuasa Pengguna Anggaran



Dibuat oleh :
Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan

ADE SAKURAWATI, S.H
NIP. 19800910 200604 2 009