

PELATIHAN PENGEMBANGAN INTERPRETASI WARISAN BUDAYA, VIRTUAL REALITY, DAN BAHASA INGGRIS PARIWISATA WARISAN DUNIA DARAJAT PAS BERBASIS WEB DENGAN AI-CHATBOTS UNTUK PARIWISATA

Oleh :

¹Agie Nugraha Pratama, ²Mersiana Setiarini, ³Nurul Rochmah Pramadika,
⁴Handa Gustiawan, ⁵Hesti Rian

¹Universitas Putra Indonesia

Jl. Doktor Muwardi Gang Perjuangan No.66 Muka Bypass, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat
43215

²AKPAR BSI Bandung

Jl. Sekolah International No. 1, Antapani, Kec. Bandung Kulon, Kota Bandung, Jawa Barat 40282

³STP Ars Internasional

Jl. Terusan Sekolah No.1-2, Cicaheum, Kec. Kiarascondong, Kota Bandung, Jawa Barat 40282

⁴Universitas MH Thamrin

Jl Raya Pondok Gede No.23-25 Kramat Jati, Jakarta Timur 13550

⁵Politeknik LP3I Jakarta

Gedung Centra Kramat, Jl. Kramat Raya, No.7-9, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat 10450

e-mail: handagustiawan@gmail.com¹, hestiriangustiawan@gmail.com², nurul.rochmah@ars.ac.id³,
agienugrahapratama1992@gmail.com⁴, mersiana@ars.ac.id⁵

ABSTRACT

The Training on the Development of Cultural Heritage Interpretation, Virtual Reality, and English in World Heritage Tourism Darajat Pass Web-based with AI-Chatbots for Tourism is a strategic effort to increase the capacity of local human resources and the competitiveness of the tourism sector in Karyamekar Village, Pasirwangi District, Garut Regency, West Java. Darajat Pass, located in Garut Regency, West Java, is a tourist destination with great natural and cultural potential, but still faces some fundamental challenges in its development. This training activity aims to equip MSME actors and farmer groups through an integrated training program that focuses on increasing the capacity of human resources through three main aspects: cultural heritage interpretation, tourism English proficiency, and the use of web-based technology, Virtual Reality (VR), and AI-chatbots. The training methods used include blended learning and participatory and question and answer and discussion. This training not only increases the confidence of participants, but also strengthens the readiness of Darajat Pass as a more competitive and friendly tourist destination for foreign tourists. It is hoped that this program will not only answer the three main needs of modern tourism—namely cultural interpretation, language mastery, and digitalization—but also have the potential to strengthen the competitiveness of the Darajat Pass as a technology-based cultural heritage tourism destination.

Keywords : Cultural Heritage Interpretation, Virtual Reality, English Training, Web-based, AI-Chatbots, Darajat Pass

ABSTRAK

Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata merupakan upaya strategis dalam meningkatkan kapasitas sumber daya manusia lokal serta daya saing sektor pariwisata di Desa Karyamekar, Kecamatan Pasirwangi, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Darajat Pass, yang terletak di Kabupaten Garut, Jawa Barat, merupakan destinasi wisata dengan potensi alam dan budaya yang besar, namun masih menghadapi beberapa tantangan mendasar dalam pengembangannya. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk membekali para pelaku UMKM dan kelompok tani melalui sebuah program pelatihan terpadu yang berfokus pada peningkatan kapasitas sumber daya manusia melalui tiga aspek utama: interpretasi warisan budaya, penguasaan Bahasa Inggris pariwisata, serta pemanfaatan teknologi berbasis web, Virtual Reality (VR), dan AI-chatbots. Metode pelatihan yang digunakan meliputi *blended learning* dan partisipatif dan tanya jawab dan diskusi. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri peserta, tetapi juga memperkuat kesiapan Darajat Pass sebagai destinasi wisata yang lebih kompetitif dan ramah terhadap wisatawan mancanegara. Diharapkan program ini tidak hanya menjawab tiga kebutuhan utama pariwisata modern—yakni interpretasi budaya, penguasaan bahasa, dan digitalisasi—tetapi juga berpotensi memperkuat daya saing Darajat Pass sebagai destinasi wisata warisan budaya berbasis teknologi.

