



Pengembangan Aplikasi Pencatatan Keuangan pada Desa Wisata Karang Sidemen dalam Upaya Peningkatan Potensi Perekonomian Daerah

Anisah Firli¹, Dadan Rahadian², Brady Rikumahu³, Ade Romadhony⁴, Mariana Y. Frima⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Telkom

anisahfirli@telkomuniversity.ac.id¹, dadanrahadian@telkomuniversity.ac.id²,
bradyrikumahu@telkomuniversity.ac.id³, aderomadhony@telkomuniversity.ac.id⁴,
marfrima@telkomuniversity.ac.id⁵

Received: 2 July 2024, Revised: 30 July 2024, Accepted: 15 August 2024

DOI: <https://doi.org/10.54099/jpma.v3i3.1034>

Abstrak

Desa Wisata Karang Sidemen merupakan salah satu desa di Kabupaten Lombok Tengah, Kecamatan Batukliang Utara. Desa ini memiliki berbagai destinasi wisata unggulan yaitu Danau Biru, Taman Hutan Raya Nuraksa, Glamping Lembah Surga, Lembah Gaharu, Penimproh datu bajang, Pemandian Awet Muda Nyeredet, dan River Tubing. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa pengelolaan yang dilakukan oleh pengelola dirasa belum maksimal dan belum siap untuk menghadapi transformasi digital sehingga membatasi cakupan pasar wisatawan yang berkunjung. Maka dari itu, studi ini dilakukan untuk membahas upaya yang telah dilakukan untuk mendukung proses transformasi digital melalui program digitalisasi keuangan, karena pengembangan desa ini dirasa potensial, terutama dengan dengan predikat sebagai desa wisata. Berdasarkan hasil dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan peran teknologi e-wallet yang telah dilakukan masih merupakan tahapan persuasi atau tahapan kedua dari model bauran teknologi (Rogers, 1983). Dalam haal proses transformasi digital, masyarakat masih akan membutuhkan bantuan lanjutan untuk mendukung tahapan 2, yaitu penguasaan teknologi (Haryanti et al., 2023). Kedepannya akan diperlukan berbagai kegiatan kunjungan serupa untuk terus menerus membantu mendedukasi pelaku usaha desa wisata sehingga dapat sampai melewati tahapan selanjutnya dalam proses bauran teknologi dan transformasi digital.

Kata kunci: Desa Wisata Karang Sidemen, e-wallet, QR Code, transformasi digital, bauran teknologi, SME

Abstract

Karang Sidemen Tourism Village is one of the villages in Central Lombok Regency, North Batukliang District. This village has various leading tourist destinations, namely Lake Biru, Nuraksa Forest Park, Valley Heaven Glamping, Gaharu Valley, Penimproh Datu Bajang, Nyeredet Ageless Baths, and River Tubing. However, based on observations made by the team, it was felt that the management carried out was not optimal and not ready to face digital transformation, thereby limiting the market scope of visiting tourists. Therefore, this study was conducted to discuss the efforts that have been made to support the digital transformation process through the financial digitalization program, because the development of this village is considered to be potential, especially with the title as a tourist village. Based on the results, it can be concluded that the implementation of e-wallet technology is still in a persuasion stage or the second stage of the technology mix model (Rogers, 1983). In terms of the digital transformation process, society will still need further assistance to support stage 2, which is mastery of technology (Haryanti et al., 2023). In the future, various similar visiting programs will be needed to continuously help educate tourism village entrepreneurs to pass the next stages of technology mix model and digital transformation process.

Keywords: Karang Sidemen Tourism Village, e-wallet, QR Code, digital transformation, technology mix, SME

1. PENDAHULUAN

Dalam rangka pemulihan sektor ekonomi dan pariwisata di Indonesia, Menparekraf Sandiaga Uno (2021) mengemukakan 6 strategi, dimana salah satu program prioritas yang ditekankan adalah melalui pengembangan Desa Wisata. Pengembangan program ini dilakukan



dengan fokus mengoptimalkan potensi budaya, suasana alam, maupun keunikan lain pada suatu desa untuk dijadikan sebagai objek wisata. Diharapkan selain meningkatkan potensi wisata, program ini juga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat di desa setempat (Portal Informasi Indonesia, 202; Alamsyah & Hasan, 2022; Puspitasari et al., 2022; Tricahyono et al., 2023). Guna mewujudkan strategi ini, Menparekraf Sandiaga Uno (2021) sedang mendorong pengembangan 244 desa wisata di Indonesia, salah satunya Desa Wisata Karang Sidemen.

