

JURNAL MERPATI

Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

<https://ejournal.ulbi.ac.id/index.php/merpati>

PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA SMK MELALUI LAYANAN BISNIS TOUR TRAVEL LOGISTIK PARIWISATA

Hilman Setiadi¹, Achmad Andriyanto², Dimas Mukhlis Hidayat Fathurohman³, Adillah Resti⁴, Mugi Triyana⁵, Muhammad Adin Lambang Garuda⁶

¹Sekolah Vokasi, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

¹hilmansetiadi@ulbi.ac.id

²Fakultas Logistik, Teknologi dan Bisnis, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

²achmadandriyanto@ulbi.ac.id,

³Fakultas Logistik, Teknologi dan Bisnis, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

³dimasmukhlisidayat@ulbi.ac.id

⁴Fakultas Logistik, Teknologi dan Bisnis, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

⁴adillahresti0@gmail.com adillahresti0@gmail.com

⁵Fakultas Logistik, Teknologi dan Bisnis, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

⁵mugitriana435@gmail.com

⁶Fakultas Logistik, Teknologi dan Bisnis, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

⁶muhammadadin089@gmail.com

ABSTRAK

Sektor pariwisata memainkan peran penting dalam perekonomian nasional Indonesia. Namun, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pariwisata sering menghadapi masalah mendasar berupa rendahnya daya serap industri dan keterbatasan keterampilan praktis. Fenomena masalah utama yang dihadapi oleh siswa jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) di SMK Al Wafa Ciwidey adalah kesenjangan antara kurikulum yang cenderung teoritis dengan kebutuhan industri yang makin menuntut penguasaan logistik pariwisata yang efisien dan literasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan meningkatkan kompetensi siswa ULP melalui pelatihan logistik pariwisata dan layanan digitalisasi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif-edukatif dengan menerapkan model Project-Based Learning (PBL), yang mencakup analisis kebutuhan, penyusunan modul, serta pelatihan berbasis simulasi (role play) dan pendampingan mini-proyek. Evaluasi melalui pre-test, post-test, dan kuesioner menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konseptual logistik pariwisata, keterampilan praktis dalam menyusun paket wisata dan berperan sebagai tour guide, serta kemampuan literasi digital melalui pembuatan konten promosi. Model PBL terbukti efektif dalam memberikan pengalaman kontekstual yang menjembatani teori di sekolah dengan tuntutan industri pariwisata. Kesimpulannya, program ini berhasil memperkuat kompetensi vokasi siswa dalam logistik pariwisata dan digitalisasi layanan, sekaligus menjadi fondasi untuk pengembangan topik lanjutan seperti eco-tourism dan hospitality digital.

Kata Kunci: Logistik Pariwisata, Usaha Layanan Pariwisata, Kompetensi Siswa, *Project Based Learning*

ABSTRACT

The tourism sector plays a vital role in Indonesia's national economy. However, graduates of Vocational High Schools (SMK) in tourism often face fundamental problems, including low industry absorption and limited practical skills. The primary challenge faced by students in the Tourism Service Business (ULP) program at SMK Al Wafa Ciwidey is the gap between the curriculum, which tends to be theoretical, and industry demands for mastery of efficient tourism logistics and digital literacy. This community service program aims to bridge this competency gap by enhancing ULP students' skills through intensive training in tourism logistics and service digitalization. The method employed was a

participatory-educational approach using the Project-Based Learning (PBL) model, which included needs assessment, module development, simulation-based training (role play), and mini-project mentoring. Evaluation was conducted using pre-tests, post-tests, and questionnaires. The results demonstrated a significant improvement in students' conceptual understanding of tourism logistics, practical skills in designing tour packages and acting as tour guides, and their digital literacy through the creation of promotional content. The PBL model proved effective in providing a contextual experience that links school theory with the requirements of the tourism industry. In conclusion, the program successfully strengthened the vocational competencies of students in tourism logistics and service digitalization, simultaneously providing a foundation for the future development of advanced topics such as eco-tourism and digital hospitality.

