

Optimalisasi Pengelolaan *Homestay* Melalui Pelatihan Aplikasi SIMBOK-KU Berbasis Website dan Android pada Masyarakat Desa Candirejo yang Tergabung di PT. Wimbo

Emik Rahayu¹, Izza Ulumuddin Ahmad Asshofi¹, Karis Widyatmoko², Ibnu Utomo Wahyu Mulyono², Imang Dapit Pamungkas³, Dian Indriana Hapsari^{3*}, Nurjanah⁴

¹Program Studi Pengelolaan Perhotelan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

²Program Studi Diploma Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

³Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

⁴Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

Email: ¹emik.rahayu@dsn.dinus.ac.id, ²izza.asshofi@dsn.dinus.ac.id, ³karis.widyatmoko@dsn.dinus.ac.id,

⁴ibnu.utomo.wm@dsn.dinus.ac.id, ⁵imang.pamungkas@dsn.dinus.ac.id, ⁶dian.indriana@dsn.dinus.ac.id,

⁷nurjanah@dsn.dinus.ac.id

Abstrak-Perkembangan pariwisata telah berlangsung dengan pesat. Pariwisata kini bahkan telah merambah ke pedesaan dan menghadirkan sebuah desa wisata. Desa wisata merupakan sebuah desa yang memiliki nilai unik dan khas. Pengembangan desa wisata membutuhkan fasilitas penunjang, salah satunya *homestay*. Namun sayangnya, dalam pengelolaan *homestay* terdapat banyak keterbatasan yang dialami di antaranya adalah penguasaan teknologi. Teknologi sendiri memiliki peran penting karena pengelolaan *homestay* berbasis digital bisa semakin meningkatkan efisiensi dan integrasi dalam pengelolaan *homestay*, oleh karena itu Universitas Dian Nuswantoro bermitra dengan PT. Wimbo merancang sebuah sistem informasi pengelolaan *homestay* bernama SIMBOK-KU. Sistem ini memudahkan pemantauan reservasi, pembayaran, standar pelayanan, bahkan *review* kepuasan pelanggan *homestay*. Sistem ini diluncurkan pada 12 November 2022. Sistem ini menjadi solusi atas beberapa kendala yang dihadapi dalam pengelolaan website seperti kesulitan membagi pelanggan kepada anggota *homestay*, tidak bisa memenuhi pembayaran *cashless*, sulit memverifikasi reservasi dan pembayaran melalui travel agent, kesulitan mengelola laporan keuangan, kesulitan mengelola standar layanan *homestay*.

Kata Kunci: Pemberdayaan; Pelatihan; Digital

Abstract-The development of tourism has been progressing rapidly. Tourism has now spread to the countryside, where a tourist village can be found. A tourist village is a village that has unique and distinctive values. Homestays are one of the supporting facilities required for the development of tourist villages. But unfortunately, in homestay management there are many limitations, including mastery of technology. Technology itself has an important role because digital-based homestay management can further increase efficiency and integration in homestay management. Because of that, Dian Nuswantoro University partnered with PT Wimbo to design a homestay management information system called SIMBOK-KU. This system makes it easy to monitor reservations, payments, service standards, and even homestay customer satisfaction. On November 12, 2022, this system went live. This system is a solution to several obstacles encountered in website management, such as difficulties in dividing customers among homestay members, inability to fulfill *cashless* payments, difficulty verifying reservations and payments through travel agents, difficulties managing financial reports, and difficulties managing homestay service standards.

Keywords: Empowerment; Training; Digital

1. PENDAHULUAN

Pariwisata memiliki berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah sesuai dengan penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan pada pasal 1. Wisatawan yang berkunjung ke tempat pariwisata terdiri dari dua macam, yaitu Wisatawan Domestik (Wisdom) dan Wisatawan Mancanegara (Wisman). Pariwisata yang ada di Indonesia memiliki berbagai macam destinasi pariwisata, di antaranya wisata alam, seni budaya, kuliner serta peninggalan sejarah.