Kata Kunci : Interpretasi Warisan Budaya, Virtual Reality, Pelatihan Bahasa Inggris, Berbasis Web, AI-Chatbots, Darajat Pass

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Darajat Pass merupakan salah satu objek wisata unggulan yang terletak di Kabupaten Garut, Jawa Barat, tepatnya di Jalan Puncak Darajat Km 14, Desa Karyamekar, Kecamatan Pasirwangi. Kawasan ini terkenal dengan panorama alam pegunungan yang indah serta sumber air panas alami yang menjadi daya tarik utama bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Berdasarkan laporan dari iNews Garut dan Travel Kompas, Darajat Pass tidak hanya menyediakan pemandian air panas, tetapi juga berbagai wahana wisata modern yang menjadikannya sebagai salah satu destinasi favorit keluarga di wilayah Priangan Timur.

Namun, di balik perkembangan wisata alam tersebut, aspek warisan budaya (*heritage*) yang ada di sekitar kawasan ini belum tergali secara optimal. Padahal, pengembangan pariwisata berbasis warisan budaya (*heritage tourism*) kini menjadi fokus utama dalam meningkatkan nilai tambah dan keberlanjutan destinasi wisata di Indonesia. Menurut Metropolitan News, digitalisasi dan pemanfaatan teknologi seperti Virtual Reality (VR), website interaktif, dan AI-chatbots telah menjadi peluang baru dalam memperkaya interpretasi warisan budaya. Dengan pendekatan ini, wisatawan tidak hanya menikmati keindahan alam, tetapi juga memperoleh pengalaman edukatif tentang sejarah, nilai-nilai budaya, dan kearifan lokal masyarakat sekitar.

Selain itu, penguasaan Bahasa Inggris pariwisata merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas pelayanan wisata. Kemampuan pemandu wisata atau pelaku pariwisata lokal untuk berkomunikasi dengan wisatawan asing dalam Bahasa Inggris akan memberikan pengalaman yang lebih baik dan profesional. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian makna budaya, nilai-nilai sejarah, dan interpretasi warisan yang lebih luas.

Dalam konteks digital, teknologi Virtual Reality (VR) dan AI-chatbots berbasis web dapat menjadi media efektif untuk memperkenalkan dan menginterpretasikan warisan budaya secara imersif. Melalui VR, wisatawan dapat menjelajahi situs atau kisah budaya secara virtual sebelum berkunjung langsung (pre-visit), selama berada di lokasi (on-site), hingga setelah kunjungan (post-visit). Sementara itu, AI-chatbots dapat berfungsi sebagai pemandu wisata digital yang memberikan informasi, menjawab pertanyaan, dan membantu wisatawan memahami nilai-nilai budaya dengan cara yang interaktif dan mudah diakses.

Namun demikian, menurut berbagai laporan nasional seperti dari Kompas, masih banyak tantangan dalam upaya pelestarian dan pengembangan warisan budaya di Indonesia. Permasalahan yang sering muncul antara lain adalah kurangnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya interpretasi warisan budaya, minimnya keterlibatan generasi muda, serta rendahnya inovasi dalam digitalisasi dan penyajian warisan budaya secara menarik. Hal ini menyebabkan banyak potensi budaya yang belum tergarap maksimal dan berisiko hilang seiring berjalannya waktu.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada, maka penulis akan merumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata?
2. Apa sajakah kendala Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata?
3. Apa solusi atas kendala-kendala yang terdapat pada Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata.
3. Untuk memberikan solusi atas kendala dalam Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan secara tatap muka di Aula Kantor Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat dengan materi Pelatihan Pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata.