Keywords: *Tourism Logistics, Business Service Tourism, Student Competency, Project-Based Learning*

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata merupakan salah satu penggerak utama pertumbuhan ekonomi di banyak negara, termasuk Indonesia. Dengan kekayaan alam, budaya, dan keragaman destinasi yang dimiliki, Indonesia memiliki potensi besar untuk menjadi destinasi wisata unggulan di tingkat global. Namun demikian, pertumbuhan sektor ini sangat bergantung pada berbagai elemen pendukung, salah satunya adalah sistem logistik pariwisata yang efisien dan terintegrasi. Pariwisata merupakan sektor strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi nasional dan daerah. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf, 2020), kontribusi sektor ini terhadap PDB Indonesia mencapai 4,1% sebelum pandemi, serta menciptakan lapangan kerja langsung bagi lebih dari 12 juta orang. Salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan sektor pariwisata adalah sistem logistik yang efektif dan efisien.

Logistik pariwisata mencakup pengelolaan barang, jasa, informasi, dan aliran manusia yang menunjang perjalanan wisatawan dari titik asal ke destinasi, termasuk selama mereka berada di tempat tujuan (Sánchez-pérez et al., 2023). Banyak daerah wisata di Indonesia, dimana masyarakat lokal sering menghadapi kendala dalam pengelolaan logistik, seperti kurangnya infrastruktur distribusi, minimnya literasi digital, serta keterbatasan manajemen persediaan dan transportasi (Vikaliana et al., 2025). Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pelayanan wisata, tingginya biaya operasional, serta menurunnya kepuasan wisatawan. Menurut hasil penelitian (Siregar, 2024) menyatakan bahwa kepuasan wisatawan sangat dipengaruhi oleh peran transportasi dan partisipasi masyarakat dalam pembangunan wisata danau sidihoni. Berbagai studi menunjukkan bahwa tantangan logistik di daerah pariwisata seringkali terkait dengan keterbatasan infrastruktur, manajemen pasokan, serta lemahnya koordinasi antar pelaku (Rahayu & Megasari, 2018; Raharjo et al., 2023). Selain itu, keterlambatan pengadaan bahan makanan, tidak sinkronnya jadwal transportasi lokal, hingga kurangnya sistem informasi logistik yang terintegrasi menjadi masalah nyata yang berdampak pada kepuasan wisatawan (Raharjo et al., 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya intervensi dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang fokus pada pelatihan, pendampingan, dan pemberdayaan masyarakat dalam hal logistik pariwisata. Tujuannya adalah meningkatkan kapasitas masyarakat dalam perencanaan logistik, manajemen persediaan, penggunaan teknologi informasi, dan pengelolaan transportasi lokal yang efisien (Andini & Rizki, 2024). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diarahkan pada pelatihan dan pendampingan pemetaan sektor logistik menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kapasitas Sumber Daya Manusia yang kompeten dan adaptif untuk masyarakat lokal. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *community-based tourism* (CBT), di mana masyarakat tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek dalam pengembangan pariwisata (Nasihah et al., 2025). Dengan peningkatan kapasitas logistik, masyarakat dapat mengelola aktivitas pendukung wisata secara lebih profesional, efisien, dan berkelanjutan (Megawati, 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan pariwisata memiliki peran penting dalam mencetak tenaga kerja terampil untuk mendukung industri pariwisata nasional. Namun, hingga saat ini, SMK pariwisata masih menghadapi berbagai tantangan serius, baik dari sisi kurikulum, kompetensi lulusan, hingga keterlibatan dunia usaha dan industri (DUDI) (Rahmawati et al., 2021). Data Badan Pusat Statistik (BPS) pada Agustus 2023 menunjukkan bahwa tingkat pengangguran lulusan SMK mencapai angka

tertinggi dibandingkan jenjang pendidikan lainnya, dengan sekitar 2,5 juta penganggur berasal dari lulusan SMK. Hal ini mencerminkan kesenjangan signifikan antara keterampilan yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan aktual di dunia kerja, khususnya di sektor pariwisata. Selain itu, rendahnya literasi digital menjadi hambatan serius. Banyak siswa SMK masih belum menguasai keterampilan dasar teknologi informasi, seperti penggunaan perangkat lunak perkantoran atau komunikasi *daring*, padahal industri pariwisata saat ini sangat bergantung pada sistem digital, reservasi online, dan *platform* pemasaran berbasis internet (Winarni, 2025). Belum lagi persaingan yang semakin ketat dalam memberikan kualitas layanan pendidikan, baik yang diadakan oleh institusi pendidikan swasta maupun negeri. Hal ini menjadi tantangan bagi pengelola sekolah swasta saat ini untuk dapat dengan cepat memenuhi kebutuhan sekolah dengan keunggulan kualitas dan layanannya (Fathurohman et al., 2023).