Perkembangan kebijakan pariwisata telah membuka kesempatan yang seluas-luasnya bagi desa untuk muncul dan memamerkan daya tariknya. Aneka desa wisata maupun wisata desa pun bermunculan. Wisata desa berbeda dengan desa wisata. Wisata desa adalah salah satu kegiatan kepariwisataan yang menawarkan keseluruhan suasana yang menonjolkan keaslian desa seperti pemandangan alam desa yang indah, kuliner, cinderamata, *homestay* dan sebagainya (Sudibya, 2018). Sedangkan desa wisata menurut (Kusiawati, 2017) merupakan salah satu program pemberdayaan masyarakat untuk memaksimalkan potensi-potensi yang dimiliki oleh suatu desa untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya.

Mengacu pada Laporan Akhir Kajian Pengembangan Desa di DIY tahun 2014, pengertian desa wisata dapat diuraikan sebagai berikut, yang pertama adalah merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. Kedua, merupakan suatu wilayah pedesaan yang memiliki keunikan dan daya tarik yang khas (baik berupa daya tarik/keunikan fisik lingkungan alam pedesaan maupun kehidupan sosial budaya kemasyarakatan), yang dikelola dan dikemas secara alami dan menarik dengan pengembangan fasilitas pendukung wisata dalam suatu tata lingkungan yang harmonis dan pengelolaan yang baik dan terencana sehingga

daya tarik pedesaan tersebut mampu menggerakkan kunjungan wisatawan ke desa tersebut, serta menumbuhkan aktivitas ekonomi pariwisata yang meningkatkan kesejahteraan dan pemberdayaan masyarakat setempat. Ketiga, definisi Desa Wisata lainnya adalah: *Village Tourism, where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment*. Terjemahan bebas: wisata pedesaan di mana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat. Berdasarkan pengertian dari desa wisata yang dijelaskan, dapat dipahami jika sebuah desa wisata menjual segala keunikan yang sifatnya sangat khas di daerah tersebut. Desa wisata bisa menjadi sebuah langkah bagi terwujudnya sebuah pariwisata berkelanjutan. Hal ini karena wisata ini berpeluang untuk membuka partisipasi sebesar-besarnya bagi masyarakat lokal. Pemanfaatan ekonomi bagi masyarakat lokal sendiri merupakan satu dari empat pilar pariwisata berkelanjutan. Pariwisata seharusnya bisa meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pelibatan masyarakat lokal. Pelibatan masyarakat lokal bisa dilakukan melalui pembukaan *homestay* sehingga masyarakat akan memperoleh penghasilan dari wisata. Sebagai sebuah daerah yang telah sangat lekat dengan daya tarik wisatanya, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki banyak kawasan yang potensial untuk dikembangkan sebagai daerah kunjungan turis, salah satunya ialah kawasan Borobudur. Borobudur berbeda dengan destinasi-destinasi wisata yang lain, sebagai contoh Dieng, Sangiran dan lain-lain. Borobudur bukan hanya sebagai kawasan strategis pariwisata nasional, namun Borobudur juga menyandang predikat wisata super prioritas.

Sebagai kawasan yang menyandang predikat wisata super prioritas (DSP), Borobudur diharapkan bisa menjadi magnet bagi kegiatan pariwisata di wilayah sekitarnya. Sehingga predikat ini juga akan berdampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat, salah satunya melalui desa wisata.