Program ini menggunakan pendekatan *blended learning* dan partisipatif, dengan tahapan terstruktur sebagai berikut:

Tahap 1. Persiapan dan Studi Pendahuluan

1. Survei lokasi dan identifikasi warisan budaya: Meliputi inventarisasi artefak lokal, cerita rakyat, nilai-nilai tradisi, dan aspek geologi (air panas).
2. Analisis kebutuhan pelatihan: Menentukan jumlah peserta, tingkat kemampuan Bahasa Inggris, dan literasi teknologi.

Tahap 2. Perancangan Materi

1. Perancangan materi pelatihan: Terdiri dari materi *Interpretasi Warisan Budaya*, *Bahasa Inggris Pariwisata*, dan *Teknologi Digital Pariwisata*.
2. Koordinasi dengan stakeholder: Dinas Pariwisata, pengelola Darajat Pass, komunitas lokal, dan UMKM.

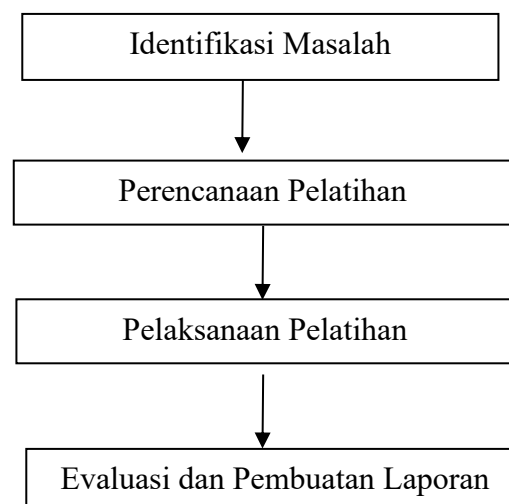
Tahap 3. Pelatihan dan Workshop

Pelatihan dilakukan secara workshop dengan metode praktik langsung di lapangan (site visit).

Tahap 4. Evaluasi dan Pembuatan Laporan

Evaluasi kinerja peserta, kepuasan wisatawan, dan fungsi teknologi digital.

Alur model pelaksanaan kegiatan pelatihan akan digambarkan pada skema di bawah ini:



Gambar 1. Alur Skema Pelaksanaan Pelatihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

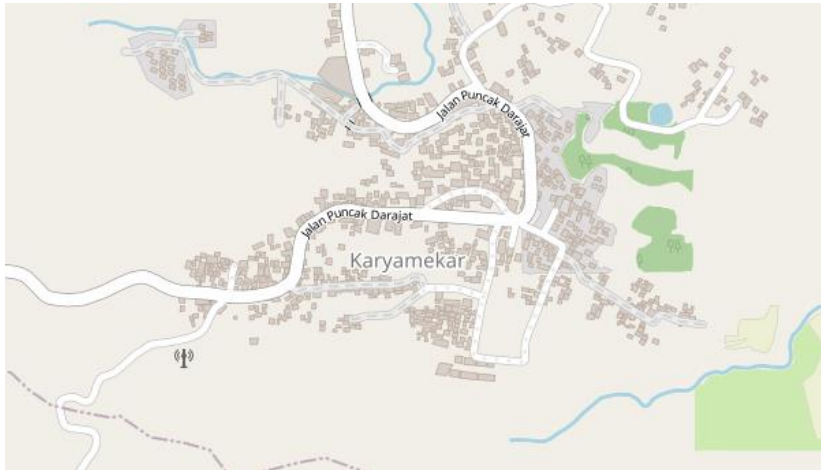
1. Tema dan Bentuk Kegiatan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan memiliki tema “Pelatihan Pengembangan Interpretasi Warisan Budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris Pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata.”.

2. Tempat dan waktu Kegiatan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada Jumat, 14 November 2025 yang diikuti oleh pelaku UMKM, Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat.

Kegiatan dilaksanakan bertempat di Aula Kantor Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat.



