



# JURNAL PENGABDIAN DOSEN REPUBLIK INDONESIA

Journal Homepage: [www.baliacademicpublishing.com](http://www.baliacademicpublishing.com)

## Digitalisasi Informasi Koleksi Museum Ogoh-Ogoh Mengwi Sebagai Penguatan Pariwisata Budaya

I Made Bayu Wisnawa<sup>1</sup>, I Made Suwitra Wirya<sup>2</sup>, I Made Hedy Wartana<sup>3</sup>, Putu Bagus Suthanaya<sup>4</sup>, Ida Ketut Kusumawijaya<sup>5</sup>, I Ketut Yudana Adi<sup>6</sup>, Ni Nyoman Nidya Trianingrum<sup>7</sup>, I Ketut Eli Sumerta<sup>8</sup>, Ni Luh Puspa Gayatri<sup>9</sup>, Dimas Dwi Nanda<sup>10</sup>, Maria Triquerta Ngadha<sup>11</sup>, A.A. Ayu Angelina Fitri<sup>12</sup>  
[bayu.wisnawa@triatmamulya.ac.id](mailto:bayu.wisnawa@triatmamulya.ac.id)<sup>1</sup>, [suwitra.wirya@triatmamulya.ac.id](mailto:suwitra.wirya@triatmamulya.ac.id)<sup>2</sup>,  
[hedy.wartana@triatmamulya.ac.id](mailto:hedy.wartana@triatmamulya.ac.id)<sup>3</sup>, [bagus.suthanaya@triatmamulya.ac.id](mailto:bagus.suthanaya@triatmamulya.ac.id)<sup>4</sup>,  
[ik.kusumawijaya@triatmamulya.ac.id](mailto:ik.kusumawijaya@triatmamulya.ac.id)<sup>5</sup>, [yudana.adi@triatmamulya.ac.id](mailto:yudana.adi@triatmamulya.ac.id)<sup>6</sup>,  
[nidya.ningrum@triatmamulya.ac.id](mailto:nidya.ningrum@triatmamulya.ac.id)<sup>7</sup>, [eli.sumerta@triatmamulya.ac.id](mailto:eli.sumerta@triatmamulya.ac.id)<sup>8</sup>,  
[2293302075@triatmamulya.ac.id](mailto:2293302075@triatmamulya.ac.id)<sup>9</sup>, [2593402518@triatmamulya.ac.id](mailto:2593402518@triatmamulya.ac.id)<sup>10</sup>,  
[2393315077@triatmamulya.ac.id](mailto:2393315077@triatmamulya.ac.id)<sup>11</sup>, [2262201001@triatmamulya.ac.id](mailto:2262201001@triatmamulya.ac.id)<sup>12</sup>

### ABSTRAK

Keterbatasan penampaian informasi koleksi menjadi salah satu tantangan utama dalam pengelolaan Museum Ogoh-Ogoh Mengwi sebagai destinasi wisata budaya. Museum yang menyimpan 32 unit koleksi Ogoh-Ogoh ini dikelola secara mandiri dengan sumber daya manusia yang terbatas, sehingga belum mampu memberikan layanan edukasi yang optimal bagi wisatawan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendigitalisasi informasi koleksi museum sebagai upaya penguatan pariwisata budaya berbasis edukasi. Metode pengabdian dilakukan melalui observasi lapangan, pengumpulan data literasi budaya, penyusunan narasi koleksi, serta implementasi sistem *scan barcode* pada setiap unit Ogoh-Ogoh. Informasi digital disajikan dalam bentuk konten visual dan narasi singkat yang dapat diakses langsung oleh pengunjung melalui perangkat gawai. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa digitalisasi informasi koleksi mampu meningkatkan aksesibilitas informasi, memperbaiki kualitas pengalaman wisata edukatif, serta membantu efisiensi kerja pengelola museum. Program ini juga memberikan solusi atas keterbatasan pemandu wisata dan mendukung pelestarian nilai filosofis Ogoh-Ogoh agar tetap relevan di era digital. Dengan demikian, penerapan sistem *scan barcode* di Museum Ogoh-Ogoh Mengwi berkontribusi positif dalam memperkuat daya tarik pariwisata budaya dan keberlanjutan pengelolaan museum berbasis komunitas.