Desa wisata sendiri sebagaimana pengertian yang telah dijelaskan sebelumnya memiliki banyak sisi keunikan yang sangat menarik sebagai daya tarik wisata. Namun desa wisata juga memiliki satu eligibilitas yang belum terkelola dengan baik guna menarik wisatawan agar merencanakan masa tinggal yang lebih panjang yaitu *homestay* atau pondok wisata. *Homestay* adalah jenis akomodasi yang berasal dari rumah rakyat yang telah ditingkatkan fasilitas dan sarannya sebagai penginapan yang disewakan kepada wisatawan. Lokasi *homestay* biasanya berdekatan dengan tempat wisata. Keberadaan *homestay* tidak hanya sebagai tempat menginap tetapi juga untuk mempelajari budaya masyarakat setempat (Rustini, 2021). Standar usaha *homestay* telah diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI Nomor 9 Tahun 2014. *Homestay* sendiri merupakan pembeda dari wisata desa dengan desa wisata. Karena itulah pengelolaan *homestay* perlu ditata dan diintegrasikan dengan teknologi dan sistem manajemen sebagaimana di hotel. Setiap *homestay* di rumah penduduk perlu dihitung sebagai suatu kamar di hotel. Kumpulan dari *homestay* tersebut ditata dan dikategorikan sesuai dengan *room configuration*, yaitu tata letak fisik unik yang diberikan kode tertentu terhadap setiap kamar.

Namun pengelolaan *homestay* oleh masyarakat sering kali menemui berbagai kendala. Kendala tersebut salah satunya ialah keterbatasan dalam penguasaan teknologi. Sebuah desa wisata atau kampung wisata memiliki keterbatasan kemampuan sumber daya yang dimiliki. Hal ini menjadi kendala pemanfaatan digital untuk melakukan promosi dan memberikan informasi (Putra dan Dirgahayu, 2019). Seperti yang dikemukakan oleh (Gorda et al., 2020) pengelolaan wisata juga harus mengoptimalkan media digital tersebut sebagai saluran pemberian informasi kepada calon pengunjung, menghubungkan dengan para pemangku kepentingan, dan akhirnya menghasilkan kunjungan wisata yang meningkat. Karena itu, Universitas Dian Nuswantoro berupaya merancang sebuah sistem informasi yang nantinya akan memudahkan dalam pengelolaan *homestay*. Sistem informasi ini disebut dengan SIMBOK-KU.

Program ini bertujuan untuk menginisiasi sebuah sistem pengelolaan *homestay* yang berbasis digital. Sehingga program ini nantinya akan membawa pengelolaan *homestay* berjalan dengan lebih efektif dan diharapkan peningkatan kesejahteraan masyarakat juga bisa terjadi sejalan dengan hal tersebut. Manfaat program ini ialah menyelesaikan aneka hambatan dan masalah yang ditemui dalam pengelolaan *homestay* menggunakan pendekatan teknologi digital.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Pemilihan Mitra

Program ini dilaksanakan melalui kerja sama dengan PT. Wisata Menoreh Borobudur (PT. WIMBO). PT. WIMBO bergerak di bidang perjalanan pariwisata, jasa, dan transportasi, properti pariwisata, dan konsultan manajemen pariwisata yang terletak di kawasan super prioritas Borobudur atau sekitar 4,2 kilometer dari Candi Borobudur. PT. WIMBO memiliki 11 karyawan dan mengelola 30 *homestay* yang berlokasi di 26 rumah warga di Dusun Sengen dan Dusun Bangkal, Desa Candirejo, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang. PT. Wimbo diinisiasi ketika pandemic covid-19 justru muncul di Indonesia dan sekaligus sebagai respon atas ditetapkannya Borobudur sebagai destinasi pariwisata super prioritas. Walaupun pada saat pandemic memang wisatawan menurun, namun bagi PT. Wimbo itu merupakan suatu peluang untuk mempersiapkan peluang bisnis pariwisata yang lebih besar dalam beberapa tahun yang akan datang baik dari sisi unit usaha maupun pengelolaan SDM Pariwisata.