Gambar 2. Peta Lokasi Pelaksanaan Abdimas, Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat



Gambar 3. Lokasi Pelaksanaan Abdimas, Aula Kantor Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat

3. Peserta Kegiatan

Program Pengabdian pada Masyarakat (P2M) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh Dosen ataupun Mahasiswa kolaborasi dari Universitas MH Thamrin Jakarta, Politeknik LP3I Jakarta, STP Ars Internasional, Universitas Putra Indonesia, dan Akpar BSI Bandung yang ditujukan pada peserta pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut yang merupakan umkm dan kelompok tani yang berjumlah 20 orang.

4. Proses Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan tersebut dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan mencari jalan keluar atau solusi terhadap permasalahan yang dihadapi, utamanya kepada pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk pemberian solusi dalam mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan topik tersebut pada UMKM dan kelompok tani di Desa Karyamekar, Kabupaten Garut sebagai berikut;

a. Tahap Persiapan:

- 1) Melakukan rapat koordinasi dengan tim atau dengan panitia pelaksana abdimas.
- 2) Koordinasi dengan mitra yaitu Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat.

- 3) Membuat proposal permohonan ijin kegiatan pengabdian masyarakat kepada Kepala Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat.
 - 4) Kunjungan awal ke Desa Karyamekar, Garut, Jawa Barat.
 - 5) Pengurusan administrasi (surat-menyurat).
 - 6) Persiapan alat mulai dari membuat form absen dan sertifikat
 - 7) Penyusunan bahan/materi pelatihan : slide Power point untuk kegiatan Pelatihan Pengembangan Interpretasi Warisan Budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata.
 - 8) Kegiatan Gladi bersih untuk panitia di hari H.
- b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan
- Program Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) merupakan kegiatan yang dilakukan baik oleh Lembaga, dosen, ataupun Mahasiswa/i Perguruan Tinggi yang berkolaborasi, yakni Universitas MH Thamrin Jakarta, Politeknik LP3I Jakarta, STP Ars Internasional, Universitas Putra Indonesia, dan Akpar BSI Bandung. Adapun secara rinci kegiatan dilaksanakan sebagai berikut;
- 1) Pembukaan oleh moderator.
 - 2) Sambutan oleh Bapak Yadi, selaku Kepala Desa Karyamekar, Garut.
 - 3) Perkenalan dengan warga Desa Karyamekar.
 - 4) Ice breaking yang dilakukan oleh moderator.
 - 5) Presentasi diawali dengan perkenalan tim dosen abdimas.
 - 6) Memberikan sosialisasi tentang pentingnya pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata.
 - 7) Memberikan materi dalam bentuk ceramah interaktif dan demonstrasi tentang pengembangan Interpretasi Warisan Budaya, Virtual Reality, dan Bahasa Inggris pariwisata Warisan Dunia Darajat Pas berbasis Web dengan AI-Chatbots untuk Pariwisata. Materi yang diberikan merupakan penjelasan kepada peserta mulai dari pendahuluan mengenai pemberdayaan masyarakat melalui teknologi, latar belakang & urgensi transformasi digital, penjelasan dan implementasi konsep dasar transformasi pariwisata digital yang meliputi Interpretasi Warisan Budaya, Virtual Reality, Bahasa Inggris pariwisata, dan AI-Chatbots interaktif. Dalam materi yang diberikan, para peserta juga diberikan rencana tindak lanjut setelah program pengabdian masyarakat ini.



Gambar 4. Penyampaian Materi oleh Dosen

- 8) Tanya Jawab dan Diskusi
- Tanya jawab dan diskusi dalam pelatihan ini dilakukan untuk menggali persoalan-persoalan yang dihadapi para peserta yang berhubungan dengan materi ceramah. Selain itu juga terkait kelemahan dan permasalahan yang sering dihadapi peserta Pelatihan.



Gambar 5. Sesi Tanya Jawab

9) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian *give away* bagi peserta pelatihan, pelaksanaan foto bersama dengan peserta pelatihan serta pembuatan laporan kegiatan pengabdian masyarakat.



