

**Persepsi Kemudahan Penggunaan Aplikasi Si AKU di Desa Wisata
Candirejo Magelang**

Ulqi Luqmatun Risqina, Mulyo Budi Setiawan

Universitas Stikubank (Unisbank)

ulqiluqmatunrisqina@mhs.unisbank.ac.id, mulyobudisetiawan@gmail.com

ABSTRACT

Candirejo tourism village is a tourism located in Candirejo Village, Borobudur District, Magelang Regency, Central Java Province. This tourist village serves a variety of tour packages so that it gets many visits from people who want to travel, but for recording tour packages it still uses manual methods so there are obstacles in terms of recording. Seeing this, there needs to be a solution or solution to the problem. Through the Si AKU application, scientists furnish refreshes as well as arrangements fully intent on making it more straightforward for the Candirejo the travel industry town helpful to record visit bundles. This study utilizes a quantitative methodology with an information assortment strategy through comfort discernment surveys so fulfillment discernment values will be gotten as rates. From the calculation results, it was obtained that the Si AKU application obtained a perception assessment of 79.27% so that it can be concluded that through this application, the community, especially the Candirejo Tourism Village cooperative team, find it easier to record tour packages.

Keywords: Candirejo Tourism Village; Use of applications Si AKU; Perceived Ease

ABSTRAK

Desa wisata Candirejo adalah wisata yang berada di Desa Candirejo, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Desa wisata ini melayani paket wisata yang beragam sehingga mendapatkan banyak kunjungan dari masyarakat yang ingin berwisata, namun untuk pencatatan paket wisatanya masih menggunakan cara manual sehingga ada kendala dalam hal pencatatan. Melihat hal tersebut perlu adanya solusi atau jalan keluar untuk permasalahan tersebut. Melalui aplikasi Si AKU peneliti memberikan pembaruan sekaligus solusi dengan tujuan untuk memudahkan pihak koperasi desa wisata Candirejo dalam pencatatan paket wisata. Eksplorasi ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan teknik pengumpulan informasi melalui jajak pendapat kemudahan sehingga diperoleh nilai-nilai kepuasan pemenuhan. Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa aplikasi Si AKU memperoleh penilaian persepsi sebesar 79,27 % sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui aplikasi ini masyarakat khususnya tim koperasi Desa Wisata Candirejo merasa lebih mudah dalam melakukan pencatatan paket wisata.

Kata kunci: Desa Wisata Candirejo; Penggunaan Aplikasi Si AKU; Persepsi Kemudahan

PENDAHULUAN

Perkembangan industri perjalanan di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan, salah satunya adalah perluasan desa wisata. Desa wisata sendiri memiliki karakteristik menarik yang berubah dari satu distrik ke distrik lainnya. Desa wisata

memiliki beragam potensi industri wisata reguler, sosial, dan terverifikasi untuk menarik wisatawan. Melalui pembentukan desa wisata, desa yang diharapkan, misalnya, SDM, aset normal, kekayaan sosial dan iklim yang indah harus diawasi secara terkoordinasi untuk menghasilkan potensi yang mendukung produksi desa wisata. Berbagai desa wisata potensial yang ada memerlukan media yang kuat untuk menarik pasar sehingga desa wisata tersedia dengan lebih efektif dan dikenal oleh wilayah lokal yang lebih luas, khususnya melalui pemanfaatan media berupa aplikasi (Prasetyo et al., 2023).

Upaya untuk mendorong keputusan pilihan sebagai desa wisata yang sesuai dengan karakteristik desa adalah langkah yang tepat dengan mengharapkan perluasan produk industri wisata yang ada. Kemajuan desa wisata juga dapat memberikan berbagai peluang untuk memanfaatkan kemampuan luar biasa dari tempat-tempat wisata di desa sehingga dapat digabungkan dan diciptakan sekaligus meningkatkan penguatan jaringan desa terdekat melalui pembentukan industri wisata (Ningsih et al., 2020).

Konsep kota wisata diharapkan dapat memberikan variasi tempat wisata agar dapat menjadi tempat melestarikan kearifan lokal yang dapat diciptakan dan tentunya unik dibandingkan dengan Desa yang lainnya. Melalui program Desa Wisata akan tercipta industri wisata yang dapat mempertahankan pekerjaan desa, mengembangkan perekonomian kota dan sebagai instrumen untuk mengurangi kemiskinan (Nirmala et al., 2020).