Hal ini juga didukung dengan kekayaan budaya, alam, dan warisan sejarahn Indonesia, yang merupakan salah satu tujuan wisata populer di dunia. Adiyatama Kepariwisataan Ekonomi Kreatif Ahli Utama, Nia Niscaya yang menyebutkan hasil survey destinasi wisata favorit masyarakat saat berlibur, dimana salah satu preferensi destinasi yang mendominasi adalah wisata pantai/danau dan wisata pegunungan/agrowisata (Putriningtias, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa desa wisata dengan potensi alamnya juga memiliki kesempatan untuk menjadi tujuan wisata. Desa wisata menjadi bagian dari upaya pengembangan pariwisata berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat lokal, melestarikan budaya dan alam, serta menciptakan lapangan kerja. Namun, desa wisata di Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar dapat berkembang secara berkelanjutan.

Meskipun memiliki potensi yang besar, desa wisata di Indonesia menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar pengembangannya berjalan dengan baik (Panji, 2023). Salah satu tantangan utama adalah kurangnya infrastruktur dan aksesibilitas yang memadai. Padahal, Nia Niscaya menyebutkan dalam surveynya, bahwa untuk dapat menjadi destinasi wisata favorit, maka tempat wisata tersebut juga harus didukung infrastruktur yang memadai (Putriningtias, 2024). Salah satunya yang penting dibangun dalam pengembangan tersebut adalah aspek digital. Masitah (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perlu adanya berbagai upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan dalam rangka pengembangan desa wisata. Berkembangnya lokasi wisata akan membawa dampak positif dalam bidang perekonomian khususnya perekonomian masyarakat menengah. Salah satu contoh desa wisata yang sudah berhasil dipromosikan karena berhasil menjadi go digital adalah Desa Taro, Bali (Kristianto, 2023). Dalam artikelnya, Kristianto (2023) menyebutkan bahwa keberhasilan ini ditandai dengan meningkatnya jumlah wisatawan dari 10.000 orang (2019) menjadi 15.700 orang (2022).

Salah satu lokasi wisata yang sedang berkembang di wilayah Kabupaten Lombok Tengah saat ini adalah wisata alam yang berada di Desa Karang Sidemen. Desa tersebut merupakan salah satu desa dari 99 desa wisata yang berada di Nusa Tenggara Barat. Desa ini memiliki beberapa beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian, dan sistem sosial yang turut mewarnai kekhasan sebuah desa wisata.

Masyarakat sasar di kawasan Desa Wisata Karang Sidemen memiliki potensi sumber daya yang menarik untuk dikembangkan menjadi kawasan ekowisata edukatif. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim, pengelolaan yang dilakukan oleh pengelola dirasa belum maksimal dan belum siap untuk menghadapi transformasi digital sehingga membatasi cakupan pasar wisatawan yang berkunjung. Maka dari itu, penelitian ini akan membahas upaya yang telah dilakukan untuk mendukung proses transformasi digital melalui program digitalisasi keuangan. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai metode kegiatan dan hasil dari kegiatan ini.

Desa Wisata

Desa wisata menawarkan konsep wisata alternatif yang lebih bersahabat dengan alam dan masyarakat lokal. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2021) menyatakan bahwa terdapat 3 komponen yang harus dipenuhi



agar sebuah desa dapat digolongkan sebagai desa wisata, yaitu potensi wisata, minat & kesiapan masyarakat desa, serta konsep wisata unik yang ditawarkan oleh desa setempat.

Selain itu desa wisata dapat digolongkan ke dalam 4 tingkatan, yaitu:

1. Rintisan, masih dalam tahapan potensial, belum adanya kunjungan wisatawan, sarana dan prasarannya masih sangat terbatas, serta tingkat kesadaran masyarakat belum tumbuh.
2. Berkembang, yaitu pada tahapan potensi untuk dikembangkan lebih jauh.
3. Maju, pada tahapan ini masyarakat sudah sadar wisata yang dapat dilihat dari penggunaan dana desa untuk mengembangkan potensi pariwisata. Selain itu daerah ini juga telah dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun manca negara.
4. Mandiri, pada tahapan ini sudah ada inovasi pariwisata dari masyarakat, destinasi wisatanya juga sudah diakui dunia dengan sarana dan prasarana yang terstandarisasi, serta dilengkapi dengan pengelolaan yang bersifat kolaboratif pentahelix.