Gambar 6. Sesi Foto Bersama Peserta dan Dosen Abdimas

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan yang dilakukan selama pelatihan. Evaluasi peserta dilakukan melalui kepuasan wisatawan, dan penerapan fungsi teknologi digital.

d. Kendala dan Solusi

Dalam meningkatkan daya saing wisata, pelatihan ini masih menghadapi kendala, diantaranya adalah banyak peserta belum memiliki fondasi yang kuat dalam pengembangan interpretasi warisan budaya, Virtual Reality, Bahasa Inggris pariwisata (*vocabulary* dan *grammar* dasar) berbasis Web, dan AI-Chatbots. Sebagai solusinya adalah pemateri menyampaikan pelatihan dengan kalimat sederhana yang dapat memudahkan para peserta. Dalam penyampaian materi, dosen/pemateri menciptakan lingkungan yang suportif dan bebas penilaian, memberikan apresiasi atas usaha, bukan hanya hasil.

PENUTUP

Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab tiga tantangan utama dalam pengembangan pariwisata modern: pelestarian warisan budaya, peningkatan kompetensi bahasa, dan digitalisasi destinasi. Melalui pelatihan terpadu dan pengembangan teknologi berbasis web, VR, dan AI-chatbot, masyarakat lokal di Darajat Pass akan memperoleh keterampilan baru dalam interpretasi budaya dan komunikasi wisata.

Keberhasilan program ini akan berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas pelayanan wisata, penguatan daya saing destinasi, serta pemberdayaan masyarakat dalam menjaga dan mempromosikan warisan budaya mereka secara berkelanjutan. Dengan demikian, Darajat Pass berpotensi menjadi model destinasi wisata cerdas (*smart tourism*) berbasis warisan budaya di Indonesia.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri peserta, tetapi juga memperkuat kesiapan Darajat Pass sebagai destinasi wisata yang lebih kompetitif dan ramah terhadap wisatawan mancanegara. Kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya pemberdayaan masyarakat lokal melalui peningkatan kapasitas bahasa sebagai bagian dari strategi pengembangan pariwisata berkelanjutan.

Diharapkan pelatihan serupa dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan, baik dalam bentuk pelatihan lanjutan maupun pendampingan rutin, agar kemampuan para pemandu wisata semakin matang dan profesional seiring meningkatnya kunjungan wisatawan ke wilayah tersebut.

Saran

Untuk lembaga, penulis mengharapkan agar peran aktif Lembaga dapat lebih ditingkatkan, sebagai peran serta Lembaga dalam memberikan kontribusi bagi masyarakat sekitar dan berbagi keterampilan bagi masyarakat untuk lebih berdaya guna. Untuk peserta, Sebagai ajang pelatihan, keterampilan selalu dijalankan secara konsisten. Segala bentuk pelatihan yang telah diberikan agar dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam meningkatkan daya saing wisata di Desa Karyamekar, Garut.

DAFTAR PUSTAKA

- ACHMAD, R., & AGIE, N. P. (2024). DEVELOPMENT OF A HARVEST INFORMATION CIRCULATION WEBSITE AT THE RICE AND PALAWIJA SEED CENTER UPTD. *JTIF: JOURNAL OF TECHNOLOGY INFORMATION Yapedumelu: Universitas Putra Indonesia Cianjur*, 1(2).
- Chalisyah, E., Natalia, I., Anggraini, D., & Rofiq, I. S. (2024). Pelatihan Bahasa Inggris untuk Pemilik Homestay di Pulau Harapan Kepulauan Seribu, Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat STIE Surakarta*, 3(1), 137-143.
- Chalisyah, E., Natalia, I., Prihandono, P., Ridwan, M., Febriyanti, F., Himawan, I. S., & Indrawan, A. (2025). Pelatihan Keterampilan English For Business Untuk Pelaku UMKM Di Kabupaten Kuningan Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 27-38.
- Fadhilah, N., & Suryana, A. (2022). *Pemanfaatan Virtual Reality dalam Promosi Wisata Budaya di Indonesia. Jurnal Pariwisata dan Teknologi*, 7(2), 55–67.