Kerjasama dengan PT. Wimbo telah berlangsung selama dua tahun, di mana Universitas Dian Nuswantoro memberi pelatihan kepada PT. Wimbo baik dalam hal pelayanan prima, kompetensi kependamuan, pembelajaran bahasa asing dan konsultasi kelembagaan dan sebagainya hingga berlanjut sampai saat ini. Selain itu Universitas Dian Nuswantoro juga berperan membantu PT. Wimbo menjalankan tranformasi pengelolaan *homestay* yang berbasis IT.

Kerjasama antara PT. Wimbo dengan Universitas Dian Nuswantoro mampu memberi manfaat yang lebih luas bukan hanya bagi PT. Wimbo saja namun juga masyarakat sekitarnya. Kerjasama ini berhasil mempertemukan kebutuhan masyarakat akan pengelolaan *homestay* yang lebih efektif dengan akademisi yang memiliki keahlian di bidang IT. Hal ini diharapkan akan semakin meningkatkan jumlah kunjungan ke *homestay* yang berada di bawah pengelolaan PT. Wimbo, sehingga kesejahteraan rakyat juga akan terdampak dan kemudian meningkat.

2.2 Pencanaan Pengelolaan *Homestay* Secara Digital Melalui Pembuatan Aplikasi SIMBOK-KU

Pengelolaan *homestay* secara digital yang dilaksanakan selama program ini digelar ialah pembuatan aplikasi reservasi secara digital. Program ini dicanangkan setelah mengevaluasi berbagai masalah dan hambatan dalam pengelolaan *homestay*. Aneka masalah itu terkait dengan hal-hal teknis, seperti kesulitan untuk mengecek ketersediaan kamar dan pemerataan pemberian kamar kepada pengelola *homestay* sehingga dipercaya tamu karena di masa pandemi ada keraguan dari sebagian pemilik *homestay* dan keraguan dari tamu untuk ke *homestay*. Sehingga kemudian dirancang sebuah program yang sifatnya terintegrasi dan *real time* untuk memudahkan dalam pengelolaan *homestay* di bawah PT. Wimbo. Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin ketat juga mendorong pembuatan sistem informasi pendukung proses bisnis dan manajemen di PT. Wimbo. Universitas Dian Nuswantoro bersama dengan PT. Wimbo kemudian mencanangkan inovasi teknologi baru yang diberi nama SIMBOK-KU (Sistem Informasi *homestay* Borobudur Kampus Kreatif Udinus). Aplikasi ini memudahkan pemantauan reservasi, pembayaran, standar pelayanan, bahkan *review* kepuasan pelanggan *homestay*.



Gambar 1. Sosialisasi Pengelolaan *Homestay* Secara Digital

2.3 *Launching* dan Pelatihan Aplikasi SIMBOK-KU

Aplikasi ini diluncurkan pada tanggal 12 November yang disertai dengan pelatihan bagi anggota *homestay* pada 12-13 November 2022. Pelatihan ini melibatkan para karyawan PT Wimbo serta anggota *homestay*. Pelatihan sendiri dibagi menjadi dua sesi, yakni pelatihan operasi sistem informasi berbasis web yang diberikan kepada karyawan PT. Wimbo. Serta, pelatihan operasi SIMBOK-KU berbasis mobile yang diberikan bagi anggota *homestay*. Pelatihan ini diberikan oleh tim dosen dari Universitas Dian Nuswantoro. Pelatihan ini dimaksudkan agar semua anggota mampu mengoperasikan aplikasi SIMBOK-KU dan bisa memetik keuntungan bagi kemajuan *homestay* mereka. Sehingga dengan demikian diharap peningkatan kesejahteraan bisa dicapai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat Desa Candirejo

Kegiatan ini merupakan kerjasama antara Universitas Dian Nuswantoro dengan PT. Wimbo. Program ini memiliki tujuan guna peningkatan kesejahteraan masyarakat sekitar DSP Borobudur melalui pengelolaan *homestay* berbasis digital. Pelibatan masyarakat sendiri merupakan bagian dari pariwisata berkelanjutan. Hal ini karena pariwisata berkelanjutan memiliki empat pilar yang mencakup (Wijayanti, 2020) :