Daya tarik suatu tempat mempunyai keunikan tersendiri membuat masyarakat ingin mengunjunginya, misalnya saja keindahan alam sekitar tempat tersebut yang patut untuk dijaga. Akhir-akhir ini desa wisata menjadi destinasi liburan terkenal di berbagai daerah di Indonesia. Desa wisata umumnya menarik perhatian para pengunjung dengan pemandangan alamnya yang menawan dan fasilitas yang mudah diakses. Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan kemegahan dan kekayaan alamnya, dimana setiap daerah mempunyai keluarga dan jaringan yang berbeda-beda. Hal-hal inilah yang menjadi potensi menjadikan objek industri perjalanan wisata dapat dimanfaatkan. Namun di beberapa titik tertentu pemanfaatan potensi tersebut kurang mendapat perhatian baik dari pemerintah daerah maupun pemerintah setempat. Berbicara tentang industri desa wisata, selain komitmen dari jaringan lingkungan, terdapat faktor lain yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi industri desa wisata, yaitu pemanfaatan inovasi digital (Sangari et al., 2022).

Desa wisata adalah suatu wilayah yang pengetahuan lingkungannya (budaya atau potensi alam) dibatasi oleh lingkungan tempat wisata sesuai kemampuannya dan berpusat pada kepentingan sosial dan finansial lingkungan tersebut. Pengembangan desa-desa wisata membantu wilayah tersebut dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan atau potensi alam dan sebenarnya dapat bekerja berdasarkan konsep alam itu sendiri. Selain itu, pertumbuhan desa wisata juga dapat berdampak pada keseimbangan pertumbuhan di tingkat daerah dan berdampak pada perekonomian daerah. Desa wisata juga menjadi instrumen dalam menjaga kawasan-

kawasan yang masih berkembang. Inilah alasan mengapa desa wisata harus berkembang dengan baik (Mumtaz & Karmilah, 2021).

Industri desa wisata telah menarik minat yang semakin besar dari para akademisi dan pakar industri wisata mengingat kapasitas sebenarnya sebagai alat perbaikan untuk wilayah daerah. Sementara itu, pendapatan pasar di desa wisata terus meningkat, namun hal tersebut tidak dibarengi dengan pemanfaatan inovasi yang baik atau apa pun yang dapat membantu para pelaku bisnis dalam melayani pembeli. Inilah salah satu alasan mengapa desa wisata mengalami kesulitan bersaing dengan pesaing baru atau usaha industri wisata yang telah menyelesaikan tingkat digitalisasi dan perubahan yang lebih maju, sehingga mengharuskan direktur atau pengelola desa wisata untuk mengevaluasi kembali pemanfaatan kemajuan informasi dengan baik (Ananda & Dirgahayu, 2021).

Desa wisata adalah kawasan yang ada di suatu provinsi yang menawarkan realitas baik dari segi budaya ramah, adat istiadat, kehidupan sehari-hari, teknik konvensional, konstruksi tata ruang desa yang diperkenalkan dalam bentuk perpaduan unsur-unsur industri wisata seperti atraksi, kenyamanan dan fasilitas pendukung. Untuk mewujudkan desa wisata diperlukan beberapa faktor pendukung, antara lain (1) Mempunyai potensi wisata, ekspresi dan budaya masyarakat setempat; Kawasan desa tersebut termasuk dalam kawasan pengembangan industri wisata atau setidaknya dalam paket perjalanan dan perjalanan yang telah dijual; (3) Difokuskan agar staf administrasi, mentor dan industri perjalanan, ekspresi dan penghibur budaya dapat diakses; (4) Keterbukaan dan kerangka untuk membantu program Desa Wisata; (5) Jaminan keamanan, ketelitian dan kerapian (Wahyudin et al., 2021).

Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui manajemen data desa wisata dan pengembangan lebih lanjut para pelaku wisata. Untuk itu, perlu dilakukan pengumpulan data wisata, khususnya melalui media berbasis aplikasi karena kebutuhan akan semakin meningkat sehingga kunjungan wisatawan terus meningkat. Tingginya semangat masyarakat, khususnya pelajar dan wisatawan asing, untuk belajar tentang budaya dan minat terhadap potensi alam di lapangan menyebabkan lama tinggal wisatawan sangat bervariasi. Hal ini tentu diperlukan manajemen desa wisata yang tepat (Utami, 2021).

