



Analisis Transformasi Digital dalam Pengelolaan Wisata Religi dan Budaya : Studi Kasus Kesultanan Banten

Tri Amanah¹, Munawaroh²

^{1,2} Universitas Bina Bangsa, Indonesia

Email : triiamnh5@gmail.com¹, madinahalmubawaroh01@gmail.com²

Abstract Digital transformation in the tourism industry is an important element in increasing competitiveness and tourist destinations. One sector that has great potential to adopt digital technology is religious and cultural tourism, which has high historical and cultural value. This research aims to analyze the implementation of digital transformation in the management of religious and cultural tourism with a case study in the Sultanate of Banten, a historical site that is an important part of Indonesia's historical journey. The Sultanate of Banten has adopted several digital technologies, such as marketing via social media, mobile applications for tourist information, and the use of technology-based visitor management systems. However, the application of digital technology is still limited to promotional and information aspects, while digital-based tourism experience management such as augmented reality (AR) or virtual reality (VR) has not been fully implemented. The challenges faced include limited human resources, technological infrastructure, and understanding the long-term benefits of digital transformation. It is recommended that local governments and related parties increase human resource capacity in the field of technology, strengthen digital infrastructure, and develop more interactive digital platforms to improve the quality of tourism experiences. Effective digital transformation can contribute to the management of religious and cultural tourism that is more sustainable and attractive to the younger generation.

Keywords: Digital Transformation, Management of Religious and Cultural Tourism, Sultanate of Banten

Abstrak Transformasi digital dalam industri pariwisata menjadi elemen penting dalam meningkatkan daya saing dan keberlanjutan destinasi wisata. Salah satu sektor yang berpotensi besar untuk mengadopsi teknologi digital adalah wisata religi dan budaya, yang memiliki nilai historis dan kultural yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi transformasi digital dalam pengelolaan wisata religi dan budaya dengan studi kasus pada Kesultanan Banten, sebuah situs bersejarah yang menjadi bagian penting dalam perjalanan sejarah Indonesia. Kesultanan Banten telah mengadopsi beberapa teknologi digital, seperti pemasaran melalui media sosial, aplikasi mobile untuk informasi wisata, dan penggunaan sistem manajemen pengunjung berbasis teknologi. Meskipun demikian, implementasi teknologi digital masih terbatas pada aspek promosi dan informasi, sementara pengelolaan pengalaman wisata berbasis digital seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) belum sepenuhnya diterapkan. Tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan sumber daya manusia, infrastruktur teknologi, serta pemahaman mengenai manfaat jangka panjang transformasi digital.

Kata Kunci: Transformasi Digital, Pengelolaan Wisata Religi dan Budaya, Kesultanan Banten

1. PENDAHULUAN

Kesultanan Banten memiliki peran yang sangat penting dalam sejarah, budaya, dan pengembangan pariwisata di Indonesia. Sebagai salah satu kerajaan Islam besar di Nusantara, Kesultanan Banten telah meninggalkan jejak mendalam yang masih dirasakan hingga hari ini. Indonesia tidak hanya di anugerahi pesona alam dan kekayaan sumber daya alam semata, namun juga dikenal dengan bangsa yang multi etnik karena keragaman suku budaya bahkan kepercayaan atau agama yang menimbulkan keunikan budaya pada daerah yang ada di Indonesia (Munawaroh, 2022).

Kesultanan Banten adalah salah satu kerajaan Islam yang memiliki sejarah panjang di Indonesia. Sebagai pusat perdagangan, budaya, dan agama pada masa kejayaannya, Kesultanan

Banten meninggalkan banyak warisan berharga, baik dari segi arsitektur, tradisi, maupun situs-situs bersejarah. Di antara situs penting tersebut adalah Masjid Agung Banten, Keraton Surosowan, Benteng Speelwijk, dan makam-makam para Sultan, yang kini menjadi objek wisata religi dan budaya. Namun, meskipun memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata, pengelolaan dan promosi wisata di kawasan Kesultanan Banten menghadapi berbagai tantangan.