Menurut data laporan menyebutkan bahwa sekitar 28–40% sekolah di Indonesia, termasuk SMK, belum memiliki akses internet yang memadai. Hal ini berdampak pada terbatasnya pengembangan *digital skill* siswa, yang seharusnya menjadi bekal utama dalam menghadapi era industri 4.0 (Ni Wayan Giri Adnyani, 2020). Praktik Kerja Lapangan (PKL), yang seharusnya menjadi jembatan antara sekolah dan dunia kerja, juga belum sepenuhnya efektif. Banyak siswa yang tidak mendapatkan pengalaman sesuai dengan bidang keahlian mereka, karena keterbatasan kuota penerimaan magang di industri atau kurangnya koordinasi antara sekolah dan mitra industri. Akibatnya, pengalaman kerja yang didapat siswa tidak maksimal dan tidak mampu meningkatkan daya saing mereka saat lulus (Hidayati et al., 2021). Menurut Kementerian Pariwisata (dalam Baliekbis.com, 2017), permasalahan lainnya adalah rendahnya daya serap lulusan SMK jurusan pariwisata oleh industri. Studi dari Kementerian Pariwisata mengungkapkan bahwa hanya sekitar 29,17% lulusan SMK pariwisata yang bekerja di sektor akomodasi, sementara sebagian besar tenaga kerja hotel berbintang justru berasal dari lulusan SMA. Selain itu, stigma sosial bagi Sekolah Menengah Kejuruan sebagian masyarakat, jurusan layanan pariwisata masih dianggap “kurang bergengsi” dibandingkan jurusan akademik lain. Ini berdampak pada motivasi siswa dan dukungan orang tua terhadap anak-anaknya yang menekuni bidang ini.

Secara keseluruhan, permasalahan pada SMK jurusan pariwisata meliputi tingginya tingkat pengangguran, kesenjangan antara kurikulum dan kebutuhan industri, minimnya literasi *digital*, kurangnya *soft-skill*, serta tidak efektifnya program PKL (Aryanto et al., 2025; Hidayati et al., 2021). Untuk mengatasi hal ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, dan pelaku industri untuk menyusun kurikulum yang adaptif, meningkatkan fasilitas pendidikan, memperluas kemitraan magang, serta memberikan pelatihan intensif yang menekankan pada keterampilan praktis dan teknologi. Tanpa pembenahan menyeluruh, SMK pariwisata akan terus kesulitan mencetak lulusan yang kompetitif di tengah tuntutan industri pariwisata yang semakin kompleks dan dinamis. Sekolah SMK Al-Wafa Ciwidey merupakan lembaga pendidikan vokasi di wilayah Bandung Selatan, fasilitas memadai, dan beragam program keahlian yang mendukung kesiapan kerja siswa. Sekolah ini aktif dalam kegiatan kreatif, keagamaan, dan kejuaraan, serta memiliki reputasi baik sebagai salah satu SMK swasta. Permasalahan sekolah ini saat ini salah satu jurusan unggulan sekolah tersebut adalah jurusan Usaha Layanan Pariwisata. Meskipun jurusan ULP dirancang untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja siap pakai di sektor pariwisata, banyak kurikulum yang belum sepenuhnya disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dunia industri.