### ARTICLE HISTORY

Dikirim 15 - Maret - 2026  
Diterima 16 - Maret - 2026  
Disetujui 28 - Maret - 2026  
Diterbit 01 - April - 2026

### KATA KUNCI

Digitalisasi Informasi  
Museum Ogoh-Ogoh  
Pariwisata Budaya  
Wisata Edukatif  
Pengabdian Masyarakat

## 1. Pendahuluan

Pariwisata budaya merupakan salah satu pendekatan strategis dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan karena mampu mengintegrasikan aspek ekonomi, sosial, dan pelestarian budaya lokal (Richards, 2018). Dalam konteks Bali, pariwisata budaya tidak dapat dipisahkan dari ekspresi seni dan ritual keagamaan yang hidup dalam masyarakat, salah satunya melalui tradisi Ogoh-Ogoh yang memiliki nilai simbolik, estetika, dan edukatif yang tinggi. Namun demikian, karakter temporer Ogoh-Ogoh yang umumnya hanya ditampilkan menjelang Hari Raya Nyepi menyebabkan potensi edukasi dan nilai ekonominya belum dimanfaatkan secara optimal (Sutrisna & Artadi, 2019).

Museum Ogoh-Ogoh Mengwi hadir sebagai destinasi wisata budaya yang berupaya memperpanjang usia pakai karya Ogoh-Ogoh melalui konsep museum permanen. Museum ini menyimpan koleksi Ogoh-Ogoh dari berbagai banjar yang merepresentasikan mitologi Hindu Bali, simbolisasi nilai moral, serta refleksi isu sosial kontemporer. Meskipun memiliki potensi besar sebagai wisata edukatif, pengelolaan museum masih menghadapi kendala pada aspek penyampaian informasi koleksi kepada wisatawan. Keterbatasan sumber daya manusia dalam pengelolaan menyebabkan narasi filosofis dan historis Ogoh-Ogoh belum tersampaikan secara optimal kepada pengunjung.

Di sisi lain, perkembangan pariwisata modern menunjukkan adanya pergeseran perilaku wisatawan yang semakin bergantung pada teknologi digital dalam mencari dan mengakses informasi destinasi wisata (Wisnawa et al., 2022). Wisatawan cenderung menginginkan pengalaman wisata yang informatif, interaktif, dan mudah diakses secara mandiri melalui perangkat digital (Buhalis & Amaranggana, 2015). Digitalisasi informasi destinasi terbukti mampu meningkatkan kualitas pengalaman wisata, persepsi autentisitas, serta kepuasan pengunjung (Zheng et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada digitalisasi informasi koleksi Museum Ogoh-Ogoh Mengwi melalui penerapan sistem *scan barcode*. Digitalisasi ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi budaya, mendukung pengalaman wisata edukatif, serta memperkuat peran museum sebagai destinasi pariwisata budaya berbasis komunitas. Implementasi teknologi sederhana namun tepat guna ini diharapkan mampu menjawab keterbatasan pengelolaan sekaligus mendukung keberlanjutan pelestarian warisan budaya Bali di era digital (Wisnawa et al., 2023).

## **2. Metode Pengabdian**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Museum Ogoh-Ogoh Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis pemecahan masalah (*participatory problem-solving*), di mana tim pengabdian terlibat langsung bersama pengelola museum dalam merancang dan mengimplementasikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Pendekatan ini dinilai efektif dalam program pengabdian karena mampu menghasilkan solusi yang kontekstual dan berkelanjutan (Pretty, 1995).

Tahapan kegiatan pengabdian diawali dengan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi pengelolaan museum, sistem pelayanan informasi, serta karakteristik pengunjung. Observasi dilakukan secara langsung melalui pengamatan aktivitas museum dan wawancara informal dengan pengelola guna menggali permasalahan utama terkait keterbatasan sumber daya manusia dan penyampaian informasi koleksi. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa program yang dirancang benar-benar menjawab kebutuhan mitra pengabdian (Kindon et al., 2007).