Salah satu tantangan terbesar adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan dan pemasaran destinasi wisata ini. Masyarakat lokal dan pengelola objek wisata seringkali menghadapi kendala dalam meningkatkan daya tarik, mempermudah akses informasi, serta melibatkan wisatawan dengan cara yang lebih modern dan efisien. Banten merupakan salah satu daerah yang subur secara intelektual yang melahirkan beberapa pemikir ilmiah, tentara, dan Sultan Maulana Yusuf (1570–1580) (Lukman, Hakim., 2006).

Banten terkenal dengan wacana sejarahnya dan juga intelektualitas kependetaannya. Memotret pertumbuhan Banten sebagai salah satu pusat industri nusantara tidak dapat dipisahkan dengan mendokumentasikan masa lalu kawasan tersebut. Setelah Sunda Kelapa yang sering digunakan oleh para pedagang asing (Ankersmith., 1984). Kesultanan Banten, sebagai bagian dari sejarah penting Indonesia, memiliki warisan budaya, religi, dan sejarah yang kaya. Keberadaannya yang signifikan dalam perkembangan agama Islam dan perdagangan di Nusantara pada abad ke-16 menjadikannya sebagai salah satu kekuatan besar di wilayah barat Pulau Jawa.

Namun, seperti banyak situs-situs bersejarah lainnya, Kesultanan Banten menghadapi tantangan dalam pemeliharaan dan pengelolaan warisan budayanya di era digital ini. Oleh karena itu, transformasi digital menjadi penting dalam pengelolaan, pelestarian, dan promosi wisata religi dan budaya di kawasan Kesultanan Banten. Transformasi digital merupakan suatu proses perubahan organisasi yang melibatkan orang, strategi, struktur melalui penggunaan teknologi digital dan model bisnis yang telah beradaptasi untuk dapat meningkatkan kinerja organisasi.

Adanya transformasi digital ini bisa dapat memungkinkan pemanfaatan teknologi modern dalam mengelola dan mempromosikan tempat-tempat tersebut secara lebih efisien dan efektif. Transformasi digital ini tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan daya tarik wisata, tetapi juga untuk menjaga kelestarian situs-situs bersejarah yang ada. Transformasi digital adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan entitas dengan memicu perubahan signifikan pada propertinya melalui kombinasi teknologi informasi, komputasi, komunikasi, dan konektivitas (Vial, G, 2019).

Adanya transformasi dalam kebudayaan terhadap kesultanan banten ini sangatlah mempengaruhi, ialah sebagai :

1. Untuk mengedukasi dan juga memberikan suatu pemberdayaan kepada Masyarakat, yang dimana dengan adanya platform digital, masyarakat lokal di sekitar Kesultanan Banten dapat diberdayakan dalam mengelola dan juga bisa dapat mempromosikan wisata religi dan budaya. Budaya ialah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 1990).
2. Sebagai alat pemasaran dan promosi digital, ialah dengan bisa dapat memanfaatkan platform digital seperti media sosial, website, dan aplikasi mobile, Kesultanan Banten bisa memperkenalkan destinasi wisatanya kepada audiens yang lebih luas. Misalnya, melalui Instagram atau TikTok, video pendek yang menggambarkan keindahan dan keunikan situs-situs religi dapat menarik perhatian wisatawan. Website resmi yang informatif juga dapat memberikan informasi penting tentang sejarah, jadwal kunjungan, dan berbagai fasilitas yang tersedia, sehingga mempermudah wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka.
3. Bisa dapat mengaplikasikan pembelajaran dan virtual tour. Virtual tourism merupakan teknologi yang memungkinkan wisatawan melihat sebuah daya tarik wisata dalam bentuk gambar dan video sehingga bisa membayangkan sebuah destinasi dengan baik (Waraney, S. P. F., Tulenan, V., & Sinsuw, 2017).
4. System pemesanan dan tiket digital, ialah dengan transformasi digital bisa dapat mempermudah pengunjung dalam memesan tiket dan mengatur kunjungan secara online. Sistem pemesanan tiket secara digital dapat mengurangi antrian panjang, menghemat waktu, serta memberikan pengalaman yang lebih efisien bagi wisatawan. Teknologi ini juga memungkinkan penerapan sistem pembelian tiket yang terintegrasi dengan pembayaran digital (e-wallet), yang semakin diminati oleh pengunjung.
5. Meningkatkan pengelolaan Sumber Daya Wisata, ialah dengan system manajemen berbasis digital memungkinkan pengelola destinasi wisata untuk memantau kondisi tempat wisata, termasuk jumlah pengunjung, kebersihan, dan perawatan situs. Dengan teknologi seperti sensor IoT (Internet of Things), pengelola bisa mendapatkan data real-time tentang kebersihan dan kondisi tempat wisata, serta memberikan respons yang lebih cepat terhadap masalah yang muncul.