Kompetensi yang diajarkan sering kali masih bersifat teoritis atau kurang update dengan tren layanan pariwisata terkini seperti *digital hospitality*, *e-ticketing*, *travel apps*, hingga *customer experience design*. Tantangan sekolah juga berupa digitalisasi layanan pariwisata meningkat pesat (seperti sistem *booking online*, *AI customer service*, *travel influencer marketing*), namun tidak semua sekolah mampu mengikuti transformasi ini baik dalam hal kurikulum maupun infrastruktur TIK. Jurusan Usaha Layanan Pariwisata memiliki potensi besar dalam menyiapkan tenaga kerja kompeten di sektor pariwisata. Namun, tantangan seperti kesenjangan kurikulum, minimnya praktik industri, keterbatasan infrastruktur, dan lemahnya *soft skill* siswa menjadi hambatan yang perlu diatasi melalui kolaborasi antara sekolah, industri, dan pemerintah.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif-edukatif, di mana mitra yaitu sekolah terlibat aktif dalam proses pelatihan dan praktik. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta secara aplikatif sesuai kebutuhan dunia kerja bidang pariwisata.

Metode pelaksanaan dirancang dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*): a) Melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru dan siswa jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) untuk memahami tingkat pemahaman mereka tentang logistik pariwisata. b) Mengidentifikasi kendala dan kebutuhan pembelajaran berbasis praktik (praktikum logistik, simulasi paket wisata, SOP layanan wisatawan).
2. Perancangan Materi dan Modul Pelatihan: a) Menyusun materi pelatihan berbasis kompetensi, mencakup: Pengantar logistik pariwisata, Alur perencanaan dan pengelolaan logistik wisata, Simulasi pembuatan rencana logistik paket wisata. b) Menyusun modul pelatihan, lembar kerja siswa (LKS), dan SOP sederhana layanan pariwisata berbasis kegiatan nyata.
3. Pelaksanaan Pelatihan

Dilaksanakan dalam 2–3 sesi utama secara *luring* di lokasi sekolah:

Tabel 1. Pelaksanaan Pelatihan

Sesi	Materi/Topik	Metode
Sesi 1	Pengenalan logistik pariwisata dan pentingnya dalam ULP	Ceramah interaktif & diskusi
Sesi 2	Simulasi perencanaan logistik wisata	<i>Workshop</i> & studi kasus kelompok
Sesi 3	Presentasi & evaluasi rencana logistik siswa	Presentasi & umpan balik oleh tim

4. Pendampingan dan Implementasi Mini-Proyek:
 - a) Memberikan pendampingan kepada peserta dalam menyusun dan menyimulasikan perencanaan kegiatan wisata (misal: kunjungan ke lokasi wisata lokal).
 - b) Tim pengabdian memberi masukan teknis dan mengevaluasi kesiapan logistik dalam mini-proyek siswa.
5. Evaluasi dan Refleksi
 - a) Menggunakan kuisisioner *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa.
 - b) Melakukan refleksi bersama guru dan siswa untuk mengetahui dampak pelatihan terhadap kesiapan kerja siswa.
 - c) Menyusun laporan kegiatan dan dokumentasi luaran.

Solusi dan target luaran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) terutama dengan mitra adalah:

- 1) Memberikan pelatihan langsung kepada masyarakat/siswa tentang bagaimana mengelola kebutuhan logistik dalam layanan wisata (transportasi, makanan, penginapan, perlengkapan, dll.) agar lebih terorganisir dan efisien. Selain itu, memberi pengajaran penggunaan aplikasi sederhana seperti *Google Sheets*, *WhatsApp for Business*, atau aplikasi *inventory* untuk membantu pencatatan barang/jasa dalam layanan wisata.
- 2) Pendampingan Penyusunan SOP dan Rencana Logistik Paket Wisata masyarakat atau siswa dibimbing untuk menyusun dokumen rencana logistik untuk program wisata lokal (kunjungan wisata edukasi, *camping*, *program live-in*, dsb.).
- 3) Pembentukan Kelompok Kerja Logistik Lokal (bagi masyarakat), membantu membentuk tim kecil berbasis komunitas yang dapat menangani kebutuhan logistik di wilayah wisata secara terstruktur (misalnya logistik konsumsi, transportasi, dan penginapan berbasis rumah warga).
- 4) Simulasi Layanan Wisata Terintegrasi. Mengadakan simulasi layanan tamu atau tur wisata yang dikelola oleh peserta pelatihan sebagai latihan logistik dan manajemen operasional secara nyata.