Profil Desa Wisata

Desa Wisata Karang Sidemen merupakan salah satu desa di Kabupaten Lombok Tengah, Kecamatan Batukliang Utara (Kemenparekraf: Desa Wisata Karang Sidemen, n.d.). Adapun jumlah populasi penduduk sebanyak 7.800 jiwa dengan mata pencaharian utama bertani, berkebun, berternak, dan sebagian kecil merantau. Destinasi wisata unggulan yaitu Danau Biru, Taman Hutan Raya Nuraksa, Glamping Lembah Surga, Lembah Gaharu, Penimproh datu bajang, Pemandian Awet Muda Nyeredet, dan River Tubing.

Tabel 1. Objek Wisata Karang Sidemen

No	Objek wisata	Potensi wisata yang ditawarkan
1	Danau Biru	Wisata danau yang juga menawarkan berbagai spot foto menarik
2	Taman Hutan Raya Nuraksa	Wisata cagar alam yang menawarkan 1) Air Terjun Segenter, 2) Goa Pengkoak (goa air), 3) kegiatan olah raga sepeda gunung maupun motor trail, 4) koleksi satwa berupa rusa, kelinci, dan berbagai jenis burung
3	Glamping Lembah Surga	Kegiatan camping yang ramah bagi keluarga
4	Lembah Gaharu	Kegiatan berkuda
5	Penimproh datu bajang	Wisata alam air terjun
6	Pemandian Awet Muda Nyeredet	Wisata alam tepi sungai
7	River Tubing	Kegiatan arung jeram
8	Agrowisata	Wisata durian, wisata air nira (gula aren)

Digital transformation untuk mengembangkan potensi wisata

Proses digital transformation tidak lepas dari peningkatan peran teknologi pada daerah wisata tidak terlepas dari proses bauran teknologi sendiri ke dalam masyarakat. Rogers (1983) mengemukakan bahwa terdapat 5 tahapan dalam proses bauran teknologi, yaitu:

1. Knowledge, yaitu proses edukasi terhadap teknologi dipengaruhi oleh faktor sosial-ekonomi, kepribadian, serta kemampuan berkomunikasi



2. Persuasion, tahapan meyakinkan seseorang untuk menggunakan teknologi akan dipengaruhi oleh keuntungan yang didapatkan, kompatibilitas teknologi, kompleksitas penggunaan, percobaan penggunaan, serta observasi terhadap proses penggunaan teknologi
3. Decision, pada tahapan ini terdapat keputusan mengadopsi atau menolak teknologi
4. Implementation, pada tahapan ini merupakan proses penggunaan teknologi
5. Confirmation, setelah mencoba menggunakan teknologi, pada tahapan ini akan terdapat keputusan apakah user tetap ingin melanjutkan penggunaan teknologi tersebut (dengan segala kelebihan dan kekurangannya) atau dissonance, atau user melanjutkan untuk tidak menggunakan teknologi tersebut atau discontinuance

Dalam penelitiannya, Haryanti et al., 2023 menyebutkan bahwa ada 3 tahapan proses transformasi digital, yaitu:

Tahapan 1: penggunaan akses internet dan distribusi infrastruktur

Tahapan 2: penguasaan terhadap teknologi yang diidentifikasi sebagai skill dan literasi digital

Tahapan 3: pemanfaatan teknologi dalam rangka peningkatan kualitas hidup

Pemanfaatan teknologi digital keuangan QR Code

Penggunaan e-wallet atau dompet digital di Indonesia pada saat ini semakin dipermudah dengan adanya teknologi QRIS atau Quick Response Code Indonesian Standard merupakan standar kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang diatur dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur Bank Indonesia Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran. QRIS sendiri diharapkan dapat mendorong penggunaan transaksi non-tunai di Indonesia.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah masyarakat sasaran wisata Karang Sidemen, dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi (Sugiyono, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini merupakan bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dengan menyasar Desa Wisata Karang Sidemen. Pelaksanaan program ini dilakukan melalui 2 metode:

a. Paparan mengenai literasi keuangan

Kegiatan ini dilakukan dalam rangka memberikan edukasi terhadap masyarakat terkait pentingnya literasi keuangan. Proses ini termasuk dalam tahapan knowledge dari proses bauran teknologi (Rogers, 1983). Kegiatan ini dihadiri oleh 50 peserta yang terdiri dari pengelola daerah, pelaku usaha, dan para pedagang SME. Para peserta juga terlihat antusias memberikan berbagai pertanyaan pada sesi tanya jawab. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat peserta dalam mengadopsi teknologi keuangan dimotivasi dengan adanya tawaran benefit yang dapat diberikan, misalnya bonus saldo, likuiditas keuangan, dll. Hasil ini penting untuk dikaji lebih lanjut, karena dapat menjadi penentu tahap akhir dalam proses bauran teknologi, yaitu confirmation, dimana pengguna akan memutuskan apakah mereka akan melanjutkan penggunaan teknologi tersebut (Rogers, 1983). Hal ini juga sejalan dengan tahapan proses transformasi digital, dimana hasil ini

akan menentukan hasil dari tahapan ketiga, yaitu jika pemanfaatan teknologi dirasa dapat meningkatkan kualitas hidup (Haryanti et al., 2023).

b. Praktik langsung penggunaan QR Code yang dibantu oleh tim provider

Peningkatan potensi desa wisata yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui peningkatan peranan teknologi e-wallet, yaitu melalui penggunaan QR Code salah satu perusahaan e-wallet. Program ini mendukung tahapan kedua proses transformasi digital, yaitu penguasaan terhadap teknologi yang diidentifikasi sebagai skill dan literasi digital (Haryanti et al., 2023). Penggunaan e-wallet sebagai media pembayaran ini memang harus segera diimplementasikan, mengingat adanya transisi perilaku masyarakat terhadap penggunaan e-wallet yang terus meningkat pasca pandemi Covid-19 (Aji et al., 2020). Kegiatan ini juga dibantu oleh gabungan dari tim Dosen (5 orang) dan tim provider (5 orang). Hasil wawancara dengan masyarakat sasaran mengindikasikan bahwa masyarakat sudah familiar dengan teknologi QR Code, namun penggunaan QRIS sampai saat ini masih hanya sebatas adopsi teknologi saja. Tingkat penggunaan masih tergolong rendah yang ditunjukkan oleh rendahnya traffic transaksi pemakaian QR Code. Hal ini memperlihatkan bahwa adopsi teknologi sendiri merupakan hal yang mudah, namun bauran penggunaan teknologi e-wallet ini memiliki tantangan dan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pada setiap tahapannya (Alfina, 2020).

Foto



Gambar 1. Foto Kegiatan

Berdasarkan model bauran teknologi yang dikemukakan oleh Rogers (1983), maka para pelaku usaha di desa tersebut sudah masuk pada tahapan kedua, yaitu persuasion. Dengan adanya adopsi QRIS, seharusnya para pelaku usaha sudah bisa berada pada tahapan 5, yaitu confirmation.



Namun hasil observasi kegiatan bahwa tidak seluruh peserta paham mengenai cara penggunaan dan manfaat QR Code dalam mempermudah proses transaksi bisnis mereka sehari-hari. Oleh karena itu pada kesempatan ini dilakukan kegiatan pemaparan ulang terhadap cara penggunaan dan manfaat penggunaan QR Code dalam mempermudah proses transaksi wisata. Kegiatan ini lebih dipusatkan bagaimana untuk mendorong para pelaku usaha agar mau memulai menggunakan QR Code dalam proses transaksi sehari-hari atau hingga dapat mencapai tahapan 5, yaitu confirmation (Rogers, 1983). Salah satu cara yang digunakan untuk mendorong penggunaan teknologi ini adalah adanya fitur cashback bagi pengusaha maupun konsumen. Tim secara aktif memberikan edukasi langsung, mulai dari pencarian dan penginstalan aplikasi, cara mendaftarkan usaha/merchant, hingga cara penggunaan QR Code, sebagai bagian dari usaha pada tahapan persuasian (Rogers, 1983).