Adanya tantangan serta implementasi dari adanya transformasi digital ini di dalam kebudayaan kesultanan Banten. Tantangan adalah suatu keadaan yang dihadapi untuk

menggugah kemampuan dalam melaksanakan tugas dan fungsi untuk mencapai suatu tujuan yang ditetapkan (Supinah, 2022). Tantangan dan implementasi yang di terapkannya, ialah :

1. Adanya keterbatasan infrastruktur digital, yang dimana tidak semua daerah di sekitar Kesultanan Banten memiliki akses internet yang cepat dan stabil, sehingga dapat menghambat adopsi teknologi.
2. Adanya keterampilan digital, ialah masyarakat lokal dan pengelola destinasi pada wisata mungkin saja belum sepenuhnya terampil dalam menggunakan teknologi digital, sehingga pelatihan dan pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak.
3. Adanya kekhawatiran tentang pelestarian budaya, dengan cara adopsi teknologi digital ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati, agar tidak menghilangkan esensi dan nilai budaya yang ada. Oleh karena itu, sangat penting untuk menemukan keseimbangan antara modernisasi dan pelestarian budaya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Yang dimana, metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018). Untuk mengetahui bahwa Kesultanan Banten ini, bisa di lihat dari factor transformasi digital, dan kepuasan Masyarakat pada budaya, wisata religi, dan keindahannya.

Metode kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran) (Sujarweni, Wiratna., 2014).

Untuk mengetahui bahwa kesultanan Banten ini, dalam transformasi digital bagi Masyarakat terkait dengan budaya, religi serta keindahannya bisa menggunakan metode ini.

Rumusan Masalah

1. Apa saja tantangan yang di hadapi dalam proses transformasi digital untuk mendukung pengelolaan wisata religi dan budaya di kesultanan Banten?
2. Bagaimana penerapan transformasi digital dalam pengelolaan wisata religi dan buaya di kesultanan Banten?

3. HASIL PENELITIAN

Populasi

Populasi merupakan totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti dengan memiliki ciri sama, bisa berupa : individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti (Handayani,Ririn, 2020). Penelitian ini menggunakan populasi yang dimana berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Banten yang diterima RRI, Senin (2/12/2024) kunjungan wisman pada Oktober 2024 melalui Bandara Soekarno-Hatta mencapai 218.170 kunjungan. Angka ini naik 13,03 persen dibandingkan bulan sebelumnya dan 20,12 persen dibandingkan Oktober tahun lalu, yang berkunjung ke kesultanan Banten.

Sample

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, S., 2019). Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan rumus slovin. Penelitian ini menggunakan sample dengan tingkat keandalan sekitar 90%, karena menggunakan tingkat kelonggaran ketidaktelitian sekitar 10%. Pembulatan keatas dilakukan, karena berdasarkan tabel ukuran sampel dan batas kesalahan untuk tingkat kelonggaran 10%. Cara menghitung sampel menggunakan rumus slovin adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{16}{1 + (0,1)^2} = \frac{16}{1,01} = 15,841$$

Penelitian ini menggunakan statistic Deskriptif yang digunakan untuk memberikan deskripsi suatu data yang dilihat dari rata-rata (mean), standar deviasi (standartdevianition), dan maksimum-minimum. Mean digunakan untuk memperkirakan besar rata-rata populasi yang diperkirakan dari sampel. Standar deviasi digunakan untuk menilai disperse rata-rata sampel

Table 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Menurut Anda, bagaimana Anda menggunakan platform digital (website, aplikasi, media sosial) untuk mencari informasi tentang wisata religi dan budaya?	16	1	4	2.19	.750