Ada beberapa faktor yang mendukung terbentuknya desa wisata Candirejo, diantaranya adalah letak kawasan kota wisata Candirejo yang dekat dengan pusat pemerintahan, dekat dengan sumber daya yang mendorong peningkatan dan kapasitas individu di Desa Candirejo Borobudur Magelang. Kegiatan kelompok masyarakat yang dinamis mempersiapkan desa wisata Candirejo untuk berkembang, selain itu terdapat kendala-kendala yang ada pada pengetahuan tentang kawasan kota Candirejo, termasuk yang berkaitan dengan dukungan, baik dengan sengaja maupun dengan bantuan dari pemerintah, sumber daya yang terbatas, sistem pencatatan desa wisata yang sebenarnya memanfaatkan kerangka manual, SDM, serta lemahnya kemampuan bahasa yang dirasakan oleh masyarakat di Desa Candirejo Borobudur (Septemuryantoro, 2020).

Penggunaan inovasi data untuk wisata yang menampilkan aktivitas merupakan rencana penting dalam meningkatkan kunjungan wisatawan. Kehadiran inovasi mempunyai andil besar dalam menjadikan kehidupan manusia semakin mudah, tak lepas dari jagat industri perjalanan. Latihan dengan waktu yang terbatas saat ini umumnya akan memanfaatkan media yang terkomputerisasi. Kemajuan yang dilakukan bisa bermacam-macam, baik itu produk, acara, misi sosial, dan masih banyak lagi (Yulianto, 2023).

Salah satu wisata yang mempunyai daya tarik dan minat cukup tinggi adalah desa wisata Candirejo, Magelang. Candirejo merupakan desa wisata yang menciptakan pemikiran dan memanfaatkan lingkungan fisik dan sosial sebagai lokasi berlibur. Desa ini berada di Daerah Borobudur, Magelang, Jawa Tengah. Desa Candirejo telah dijadikan proyek percontohan pengembangan desa wisata lainnya di Kabupaten Magelang. Pada umumnya, para wisata datang dari luar negeri dan luar kota dengan antusias relatif tinggi untuk berkunjung ke desa wisata Candirejo. Pada tahun 2018, jumlah pengunjung yang tercatat sebanyak 8.982 orang, terdiri dari wisatawan asing sebanyak 7.288 orang dan wisatawan lokal sebanyak 1.694 orang. Pencatatan ini lebih sering dilakukan secara manual. Peneliti berharap melalui aplikasi Si AKU pencatatan wisata di Desa Candirejo menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk memecahkan masalah tersebut maka peneliti memberikan Solusi berupa aplikasi SI AKU ini yang bekerja sama dengan universitas Stikubank. Aplikasi sistem informasi administrasi keuangan (SI AKU) digunakan untuk penginputan transaksi-transaksi keuangan yang nantinya dapat mempermudah perhitungan pada akhir transaksi, selain itu aplikasi SI Aku ini mempunyai banyak manfaat seperti penginputan jenis-jenis paket wisata macam-macam persewaan dan retail (Nalatilfitroh & Banowati, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan angket kuesioner. Yaitu memberikan angket pertanyaan kepada pihak pengelola wisata. Di Awali dengan membuat angket soal. Adapun menurut (Wanti et al., 2022) menjelaskan bahwa sebelum menyusun angket, beberapa prosedur harus dilakukan, antara lain:

1. Penyusunan angket melibatkan langkah-langkah yang terstruktur, dimulai dengan merumuskan tujuan penggunaan angket.
2. Variabel yang akan menjadi fokus angket perlu diidentifikasi, seperti tingkat validitas atau kelayakan suatu media pembelajaran.
3. Setiap variabel harus dipisahkan menjadi sub-faktor tambahan yang khusus dan tunggal, yang disebut penanda atau sub-penunjuk.
4. Jenis informasi yang dikumpulkan harus dipikirkan, dan informasi kuantitatif sering kali menjadi keputusannya.

Untuk menentukan nilai setiap indikator yaitu menggunakan tingkat skala Likert yaitu berupa angka 5,4,3,2,1. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan kuesioner berupa skala Likert yang terdiri dari pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh responden dengan memberikan skor sesuai tingkat setuju atau tidak

setuju. (Sugiyono, 2016) menjelaskan Skala Likert digunakan untuk mengukur perspektif, sentimen, dan kesan orang atau kelompok tentang suatu hal. Setiap keputusan jawaban diberi skor, dimana responden harus menunjukkan sejauh mana mereka mendukung atau tidak menjunjung pernyataan tersebut. Adapun skala Likert yang di maksud oleh (Sugiyono, 2016) yaitu sesuai tabel berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Jawaban Responden	Skor
Sangat Setuju/Mudah	5
Sutuju/mudah	4
Netral	3
Tidak setuju/sulit	2
Sangat tidak setuju/sulit	1