Salah satu alasan lain mengapa para pengusaha enggan menggunakan teknologi QR Code ini terletak pada masalah likuiditas keuangan, dimana para pengusaha umumnya ingin cepat mencairkan dana hasil usaha hari ini untuk digunakan sebagai modal pada kegiatan usaha esok harinya. Hal ini sesuai dengan teori bauran teknologi yang dikemukakan Rogers (1983), bahwa pada tahapan persuasian akan dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah keuntungan atau benefit yang ditawarkan. Oleh karena itu, salah satu benefit yang ditawarkan oleh pihak provider dalam mengakomodasi keresahan ini adalah melalui fitur transfer otomatis saldo yang terkumpulkan ke rekening bank yang telah didaftarkan setiap hari, sesuai waktu yang telah disepakati.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan peran teknologi e-wallet yang telah dilakukan masih merupakan tahapan persuasi atau tahapan kedua dari model bauran teknologi (Rogers, 1983). Dalam haal proses transformasi digital, masyarakat masih akan membutuhkan bantuan lanjutan untuk mendukung tahapan 2, yaitu penguasaan teknologi (Haryanti et al., 2023). Kedepannya akan diperlukan berbagai kegiatan kunjungan serupa untuk terus menerus membantu mengedukasi pelaku usaha desa wisata sehingga dapat sampai melewati tahapan selanjutnya dalam proses bauran teknologi dan transformasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, H. M., Berakon & Husin. (2020). COVID-19 and e-wallet usage intention: A multigroup analysis between Indonesia and Malaysia, *Cogent Business & Management*, 7: 1804181 (online), <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1804181>
- Alamsyah, A. R., & Hasan, G. (2022). Penerapan Strategi Digital Marketing dan Promotion Mix pada UMKM Berry Catszone Batam. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.54099/jpma.v1i4.370>
- Alfina, M.M. (2020). From Physical to Digital: Consumer Adoption Process to E-Wallet. *Advances in Economics, Business and Management Research*, volume 144 (online), (<https://www.atlantis-press.com/proceedings/afbe-19/125941247>)
- Haryanti, T., Rakhmawati, N., & Subriadi, A. (2023). A Comparative Analysis Review of Digital Transformation Stage in Developing Countries: *Journal of Industrial Engineering and Management*.
- Kemenparekraf: Desa Wisata Karang Sidemen. (n.d.). diakses pada 28 Mei 2024 dari https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/karang_sidemen_1



- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2021, Desa Wisata Terus Tumbuh Sebagai Pariwisata Alternatif, <https://kemenparekraf.go.id/kebijakan/Desa-Wisata-Terus-Tumbuh-Sebagai-Pariwisata-Alternatif>, (diakses pada 22 November 2021).
- Kristianto, F. (2023). Desa Wisata Taro Ini Wajib Dikunjungi Karena Go Digital: <https://bali.bisnis.com/read/20230626/537/1669386/desa-wisata-taro-ini-wajib-dikunjungi-karena-go-digital> (diakses pada 28 Mei 2024).
- Masitah, I. (2019). Pengembangan Desa Wisata Oleh Pemerintah Desa Babakan Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara.
- Panji, R. (2023). Permasalahan dan Tantangan Desa Wisata di Indonesia: <https://www.kompasiana.com/ranupanji6764/6466f5564addee3d2c708362/permasalahan-dan-tantangan-desa-wisata-di-indonesia> (diakses pada 28 Mei 2024).
- Portal Informasi Indonesia. Desa Wisata Jadi Pengungkit Ekonomi: <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/2655/desa-wisata-jadi-pengungkit-ekonomi> (diakses 22 November 2021).
- Puspitasari, N., Hidayat, N., & Setyawati, I. K. (2022). Ecopreneurship Berbasis Pengelolaan Sampah dan Penciptaan Nilai Tambah Ekonomi. Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.54099/jpma.v1i1.67>
- Putriningtias, A. (2024). Kemenparekraf Beberkan Tujuan Wisata Favorit saat Libur Lebaran: <https://www.medcom.id/gaya/wisata/JKRd8gpb-kemenparekraf-beberkan-tujuan-wisata-favorit-saat-libur-lebaran> (diakses pada 28 Mei 2024).
- Rogers, E. (1983). Diffusion of Innovations. New York: The Free Press.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Tricahyono, D., Rismayani, R., & Manuel, B. (2023). Rancangan Strategi Inovasi Desa Wisata Tenjolaya di Kabupaten Bandung dengan Pendekatan Design Thinking. Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i3.654>