Menurut Anda, bagaimana Anda menemui konten digital (video, artikel, atau tur virtual) yang berkaitan dengan Kesultanan Banten?	16	1.00	4.00	2.3125	.79320
Menurut Anda, bagaimana menemukan informasi yang akurat dan terpercaya di platform digital terkait wisata religi dan budaya Kesultanan Banten?	16	1.00	4.00	2.3125	.87321
Menurut Anda, seberapa sering Anda melihat promosi digital wisata Kesultanan Banten dibandingkan dengan destinasi wisata lainnya	16	1.00	3.00	2.1875	.75000
Menurut Anda, seberapa sering Anda merasa hambatan dalam menggunakan platform digital (misalnya, masalah jaringan atau keterbatasan fitur?	16	1.00	4.00	2.3125	.79320
Valid N (listwise)	16				

1. Variabel pertanyaan pertama : Menurut Anda, bagaimana Anda menggunakan platform digital (website, aplikasi, media sosial) untuk mencari informasi tentang wisata religi dan budaya? Memiliki nilai minimum sebesar 1 yang berarti, bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas pertanyaan pertama 1. Nilai maksimumnya sebesar 4, yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian paling teratas pada nilai maksimum ialah 4. Nilai rata-rata dari pertanyaan pertama ialah sebesar 2.19, lalu nilai standar deviasi sebesar 0,750, memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variable pertanyaan pertama ialah sebesar 0,750 dari 16 responden.
2. Variabel pertanyaan kedua : Menurut Anda, bagaimana Anda menemui konten digital (video, artikel, atau tur virtual) yang berkaitan dengan Kesultanan Banten? Memiliki nilai minimum sebesar 1 yang berarti, bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas pertanyaan pertama 1. Nilai maksimumnya sebesar 4, yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian paling teratas

pada nilai maksimum ialah 4. Nilai rata-rata dari pertanyaan pertama ialah sebesar 2.3125 lalu nilai standar deviasi sebesar 0,793 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variable pertanyaan kedua ialah sebesar 0,793 dari 16 responden.

3. Variabel pertanyaan ketiga : Menurut Anda, bagaimana menemukan informasi yang akurat dan terpercaya di platform digital terkait wisata religi dan budaya Kesultanan Banten? Memiliki nilai minimum sebesar 1 yang berarti, bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas pertanyaan pertama 1. Nilai maksimumnya sebesar 4, yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian paling teratas pada nilai maksimum ialah 4. Nilai rata-rata dari pertanyaan pertama ialah sebesar 2.312 lalu nilai standar deviasi sebesar 0,873 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variable pertanyaan ketiga ialah sebesar 0,873 dari 16 responden.
4. Variabel pertanyaan keempat: Menurut Anda, seberapa sering Anda melihat promosi digital wisata Kesultanan Banten dibandingkan dengan destinasi wisata lainnya? Memiliki nilai minimum sebesar 1 yang berarti, bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas pertanyaan pertama 1. Nilai maksimumnya sebesar 3, yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian paling teratas pada nilai maksimum ialah 3. Nilai rata-rata dari pertanyaan pertama ialah sebesar 2.187 lalu nilai standar deviasi sebesar 0,750 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variable pertanyaan keempat ialah sebesar 0,750 dari 16 responden.
5. Variabel pertanyaan kelima : Menurut Anda, seberapa sering Anda merasa hambatan dalam menggunakan platform digital (misalnya, masalah jaringan atau keterbatasan fitur? Memiliki nilai minimum sebesar 1 yang berarti, bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas pertanyaan pertama 1. Nilai maksimumnya sebesar 4, yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian paling teratas pada nilai maksimum ialah 4, Nilai rata-rata dari pertanyaan pertama ialah sebesar 2.312 lalu nilai standar deviasi sebesar 0,793 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variable pertanyaan kelima ialah sebesar 0,793 dari 16 responden.