- 1) Pengelolaan destinasi pariwisata berkelanjutan artinya, perencanaan pariwisata harus mampu menjaga tingkat kepuasan wisatawan serta memastikan keselamatan dan keamanan wisatawan maupun komunitas atau masyarakat lokal di kawasan destinasi wisata.
- 2) Pemanfaatan ekonomi bagi masyarakat lokal. Pembangunan pariwisata harus bisa menjamin adanya peningkatan perekonomian dengan melibatkan masyarakat lokal dalam pengelolaan dan kemanfaatan tempat wisata.

- 3) Pelestarian budaya bagi masyarakat dan pengunjung. Pembangunan pariwisata harus menghormati nilai-nilai sosial budaya komunitas tempat dibangunnya destinasi wisata, melestarikan warisan budaya tradisional mereka serta berkontribusi pada pemahaman dan toleransi antar budaya.
- 4) Pelestarian lingkungan, tujuan perencanaan pariwisata berkelanjutan adalah untuk memanfaatkan sumber daya lingkungan yang ada termasuk flora dan fauna secara optimal. Tetapi perlu ingat bahwa dalam pembangunannya harus tetap mempertimbangkan kondisi lingkungan dan risiko yang ditimbulkan.

Program ini dirancang agar pelibatan ekonomi bagi masyarakat lokal bisa berjalan dengan maksimal. Sehingga dilakukan transmisi teknologi serta pengetahuan dari para akademisi kepada anggota *homestay* serta PT. Wimbo. Program ini berjalan berdasarkan amatan atas berbagai masalah yang dihadapi ketika pengelolaan *homestay* dilakukan. Adapun masalah-masalah tersebut mencakup:

- 1) Kesulitan membagi pelanggan kepada anggota *homestay*. Hal ini berakibat terjadinya ketimpangan akan kunjungan serta pendapatan yang diperoleh oleh anggota *homestay*. Masalah ini terjadi karena sulitnya pemantauan akan reservasi yang masuk, sehingga sering kali reservasi dilakukan ketika tamu tiba di *homestay*.
- 2) Tidak bisa memenuhi pembayaran *cashless*. Perkembangan teknologi yang serba pesat menyebabkan metode pembayaran cash sudah mulai tidak relevan. Namun sayangnya, tidak semua anggota *homestay* memiliki kapasitas untuk memenuhi pembayaran *cashless*. Hal ini karena minimnya pemahaman dan ketimpangan soal penguasaan teknologi.
- 3) Sulit memverifikasi reservasi dan pembayaran melalui *travel agent*. Masalah ini disebabkan karena sistem pembayaran yang tidak satu pintu. Hal ini akan menjadi hambatan dalam pengelolaan *homestay*.
- 4) Kesulitan mengelola laporan keuangan. Laporan keuangan memegang peran penting dalam pelaksanaan bisnis baik itu korporasi maupun UMKM. Laporan keuangan pada suatu perusahaan sangat berpengaruh terhadap informasi manajemen, di mana setiap periode akuntansi laporan keuangan harus dilaporkan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan perusahaan baik dari segi pendapatan maupun pengeluaran, serta posisi keuangan lainnya. Laporan keuangan juga harus dibuat dengan cepat dan juga tepat (Rahmayuni, 2017). Keberadaan laporan keuangan juga mampu menunjang peningkatan pendapatan pada usaha *homestay*. Sehingga masalah kesulitan mengelola laporan keuangan harus segera diatasi.
- 5) Kesulitan mengelola standar layanan *homestay*. Untuk menjamin tamu agar merasa aman dan nyaman tinggal di *homestay*, salah satu aspek yang mesti diperhatikan adalah pelayanan dari tuan rumah kepada tamu/wisatawan yang menginap di *homestay*. Menurut Zithaml dan Bitner ada 5 aspek pelayanan, yaitu *reliability, assurance, tangibles, emphyaty, responsiveness* (Rustini, 2021).