Berikut luaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang direncanakan adalah sebagai berikut:

Luaran pengabdian kepada masyarakat yang direncanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memperoleh keterampilan praktis dalam pengelolaan logistik pariwisata, termasuk kemampuan menyusun rencana logistik, SOP, dan simulasi layanan wisata.

- 2) Sekolah mendapatkan modul pelatihan logistik pariwisata yang bisa dijadikan bahan ajar atau suplemen kurikulum mata pelajaran kejuruan (misal: Produk Kreatif dan Kewirausahaan, Usaha Perjalanan Wisata).
- 3) Publikasi hasil PKM pada jurnal ber ISSN
- 4) Modul pelatihan, SOP logistik wisata, dan media pembelajaran digital yang dikembangkan selama PkM bisa dijadikan luaran nyata sebagai produk kekayaan intelektual (HKI).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Kegiatan PKM di SMK Al-Wafa Ciwidey dilatarbelakangi oleh kebutuhan peningkatan kompetensi siswa jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) dalam menghadapi tantangan industri pariwisata yang semakin digital dan berorientasi pada keberlanjutan. Analisis awal menunjukkan adanya kesenjangan antara kurikulum dengan kebutuhan nyata di dunia usaha, khususnya pada aspek logistik pariwisata, literasi digital, serta keterampilan layanan. Pelaksanaan PKM dilakukan melalui pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) dengan kombinasi metode ceramah interaktif, *games*, *role play*, studi kasus, dan promosi digital. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, refleksi, serta kuesioner kepada siswa dan guru. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tiga aspek utama:

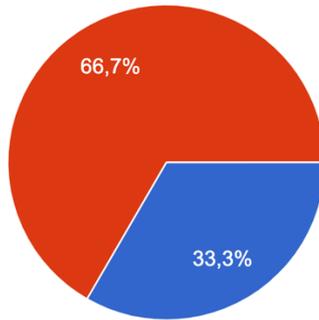
1. **Pengetahuan Konseptual:** Siswa memahami peran logistik dalam bisnis *tour & travel*, mulai dari transportasi, akomodasi, hingga layanan wisata.
2. **Keterampilan Praktis:** Siswa mampu menyusun paket wisata, berperan sebagai *tour guide*, serta merespons masalah logistik melalui simulasi kasus.
3. **Literasi Digital:** Siswa menunjukkan kreativitas dalam membuat konten promosi berbasis media sosial dan memahami penggunaan aplikasi digital untuk pariwisata.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMK Al-Wafa Ciwidey berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Rangkaian acara yang disusun secara sistematis, mulai dari pembukaan hingga penutup, berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

1. **Partisipasi Aktif Siswa**
Siswa SMK Al-Wafa Ciwidey berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari *ice breaking*, diskusi, *role play*, hingga simulasi studi kasus. Hal ini menunjukkan keterlibatan mereka tinggi dalam memahami logistik pariwisata.
2. **Pemahaman Dasar *Tour* dan *Travel***
Melalui materi dasar tentang peran logistik dalam bisnis *travel*, siswa memahami konsep transportasi, akomodasi, konsumsi, hingga koordinasi layanan pariwisata.
3. **Keterampilan Praktis**
 - a) *Puzzle Travel Game* melatih siswa menyusun paket wisata dengan memperhatikan anggaran dan efisiensi.
 - b) *Mini Role Play* melatih kemampuan komunikasi, koordinasi, dan pelayanan sebagai *tour guide*.
 - c) Studi Kasus Keterlambatan Bus mengasah *problem solving* dan kerja sama tim.
4. **Penguasaan Teknologi Digital**
Sesi Digitalisasi Bisnis *Travel* dan *Game* TikTok memperkuat wawasan siswa mengenai promosi digital, pemesanan *online*, dan pembayaran *cashless*. Hasilnya, siswa mampu membuat konten promosi kreatif yang relevan dengan tren generasi muda.
5. **Refleksi dan Evaluasi**
Siswa dan guru menyampaikan bahwa materi sesuai dengan kebutuhan kurikulum vokasi dan mendukung pengembangan *soft skill* serta literasi digital. Evaluasi melalui diskusi dan kuesioner menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa dibandingkan sebelum kegiatan.