Adapun untuk menghitung hasil nilai persentase persepsi kemudahan dengan rumus:

$$\text{Hasil Prosentasi} = \frac{\text{Skor angket yang di peroleh}}{\text{Total skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Seluruh jumlah soal angket ada 11 soal dengan 5 sampel target pengisi kuesioner. Dalam hal ini 5 sampel tersebut adalah seluruh pegawai dan pengelola Wisata Candirejo. Sehingga total skor yang diharapkan adalah 275. Adapun kesimpulan berdasarkan lima tingkat referensi jawaban menurut Ghozali (2013) yaitu:

Tabel 2. Klasifikasi Alat Ukur

Klasifikasi	Keterangan	Skor	Interval
SS/SM	Sangat setuju/ S. Memuaskan	5	80%-100%
S/M	Setuju/ Memuaskan	4	60%-79,99%
N/S	Netral/ Cukup	3	40%-59,99%
TS/ S	Tidak setuju/ T. Memuaskan	2	20%-39,99%
STS/SS	Sangat tidak setuju/ S.T Memuaskan	1	<20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu pilihan cara untuk mengembangkan industri wisata adalah dengan menggunakan industri desa wisata untuk kemajuan daerah. Desa wisata merupakan perpaduan antara daya tarik, kenyamanan dan fasilitas pendukung yang dihadirkan dalam peningkatan kehidupan wilayah sekitarnya yang difasilitasi dengan sistem dan adat istiadat yang penting. Sebuah desa wisata mempunyai daya tarik tersendiri (yang dapat berupa keunikan ruang hidup desa tersebut secara keseluruhan, maupun kehadiran sosial dan sosial anggota keluarganya) yang dikemas secara natural dan menarik sehingga daya tarik desa tersebut dapat menarik kunjungan wisatawan. Sebagai sumber pendapatan masyarakat setempat, industri desa wisata harus

diawasi dengan baik. Salah satunya dengan menyelenggarakan pemanfaatan kemajuan informasi dan peningkatan aplikasi sebagai media unik, media perdagangan, dan media komunikasi bersama mitra. (Sudana et al., 2021)

Seiring dengan berkembangnya kemampuan desa wisata dari tahun ke tahun, maka diperlukan pula media penyebaran informasi yang mengikuti perkembangan zaman secara mekanis. Saat ini, masyarakat yang membutuhkan atau hendak bepergian ke suatu desa bisa mendapatkan data-data yang dibutuhkannya melalui web, platform virtual, hingga aplikasi. Aplikasi serba guna memungkinkan klien mencari apa yang dibutuhkannya kapan pun dan di mana pun. Di sisi lain, jumlah wisatawan terus bertambah dari waktu ke waktu, kebutuhan wisatawan bervariasi sesuai dengan keinginan dan selera masing-masing, dan Desa Candirejo sebagai industri wisata juga semakin berkembang. Hal inilah yang menjadi alasan pencipta untuk mengarahkan penelitian lebih lanjut mengenai pengalaman klien untuk aplikasi Si AKU yang praktis, namun juga memuaskan keinginan, kebutuhan dan kepuasan klien. (Putri, 2023)

Setelah aplikasi Si AKU disosialisasikan secara lisan, peneliti meminta agar para sampel menguji aplikasi tersebut dengan cara *men-download* dan mengoperasikan Aplikasi Si AKU di ponsel masing-masing. Tindakan awal ini memungkinkan para sampel penelitian untuk mengajukan pertanyaan secara efektif. Sebelum dilakukan pengisian kuesioner, para pengelola terlebih dahulu diberikan pelatihan penggunaan aplikasi SiAKU. Setelah itu aplikasi diterapkan secara langsung dalam hal pengelolaan administrasi keuangan. Setelah dirasa para pengelola mampu menggunakan aplikasi SI AKU selanjutnya di berikan angket kuesioner. Seluruh jumlah soal tiap angket adalah 11 soal dengan 5 sampel target pengisi kuesioner. Dalam hal ini 5 sampel tersebut adalah seluruh pegawai dan pengelola Wisata Candirejo. Sehingga total skor yang diharapkan adalah 275.