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan dan penyusunan data literasi budaya, yang meliputi penggalian informasi sejarah, filosofi, dan makna simbolik dari masing-masing koleksi Ogoh-Ogoh. Data diperoleh melalui diskusi dengan pengelola museum, studi pustaka, serta dokumentasi visual berupa pengambilan foto setiap unit koleksi. Informasi tersebut kemudian disusun menjadi narasi singkat yang bersifat edukatif dan mudah dipahami oleh wisatawan, sesuai dengan prinsip interpretasi wisata budaya (Timothy & Boyd, 2003).

Tahap ketiga adalah digitalisasi informasi koleksi melalui perancangan konten digital dan pembuatan sistem *scan barcode*. Narasi dan visual koleksi dikemas dalam bentuk halaman digital ringkas yang dapat diakses melalui perangkat gawai pengunjung. Setiap

tautan informasi kemudian dikonversi menjadi kode *barcode*, dicetak, dilaminasi, dan dipasang pada setiap unit koleksi Ogoh-Ogoh. Pemanfaatan teknologi sederhana seperti *barcode* dipilih karena bersifat murah, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan akses informasi destinasi wisata (Buhalis & Law, 2008).

Tahap akhir adalah implementasi dan evaluasi awal, yang dilakukan dengan mengamati respons pengunjung terhadap penggunaan *scan barcode* serta dampaknya terhadap efisiensi kerja pengelola museum. Evaluasi bersifat deskriptif kualitatif, difokuskan pada kemudahan akses informasi, peningkatan pengalaman wisata edukatif, serta kesesuaian sistem dengan kondisi pengelolaan museum. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menilai keberhasilan program pengabdian dan potensi pengembangannya di masa mendatang.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara langsung di Museum Ogoh-Ogoh Mengwi dengan melibatkan tim pengabdian, mahasiswa KKN, serta pengelola museum. Implementasi program dilakukan melalui pendekatan partisipatif, di mana tim pengabdian berkoordinasi intensif dengan pengelola untuk memastikan solusi yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lapangan. Kegiatan ini menjadi wujud nyata kolaborasi antara perguruan tinggi dan pengelola destinasi wisata budaya berbasis komunitas (Gambar 1).

**Gambar 1.** Tim Pengabdian di Museum Ogoh-Ogoh Mengwi



Pelaksanaan kegiatan secara langsung di lokasi memungkinkan tim pengabdian memahami konteks pengelolaan museum secara menyeluruh, mulai dari keterbatasan sumber daya manusia hingga pola kunjungan wisatawan. Pendekatan partisipatif seperti ini dinilai efektif dalam program pengabdian karena mampu menghasilkan solusi yang kontekstual dan berkelanjutan (Pretty, 1995; Kindon et al., 2007).

#### **Digitalisasi Informasi Koleksi sebagai Luaran Utama Pengabdian**

Luaran utama dari kegiatan pengabdian ini adalah sistem digitalisasi informasi koleksi Museum Ogoh-Ogoh Mengwi berbasis *scan barcode*. Dari total 32 unit koleksi yang dimiliki museum, sebanyak 23 unit berhasil didigitalisasi dan dilengkapi dengan *barcode* informasi.

Setiap *barcode* terhubung dengan laman digital yang memuat foto koleksi, narasi sejarah, serta makna filosofis Ogoh-Ogoh yang dapat diakses secara mandiri oleh pengunjung melalui perangkat gawai (**Gambar 2**).

**Gambar 2.** Tampilan *Scan barcode* Informasi Koleksi Museum Ogoh-Ogoh



Digitalisasi informasi ini memberikan kemudahan akses bagi wisatawan, khususnya wisatawan mandiri yang tidak didampingi pemandu (Wisnawa et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan konsep smart tourism yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan kualitas layanan destinasi dan pengalaman wisatawan melalui akses informasi yang cepat dan personal (Buhalis & Amaranggana, 2015). Selain itu, penyediaan informasi digital yang mudah diakses turut memperkuat fungsi museum sebagai sarana edukasi budaya yang berkelanjutan (Timothy & Boyd, 2003).