B. PEMBAHASAN

Kegiatan PKM menjawab permasalahan yang ada pada jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) di SMK Al-Wafa, yakni masih dominannya teori dibandingkan praktik. Melalui metode simulasi, *role play*, dan PBL (*Project Based Learning*), siswa mendapat pengalaman nyata sesuai kebutuhan industri pariwisata. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMK Al-Wafa Ciwidey berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun peserta pelatihan terdiri dari 66,7 % siswa perempuan dan siswa laki-laki sebanyak 33,3 % lihat Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Peserta Pelatihan

Rangkaian acara yang disusun secara sistematis, mulai dari pembukaan hingga penutup, berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pada sesi pertama, siswa memperoleh pemahaman mengenai pentingnya pelatihan logistik pariwisata sebagai bekal kompetensi kejuruan. Kegiatan *ice breaking* berupa permainan “Tebak Destinasi Wisata” terbukti efektif dalam membangun suasana *fun learning* sekaligus memperkenalkan konsep dasar kebutuhan logistik dalam perjalanan wisata. Hal ini membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti sesi-sesi selanjutnya.

Materi inti mengenai *Tour* dan *Travel Agency* memberikan gambaran komprehensif tentang peran logistik dalam bisnis perjalanan, meliputi transportasi, akomodasi, konsumsi, hingga pemandu wisata. Pemahaman ini semakin diperkuat dengan *Puzzle Travel Game*, di mana siswa ditantang menyusun paket wisata dua hari satu malam dengan memperhatikan efisiensi dan keterbatasan anggaran. Hasil diskusi kelompok menunjukkan bahwa siswa mampu berkolaborasi, berpikir kritis, dan memahami pentingnya perencanaan logistik. Aspek layanan pariwisata juga mendapat perhatian khusus melalui penyampaian prinsip 3K (Komunikasi, Koordinasi, Kepuasan). Diskusi yang berlangsung memperlihatkan bahwa siswa memahami bahwa kualitas layanan tidak hanya bergantung pada fasilitas, tetapi juga pada sikap profesional dalam berinteraksi dengan wisatawan. Pemahaman ini kemudian dipraktikkan dalam *Mini Role Play*, di mana siswa berperan sebagai *tour guide* dan wisatawan. Aktivitas ini efektif melatih keterampilan komunikasi, keramahan, dan kemampuan menghadapi beragam kebutuhan pelanggan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Peningkatan Kompetensi Siswa Industri Logistik Pariwisata

Analisis kualitatif dari komentar peserta memperkuat temuan tersebut. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa kegiatan berlangsung seru, bermanfaat, serta penyampaian materi dinilai menarik dan mudah dipahami. Antusiasme peserta juga terlihat dari dorongan agar kegiatan serupa kembali diselenggarakan di masa mendatang. Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan perbaikan yang diajukan, antara lain perlunya penambahan waktu saat praktik pembuatan konten digital serta pengaturan waktu yang lebih fleksibel untuk sesi tantangan (*challenge*). Beberapa peserta juga memberikan masukan agar fasilitator dapat meningkatkan semangat dan energi dalam penyampaian materi.

Secara keseluruhan, kegiatan ini efektif dalam mengatasi kesenjangan pembelajaran teoritis dan kebutuhan praktis di dunia industri pariwisata. Model pembelajaran berbasis simulasi dan proyek (*Project Based Learning*) terbukti meningkatkan kompetensi siswa baik pada aspek konseptual, keterampilan layanan, maupun literasi digital. Namun, perbaikan pada aspek manajemen waktu dan dinamika fasilitator perlu menjadi perhatian dalam implementasi kegiatan lanjutan.

Evaluasi melalui kuesioner juga mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan dibandingkan sebelum kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang logistik pariwisata, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam aspek layanan, manajemen, dan digitalisasi. Pembelajaran berbasis simulasi, proyek, dan teknologi terbukti efektif menjembatani kesenjangan antara teori di sekolah dengan kebutuhan nyata di industri pariwisata. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diinisiasi untuk menjawab permasalahan utama pada jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) di SMK Al-Wafa Ciwidey, yaitu masih dominannya pembelajaran berbasis teori dibandingkan praktik.