Proses penyebaran angket menggunakan Google Form. Adapun targetnya adalah 5 orang pengelola wisata Candirejo. Adapun hasil perhitungan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Hasil Prosentasi} &= \frac{\text{Skor angket yang di peroleh}}{\text{Total skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{218}{2,75} \times 100\% \\ &= 79,27\% \end{aligned}$$

Hasil akhir yang diperoleh yaitu = 79,27%. Jika dilihat dari teori yang dikemukakan oleh Ghazali, nilai 79,27.% menunjukkan persepsi kemudahan yang diperoleh adalah sangat mudah. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa Aplikasi SI AKU yang diterapkan di wisata Desa Candirejo memperoleh persepsi kemudahan dalam penggunaannya. Kehadiran aplikasi Si AKU ini dinilai sangat membantu para pengurus koperasi Desa Wisata Candirejo dalam mendata industri wisata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini yaitu tentang persepsi kemudahan penggunaan aplikasi Si AKU mendapatkan hasil 79,27% dari hasil yang diharapkan 100%. Dengan hasil 79,27% dapat dikatakan penggunaan aplikasi Si AKU didesa wisata Candirejo memuaskan dari sisi kemudahan penggunaan aplikasi SiAKU. Dengan hasil angket tersebut diharapkan aplikasi SiAKU dapat membantu pengelolaan koperasi desa wisata Candirejo dalam mengelola koperasi desa wisatanya.

Adapun saran yang diperoleh yaitu perlunya penambahan fitur pencarian nama-nama *travel agent* dan paket wisata (termasuk di dalamnya rekomendasi penginapan atau hotel) sehingga lebih memudahkan pengurus koperasi maupun wisatawan dalam mencari data tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I., & Dirgahayu, T. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Desa Wisata di Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(4), 2291–2302.
- Ghozali, I. (2013). Ghozali, Imam. (2013). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21Update PLS Regresi. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Mumtaz, A., & Karmilah, M. (2021). Digitalisasi Wisata di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1).
- Nalatilfitroh, N., & Banowati, E. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pemasaran Pariwisata Desa Ngesong Kulon Progo Yogyakarta. *Edu Geography*, 9(3).
- Ningsih, N. P., Soenarto, & Sugiyono. (2020). Pengembangan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa Temukus-Besakih, Karangasem, Bali untuk Mendukung Pariwisata Berbasis Desa Wisata. *TATA LOKA*, 22(2), 212–221.
- Nirmala, B., Utami, N., & Paramitha, A. A. (2020). Digitalisasi Desa dan Potensi Wisata Di Desa Kerta, Kabupaten Gianyar Menuju Pariwisata 4.0. *Jurnal Karya Abdi*, 4(3).
- Prasetyo, H., Irawati, N., & Satriawati, Z. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pemasaran Desa Wisata. *Jurnal Ideas*, 9(2).
- Putri, S. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Wisata Kota Malang untuk Wisatawan Lokal. *Journal of Social and Economics Research*, 5(2).
- Sangari, M., Tulenan, V., & Rumbayan, M. (2022). Implementation of Augmented Reality Technology in Lalumpe Village to Realize a Digital Tourism Village. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 11(2), 109–120.

- Septemuryantoro, S. (2020). Pengembangan Potensi Budaya Ekowisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata Candirejo Borobudur Jawa Tengah. *Media Wisata*, 18(2).
- Sudana, I. G. P., Sadguna, I. G., Waisnawa, I. G., Yulianthi, A., & Harmini, A. (2021). Pengembangan Sistem Pembayaran untuk Desa Wisata Tri Eka Buana dengan Online Payment. *Bhakti Persada Jurnal Aplikasi IPTEKS*, 7(1), 17–23.
- Sugiyono. (2016). Sugiyono, Metode Penelitian. *Uji Validitas*.
- Utami, W. (2021). Pemetaan Partisipatif Penyusunan Sistem Informasi Wisata. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Wahyudin, A., Kristiadi, D., Utomo, A., Marwati, A., & Gulang, R. (2021). Pemanfaatan Multimedia Dalam Pengembangan dan Promosi Potensi Desa Wisata Adiluhur Kebumen. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 154–162.
- Wanti, L., Fadillah, Romadloni, A., Ikhtiagung, G., Prasetya Nur, Prihantara Andesita, Bahroni, I., & Pangestu, I. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pengembangan Desa Wisata Widarapayung Wetan melalui Pemberdayaan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis). *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 128–135.
- Yulianto, D. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pemasaran Pariwisata Desa Ngesong Kulon Progo Yogyakarta. *Jurnal Pustaka Mitra*, 3(1), 35–41.