4. PEMBAHASAN

Tantangan yang di hadapi transformasi digital

Tantangan adalah kompetisi dan hambatan yang dihadapi dalam aktivitas. (Adams, Ernest and Rollings, Andrew, 2003). Tantangan yang mungkin dihadapi dalam proses

transformasi digital untuk mendukung pengelolaan wisata religi dan budaya di Kesultanan Banten, ialah :

1. Keterbatasan infrastruktur digital, ialah suatu proses sosioteknik yang bisa di sebut sebagai digitalisasi, yang menanamkan signifikansi pada perubahan yang menyertainya pada tingkat kognitif, sosial, dan kelembagaan. (Tilson, D., K. Lyytinen, and C. Sørensen., 2010). Ini dapat berupa kurangnya suatu akses pada internet yang stabil dan cepat di Kawasan wisata religi dan budaya.
2. Rendahnya literasi digital, ialah kemampuan yang menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. (Herlina S, Dyna. ,, 2017). Rendahnya tingkat pemahaman serta kemampuan pada penggunaan teknologi di kalangan pengelola wisata maupun masyarakat lokal.
3. Resistensi terhadap perubahan, ialah adanya suatu tindakan yang dilakukan oleh masyarakat kelas atas dengan maksud menolak sejumlah tuntutan yang memberatkan mereka. (Michael Hardt dan A Negri (2004), 2000). Adanya resistensi dari pengelola tradisional yang kurang memahami manfaat transformasi digital.
4. Keterbatasan sumber daya finansial, ialah keterbatasan ini dapat menjadi faktor pembatas dalam mencapai tujuan perusahaan. (Stephen, Robbins, 2015). Keterbatasan yang dimaksud ialah kurangnya dana untuk investasi dalam teknologi canggih seperti aplikasi wisata, realitas virtual (VR), atau augmented reality (AR).
5. Adaptasi konten digital terhadap nilai budaya dan religi, yang dimana tantangan dalam membuat konten digital yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan religi tanpa menghilangkan keasliannya. Konten adalah pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, serta laporan-laporan. Artinya, konten adalah semua hal yang dapat dikelola dalam format elektronik. (Janner, Simarmata, 2010).

Penerapan transformasi digital

Transformasi selalu mengandung kepada konotasi pada suatu perubahan yang menyangkut bentuk, isi (makna), maupun fungsi sesuatu dan bahkan latar belakang dari sesuatu. (Ismawati, E, 2005). Penerapan transformasi digital dalam pengelolaan wisata religi dan budaya di Kesultanan Banten dapat melibatkan beberapa langkah strategis, ialah :

1. Digitalisasi informasi serta promosi, yang dimana digitalisasi adalah suatu proses pengelolaan dokumen tercetak/printed document menjadi dokumen elektronik. (Lasa Hs., 2005). Digitalisasi informasi ini berupa *Platform digital*, media sosial serta *virtual tour*.

2. Pengelolaan layanan wisata yang berbasis teknologi, teknologi adalah sebuah cara mewujudkan pikiran dengan mendesain peralatan (yang memudahkan kehidupan). (Siemens, G., & Tittenberger, P, 2009). Teknologi digital merupakan sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan suatu kegiatan dilakukan secara komputer atau digital dibandingkan menggunakan tenaga manusia. (Danuri, M. , 2019). Adanya pengelolaan layanan wisata yang berbasis teknologi ini berupa *system reservasi online*, panduan digital dan *E-payment*. *E-payment* adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms banking, internet banking, mobile banking, dan dompet elektronik (Saputra, I.P., 2019).
3. Pelestarian nilai budaya dengan melalui digitalisasi, seperti adanya arsip digital ini bertujuan guna mendokumentasikan artefak, manuskrip, dan tradisi lokal dalam bentuk digital untuk melestarikan warisan budaya.
4. Integrasi teknologi dalam pengelolaan organisasi, ialah adanya system manajemen wisata ini berhubungan dengan digital karena menggunakan software untuk mengelola data pengunjung, memantau fasilitas, dan memastikan pengalaman wisata yang efisien. Bukan hanya itu saja, akan digitalisasi dengan cara menggunakan sensor IoT, ialah perangkat elektronik yang dapat mendeteksi, merasakan, dan mengukur berbagai parameter di lingkungan fisik. Adanya sensor IoT ini memiliki tujuan guna memanfaatkan Internet of Things (IoT) untuk dapat memantau keamanan, seperti kamera pengawas di berbagai area wisata, atau untuk mengelola lalu lintas pengunjung di situs padat.
5. Melestarikan dan penyesuaian konten digital, seperti adanya kurikulum virtual dan konservasi pada budaya. Dengan adanya kurikulum virtual ini bisa dapat menyediakan materi edukasi tentang nilai-nilai budaya dan religi Kesultanan Banten bagi pelajar dan wisatawan. Sedangkan, konservasi pada budaya bisa dapat menyesuaikan pengelolaan berbasis digital untuk tetap menghormati nilai-nilai adat dan tradisi setempat.