### **Proses Implementasi Sistem *Scan barcode* pada Koleksi Ogoh-Ogoh**

Proses implementasi sistem digital dilakukan melalui pemasangan *scan barcode* secara langsung pada setiap unit koleksi Ogoh-Ogoh yang telah memiliki data narasi lengkap. *Barcode* dicetak, dilaminasi untuk menjaga ketahanan fisik, dan dipasang pada pedestal atau area yang mudah dijangkau oleh pengunjung (**Gambar 3**). Proses ini dirancang agar tidak mengganggu estetika koleksi sekaligus tetap mudah digunakan.

**Gambar 3.** Proses Pemasangan *Scan barcode* pada Koleksi Ogoh-Ogoh



Pemilihan teknologi *barcode* sebagai media digitalisasi didasarkan pada pertimbangan efektivitas, biaya rendah, dan kemudahan penggunaan. Buhalis dan Law (2008) menegaskan bahwa teknologi informasi yang sederhana namun tepat guna sering kali lebih efektif dalam mendukung pengelolaan destinasi wisata skala kecil dibandingkan sistem digital yang kompleks (Wisnawa et al., 2022). Dalam konteks Museum Ogoh-Ogoh Mengwi yang dikelola secara mandiri, sistem *barcode* menjadi solusi adaptif terhadap keterbatasan sumber daya pengelola.

### **Peningkatan Aksesibilitas Informasi dan Efisiensi Pengelolaan**

Sebelum adanya digitalisasi, penyampaian informasi koleksi sepenuhnya bergantung pada pengelola museum yang hanya berjumlah satu orang. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan layanan edukasi, terutama ketika terjadi peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Setelah penerapan sistem *scan barcode*, pengunjung dapat mengakses informasi koleksi secara mandiri tanpa harus menunggu penjelasan langsung dari pengelola.

Digitalisasi informasi ini berdampak langsung pada peningkatan efisiensi kerja pengelola museum. Pengelola dapat lebih fokus pada aspek perawatan koleksi dan pengelolaan operasional, sementara fungsi edukasi tetap berjalan melalui media digital. Hal ini memperkuat temuan Buhalis dan Law (2008) bahwa teknologi informasi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi manajemen destinasi wisata.

### **Penguatan Pengalaman Wisata Edukatif dan Autentisitas Budaya**

Penyediaan narasi digital yang memuat sejarah dan makna filosofis Ogoh-Ogoh memberikan pengalaman wisata yang lebih mendalam bagi pengunjung. Wisatawan tidak hanya menikmati aspek visual karya seni, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang nilai simbolik dan konteks budaya Ogoh-Ogoh. Kondisi ini berkontribusi pada peningkatan persepsi autentisitas destinasi wisata budaya.

Zheng et al. (2023) menegaskan bahwa akses terhadap informasi autentik dan interpretasi budaya yang baik berpengaruh positif terhadap pengalaman wisatawan dan keberlanjutan pariwisata. Dengan demikian, digitalisasi informasi koleksi di Museum Ogoh-Ogoh Mengwi tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, tetapi juga sebagai strategi penguatan pariwisata budaya berbasis autentisitas dan pembelajaran.

## **Implikasi terhadap Pengembangan Pariwisata Budaya Berbasis Komunitas**

Secara keseluruhan, hasil pengabdian menunjukkan bahwa digitalisasi informasi koleksi melalui sistem *scan barcode* mampu memperkuat peran Museum Ogoh-Ogoh Mengwi sebagai destinasi pariwisata budaya berbasis komunitas. Program ini membuktikan bahwa keterbatasan sumber daya manusia bukan menjadi hambatan utama dalam pengelolaan destinasi wisata budaya apabila didukung oleh pemanfaatan teknologi yang tepat guna.

Model digitalisasi sederhana ini berpotensi direplikasi pada museum atau destinasi wisata budaya lain yang dikelola secara mandiri, khususnya di daerah yang memiliki kekayaan budaya lokal namun menghadapi keterbatasan pengelolaan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata tidak hanya bagi mitra pengabdian, tetapi juga bagi pengembangan praktik pengelolaan pariwisata budaya berkelanjutan.