Kondisi eksisting sebelum pelatihan menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi yang nyata; kurikulum belum sepenuhnya disesuaikan dengan tren layanan pariwisata terkini seperti digital *hospitality* dan *e-ticketing*. Siswa menghadapi keterbatasan keterampilan praktis, khususnya pada aspek logistik pariwisata-pengelolaan transportasi, akomodasi, dan koordinasi layanan yang merupakan elemen kunci keberhasilan bisnis *tour & travel*. Selain itu, literasi digital siswa juga perlu ditingkatkan, mengingat industri pariwisata masa kini sangat bergantung pada pemasaran dan reservasi *daring*.

Setelah pelaksanaan pelatihan, dengan metode simulasi, *role play*, dan *Project Based Learning* (PBL), terjadi perbaikan signifikan pada tiga aspek utama. Pertama, Pengetahuan Konseptual meningkat, di mana siswa kini memahami peran krusial logistik dalam bisnis *tour & travel*. Kedua, Keterampilan Praktis diperkuat; melalui *Puzzle Travel Game* dan *Mini Role Play*, siswa mampu menyusun paket wisata dengan efisien, serta mempraktikkan kemampuan komunikasi, koordinasi, dan *service excellence* sebagai *tour guide*. Studi kasus simulasi keterlambatan bus secara efektif juga mengasah kemampuan *problem solving* dan kerja sama tim mereka. Ketiga, Literasi Digital siswa meningkat, terbukti dari antusiasme dan kreativitas mereka dalam membuat konten promosi berbasis media sosial melalui *Game* TikTok, menjembatani mereka dengan tren industri 4.0. Evaluasi kuantitatif menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta menilai kegiatan berada pada kategori baik hingga sangat baik, yang mengindikasikan program ini telah berhasil memenuhi kebutuhan siswa dan memperkuat kompetensi sekolah sesuai dengan jurusan Usaha Layanan Pariwisata.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini berhasil menjawab permasalahan mendasar di SMK Al-Wafa, yaitu kurangnya pembelajaran praktis dan keterampilan digital yang sesuai dengan kebutuhan industri. Integrasi materi logistik pariwisata dengan prinsip 3K (Komunikasi, Koordinasi, Kepuasan) memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam memahami pentingnya *service excellence*. Selain itu, kegiatan berbasis simulasi seperti *Puzzle Travel Game* dan *Role Play* membuktikan bahwa metode partisipatif lebih efektif dibandingkan pembelajaran teoretis semata. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pengenalan digitalisasi bisnis pariwisata, termasuk penggunaan media sosial dan aplikasi *travel*, sangat relevan dengan kondisi generasi muda. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan baik terhadap tren industri 4.0, sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam pemasaran digital.

Refleksi guru dan siswa mengonfirmasi bahwa kegiatan ini tidak hanya memperkuat aspek pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman kontekstual yang langsung dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran kejuruan. Dengan demikian, PKM ini berperan sebagai jembatan antara dunia pendidikan vokasi dan dunia industri pariwisata. Selain berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan praktis, dan literasi digital siswa jurusan Usaha Layanan Pariwisata. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan *Project-Based Learning* dengan integrasi logistik pariwisata, digitalisasi, dan *service excellence* mampu menjembatani kesenjangan antara kurikulum sekolah dan kebutuhan industri. Mitra sekolah memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa kegiatan ini relevan, interaktif, dan bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran vokasi. Ke depan, program serupa dapat dikembangkan dengan topik lanjutan seperti *eco-tourism management*, *hospitality digital*, dan *entrepreneurship pariwisata* untuk memperluas cakupan kompetensi siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Riset PPM Inovasi Kemitraan dan Kewirausahaan Universitas Logistik dan Bisnis Internasional yang telah memberikan hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen Internal tahun 2025. Terima kasih kepada SMK Al Wafa Ciwidey, Bandung, Jawa Barat yang telah memberikan kami kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas kerja sama, keterbukaan, dan kontribusinya selama proses penyusunan hingga pelaksanaan program. Dukungan dari universitas dan partisipasi aktif mitra telah memberikan nilai tambah yang sangat berarti bagi kelancaran kegiatan PKM ini sehingga mampu berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