- Gustiawan, H., & Rian, H. (2022). Pengamanan Dokumen Digital Perusahaan Menggunakan Metode Least Significant Bit (LSB) Dan Algoritma RC4 Stream Cipher. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 8(1), 228-246.
- Kompas Travel. (2023). *Destinasi Wisata Alam dan Budaya di Garut*.
- Kompas.id. (2023). *Mewujudkan Komitmen Pasca Pengakuan UNESCO: Tantangan Warisan Budaya di Indonesia*.
- Kurniawan, K., Fauzi, D., Lestari, Z. A., Setiarini, M., & Marwani, I. S. (2025). Wisata Sepeda Terintegrasi Transportasi Massal Dalam Pengembangan Wisata Warisan Budaya Semarang Raya. *Abdi Wisata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Kurniawan, K., Lestari, Z. A., Pramadika, N. R., Pusparini, M., Marwani, I. S., & Fauzi, D. (2024). Identification and development cultural tourism of Gebong Memarong Mapur Traditional Village using SWOT analysis. *Tourism Scientific Journal*, 10(1), 53-68.
- Metropolitan News. (2024). *Digitalisasi Warisan Budaya: Peluang Generasi Muda di Era Industri 4.0*.
- Meylina, M., & Mulyaningsih, S. (2024). Pelatihan bahasa Inggris pariwisata untuk pemuda di daerah wisata Pariaman. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(1), 6-12.
- Pitana, I. G., & Gayatri, P. G. (2018). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Pramadika, N. R. (2020). Pengaruh E-Marketing Sebagai Media Promosi Potensi Pariwisata Era Revolusi Industri 4.0 Di Saung Angklung Udjo. *Tornare: Journal of Sustainable and Research*, 2(1), 26-29.
- Pramadika, N. R., Tahir, R., Rakhman, C. U., Nugraha, A., & Andrianto, T. (2020). Perancangan Media Interpretasi Wisata Budaya Dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Pengalaman Berkunjung Wisatawan di Daya Tarik Galeri 16-Indonesian Bamboo Society. *Tourism Scientific Journal*, 6(1), 1-10.
- Pratama, A. N., & Muslim, B. (2023). Aplikasi Diagnosis Kerusakan Dan Simulasi Perakitan Komputer Berbasis Website. *Media Jurnal Informatika*, 15(1), 56-62.
- Pratama, A. N., Rofiq, I. S., Yulistiyono, A., Fauzi, I. R., Fibriyadi, I., & Septriana, D. A. (2025). PENERAPAN MANAJEMEN DAN STRATEGI BISNIS UNTUK MENINGKATAN PENDAPATAN PETANI SAYUR DI DESA WARNASARI, PANGALENGAN, KABUPATEN BANDUNG. *JURNAL ABDIMAS PLJ*, 5(1), 94-101.
- Rian, H., Bakri, B., Nasril, N., Estiana, R., & Gustiawan, H. (2023). Gaya hidup berkelanjutan di era 5.0. *Jurnal Abdimas PLJ*, 3(2), 74-79.
- Rian, H., Gustiawan, H., & Setianto, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Recruitmen Magang Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informatika Dan*

Komputer, 9(2), 734-742.

Setiarini, M. (2025). Click to Buy: The Impact of Brand Image and Visual Appeal on Online Consumer Behavior. *Indonesian Journal of Strategic Management, 8(2)*, 31-37.

Setiarini, M., & Suarsa, S. H. (2025). Utilizing Artificial Intelligence in Digital Marketing Management to Optimize Online Sales. *Journal of the American Institute, 2(9)*, 1240-1251.

UNESCO. (2020). *Heritage Interpretation and Sustainable Tourism Development*. Paris: UNESCO Publishing.