## **4. Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Museum Ogoh-Ogoh Mengwi berhasil mengimplementasikan digitalisasi informasi koleksi melalui sistem *scan barcode* sebagai upaya penguatan pariwisata budaya. Digitalisasi ini mampu meningkatkan aksesibilitas informasi koleksi Ogoh-Ogoh, memperbaiki kualitas pengalaman wisata edukatif, serta mendukung efisiensi pengelolaan museum yang memiliki keterbatasan sumber daya manusia. Penyediaan informasi digital yang memuat narasi sejarah dan makna filosofis Ogoh-Ogoh memungkinkan wisatawan memperoleh pemahaman budaya secara mandiri dan mendalam. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi sederhana dan tepat guna terbukti efektif dalam mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus meningkatkan daya tarik destinasi wisata budaya berbasis komunitas.

### **Saran**

Berdasarkan hasil pengabdian, disarankan agar pengelola Museum Ogoh-Ogoh Mengwi secara bertahap melengkapi digitalisasi informasi pada seluruh koleksi yang belum terpasang *barcode*, khususnya pada koleksi baru yang belum memiliki narasi tertulis. Selain itu, pengembangan konten digital dapat diperluas melalui integrasi dengan media sosial atau platform pariwisata digital guna meningkatkan visibilitas museum dan jumlah kunjungan wisatawan. Bagi kegiatan pengabdian selanjutnya, model digitalisasi informasi berbasis *scan barcode* ini dapat direplikasi pada museum atau destinasi wisata budaya lain yang dikelola secara mandiri sebagai solusi praktis dalam meningkatkan layanan edukasi dan keberlanjutan pariwisata budaya.

## **5. Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Triatma Mulya, Bapak Dr. Drs. I Ketut Putra Suarhana, M.M., atas dukungan kebijakan serta fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua KKN Universitas Triatma Mulya Tahun 2026, Bapak I Made Hedy Wartana, S.E., M.M., atas bimbingan, arahan, dan pendampingan yang diberikan sejak tahap perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan KKN. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Koordinator Desa (Kordes) Desa Mengwi, Bapak Putu Bagus Suthanaya, S.E., M.M., atas koordinasi dan kerja sama yang terjalin dengan baik selama kegiatan berlangsung. Apresiasi juga disampaikan kepada Perbekel Desa Mengwi, Bapak I Nyoman Suwarjana, S.E., serta Sekretaris Desa Mengwi, Bapak I Putu Suadnyana, atas dukungan, perizinan, dan bantuan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar.

## Daftar Pustaka

- Buhalis, D., & Amaranggana, A. (2015). Smart tourism destinations: Enhancing tourism experience through personalisation of services. *Information and Communication Technologies in Tourism 2015*, 377–389. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-14343-9\\_28](https://doi.org/10.1007/978-3-319-14343-9_28)
- Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet—The state of eTourism research. *Tourism Management*, 29(4), 609–623. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2008.01.005>
- Kindon, S., Pain, R., & Kesby, M. (2007). *Participatory action research approaches and methods*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203933671>
- Pretty, J. N. (1995). Participatory learning for sustainable agriculture. *World Development*, 23(8), 1247–1263. [https://doi.org/10.1016/0305-750X\(95\)00046-F](https://doi.org/10.1016/0305-750X(95)00046-F)
- Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12–21. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2018.03.005>
- Sutrisna, I. K., & Artadi, I. K. (2019). Ogoh-ogoh sebagai media ekspresi seni dan identitas budaya Bali. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 401–409. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.783>
- Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2003). *Heritage tourism*. Pearson Education. <https://doi.org/10.4324/9781315041419>
- Wisnawa, I. M. B., Kartimin, I. W., & Hartini, N. M. (2022). *Brand dan E-Marketing Pariwisata* (W. N. Cahyo (ed.); First). Deepublish.
- Wisnawa, I. M. B., Subadra, I. N., Kartimin, I. W., Aristana, I. N., Arsawan, I. W., & Hartini, N. M. (2023). Analyzing tourism brand loyalty and e-marketing development in Bali, Indonesia. *Qubahan Academic Journal*, 3(4), 314–331.
- Zheng, T., Yu, J., Cheng, Q., & Pan, H. (2023). The influence mechanism and measurement of tourists' authenticity perception on the sustainable development of rural tourism. *Sustainability*, 15(2), 1454. <https://doi.org/10.3390/su15021454>