6. REFERENSI

- Andini, D. S., & Rizki, M. (2024). Program Pelatihan dalam Pengabdian Masyarakat di Desa Wisata Indonesia: Tinjauan Literatur Sistematis. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.35931/ak.v4i2.4149>
- Aryanto, A., Santang, I. E., Yulianti, D., Sufyan, A. A. S., & Mulyana, Y. (2025). Pelatihan E-Business untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Logistik Sumedang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 3(2), 105–113. <https://doi.org/10.35335/nauli.v3i2.194>
- Fathurohman, D. M. H., Dewi, I. N., Sihombing, T. M., Haryaman, A., & Hutapea, L. K. T. (2023). Penerapan Matriks IFE dan EFE Guna Meningkatkan Jumlah Peserta Didik di MA Al-Husna Cisolak. *Versi Cetak*, 6(2), 366–373.
- Hidayati, A., Barr, F. D., & Sigit, K. N. (2021). Kesesuaian Kompetensi Lulusan SMK dengan Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 284. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i2.39508>
- Megawati, V. (2022). Peran Pemangku Kepentingan Pariwisata Lokal Di Desa Wisata Ketapanrame: From Zero To Hero. *FMI 14 Prosiding Seminar Nasional, Workshop ...*, 341. [http://repository.ubaya.ac.id/43540/%0Ahttp://repository.ubaya.ac.id/43540/1/VenyMegawati_PERAN PEMANGKU KEPENTINGAN PARIWISATA LOKAL.pdf](http://repository.ubaya.ac.id/43540/%0Ahttp://repository.ubaya.ac.id/43540/1/VenyMegawati_PERAN%20PEMANGKU%20KEPENTINGAN%20PARIWISATA%20LOKAL.pdf)
- Melalui, B., Dan, P., Pengelolaan, P., Vikaliana, R., Irawan, A., & Iskandar, Y. A. (2025). *Increasing The Digital Capacity of Endah Natural Tourism Village , Bandung District*. 12, 2275–2287.
- Nasihah, A., Pujo, E., Lazaro, C., & Hodayat, S. (2025). *Pemetaan Kebutuhan Kompetensi Sdm Pesisir Untuk Mendukung Operasi Logistik Maritim Di Era Digital*. 1, 4–9.
- Ni Wayan Giri Adnyani. (2020). *Laporan Kinerja Sekretariat Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020*. i–117.
- Raharjo, E. P., Adidana, I. K. S. P., Candrarahayu, A. M., & Fitasari, Y. (2023). Pengaruh Pembangunan Infrastruktur Transportasi dalam Mendukung Kunjungan Wisatawan

- Mancanegara di Provinsi Bali. *Jurnal Teknologi Transportasi Dan Logistik*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.52920/jttl.v4i1.103>
- Rahayu, S., & Megasari, M. M. (2018). Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan Melalui. In *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI* (Issue September 2022).
- Rahmawati, A., Harahap, V. N., Ghafar, A., Marina, S., & Agusinta, L. (2021). Pelatihan Basic Reservation & Ticketing System di SMKN 1 Tambun Selatan, Bekasi, Jawa Barat. *Jurnal Abdimas Transportasi & Logistik*, 1(1), 45. <https://doi.org/10.54324/j.atl.v1i1.672>
- Sánchez-pérez, M., Souilim, Z., & Illescas-manzano, M. D. (2023). *hashish to Europe*. 1–13. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01770-3>
- SIREGAR, M. Y. (2024). Pengaruh Peran Transportasi, Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Wisata Danau Sidihoni Terhadap Peningkatan Kepuasan Wisatawan. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2269–2279. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14440>
- Winarni, W. (2025). *STUDY TOUR DI JENJANG SEKOLAH DASAR POLICY AND DYNAMICS OF IMPLEMENTATION OF STUDY TOUR*. 4(3), 350–355.