5. KESIMPULAN

Transformasi digital dalam pengelolaan wisata religi dan budaya, khususnya di Kesultanan Banten, memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek dalam pengembangan sektor pariwisata. Dengan mengoptimalkan teknologi digital, Kesultanan Banten mampu meningkatkan daya tarik wisata, mempermudah akses informasi, dan memperkaya pengalaman wisatawan melalui media digital. Penggunaan platform digital seperti website, media sosial, dan aplikasi mobile tidak hanya memperkenalkan situs-situs bersejarah, tetapi juga membantu dalam pengelolaan dan pelestarian situs-situs tersebut.

Digitalisasi memungkinkan pemetaan dan penyajian informasi sejarah serta budaya yang lebih interaktif dan menarik bagi generasi muda dan wisatawan mancanegara. Selain itu, digitalisasi juga membantu meningkatkan efisiensi dalam hal promosi, pemasaran, dan komunikasi antara pengelola wisata dan pengunjung. Melalui platform digital, informasi terkait event budaya, waktu operasional, harga tiket, dan fasilitas yang tersedia dapat dengan mudah diakses oleh wisatawan, yang tentunya akan mempengaruhi keputusan mereka untuk berkunjung.

Namun, di balik manfaat tersebut, terdapat tantangan yang harus dihadapi dalam implementasi transformasi digital, terutama terkait dengan infrastruktur teknologi yang masih perlu ditingkatkan, serta masalah keterbatasan keterampilan digital dari beberapa pengelola dan masyarakat setempat. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital juga harus disertai dengan upaya perlindungan terhadap data pribadi dan keamanan transaksi online, yang menjadi hal krusial dalam menjaga kepercayaan wisatawan.

Secara keseluruhan, transformasi digital telah membawa Kesultanan Banten ke arah yang lebih modern dan terintegrasi dalam pengelolaan wisata religi dan budaya. Ke depannya, integrasi antara teknologi dan budaya lokal dapat memperkaya pengalaman wisata dan menciptakan ekosistem pariwisata yang lebih berkelanjutan. Diperlukan kolaborasi antara pemerintah, pengelola wisata, dan masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital, serta memperkuat infrastrukturnya agar kesuksesan transformasi digital dalam pariwisata religi dan budaya semakin optimal.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams*. New Riders Publishing.
- Ankersmith. (1984). *Refleksi tentang sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Handayani, R. (2020). *Metode penelitian sosial*. Yogyakarta: Trussmedia.
- Hardt, M., & Negri, A. (2004). *Senjatanya orang-orang yang kalah*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Herlina, S., & Dyna, H. (2017). Membangun karakter bangsa melalui literasi digital.
- Ismawati, E. (2005). *Transformasi perempuan Jawa*. Surakarta: Pustaka Cakra.
- Janner, S. (2010). *Rekayasa perangkat lunak*. Yogyakarta: Andi.

- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Djambata.
- Lasa, H. S. (2005). *Manajemen perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media.
- Lukman, H. (2006). *Banten dalam perjalanan jurnalistik*. Pandeglang: Divisi Publikasi Banten.
- Munawaroh. (2022). PKM pengenalan pentingnya peran digital dalam mengenalkan wisata budaya dan wisata religi kesunyatan Banten. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 22.
- Robbins, S. (2015). *Perilaku organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Saputra, I. P. (2019). Analisis efektivitas penggunaan digital payment pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Siemens, G., & Tittenberger, P. (2009). *Handbook of emerging technologies for learning*.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Supinah. (2022). Ketahanan emosional kemampuan yang harus di miliki. *Praya: P41*.
- Tilson, D., Lyytinen, K., & Sørensen, C. (2010). Research commentary — Digital infrastructures. *Information Systems Research*, 748-759.
- Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*, 118-144.
- Waraney, S. P. F., Tulenan, V., & Sinsuw. (2017). Pengembangan virtual tour potensi wisata baru di Sulawesi Utara menggunakan teknologi video 360 derajat. *Jurnal Teknik Informatika*, 1-8.