Masalah-masalah tersebut tentunya akan sangat menghambat dalam proses pengelolaan *homestay* dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Karena itu dibutuhkan sebuah solusi jitu guna menyelesaikannya. Solusi tersebut ialah membuat pengelolaan *homestay* berbasis digital. Menurut (Wilantari, 2018), pada zaman sekarang sarana komunikasi massa salah satunya ialah media massa melalui internet.



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi SIMBOK-KU

Universitas Dian Nuswantoro pun merancang sebuah sistem informasi bernama SIMBOK-KU. Sistem informasi ini berbasis *website* dan *mobile*. Sehingga, aplikasi ini akan memudahkan para penggunanya. Baik itu para karyawan di PT. Wimbo yang berperan sebagai operator dan para anggota *homestay* yang akan mengoperasikan aplikasi ini menggunakan *handphone*. Melalui sistem informasi ini, penggunaannya akan dengan mudah melakukan pemantauan terhadap reservasi, pembayaran, standar pelayanan, bahkan penggunaannya juga bisa melihat *review* para pengguna *homestay* sehingga bisa menjadi bahan evaluasi.

Melalui platform SIMBOK-KU, kualitas pelayanan, ketersediaan kamar, dan kepastian pembayaran bisa lebih terjamin. Hal ini tentunya akan semakin meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan bagi setiap wisatawan yang berkunjung. Bukan hanya itu, pengelolaan *homestay* berbasis digital juga akan membuat *homestay* bisa

dikelola dengan semakin efektif dan efisien. Penggunaannya yang bersifat terintegrasi dan *real-time* juga akan memudahkan proses *update* data guna kepentingan pengecekan.

Selain itu, sistem informasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi, dimana para wisatawan dapat mengaksesnya secara langsung melalui telepon pintar mereka. Tolak ukur tersebut bisa dicapai dengan menggunakan pendekatan *community awareness*. Hal ini kemudian diharapkan akan meningkatkan minat wisatawan untuk melakukan kunjungan ke DSP Borobudur dan kemudian menginap di *homestay* yang dikelola oleh PT. Wimbo, dengan menggunakan sistem informasi SIMBOK-KU. Hal ini juga telah disampaikan oleh (Salindri et al., 2022) yang menyatakan penyedia layanan produk perlu menggunakan alat digital seperti web dan beberapa media sosial untuk menarik konsumen baru, meningkatkan layanan, efisiensi pengeluaran hingga meningkatkan penjualan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Nofal et al., 2020) bahwa layanan berbasis digital mampu meningkatkan komunikasi efisiensi komunikasi, mendorong interaksi pelanggan, membangun merek serta meningkatkan prospek penjualan.

Proses ini diharapkan bisa menjadi dukungan untuk terwujudnya sebuah wisata berkelanjutan di kawasan DSP Borobudur. Pariwisata berkelanjutan merupakan pengembangan konsep berwisata yang bisa memberi dampak jangka panjang, baik itu lingkungan, sosial budaya, serta ekonomi baik itu untuk masa kini atau masa depan, serta entah itu untuk wisatawan atau masyarakat lokal. Pariwisata berkelanjutan bermakna keperluan wisata untuk saat sekarang akan tetapi tetap tidak mengurangi atau mengorbankan kebutuhan untuk generasi mendatang (Obot & Setyawan, 2019). Selanjutnya (Rusyidi & Fedryansah, 2018) menyatakan bahwa faktor pembangunan pariwisata harus diperhatikan keberlangsungannya serta menitikberatkan pada pemberdayaan, pencapaian kesejahteraan dan peningkatan taraf hidup masyarakat setempat.

Pengembangan pariwisata berkelanjutan dimaksudkan agar tidak ada lagi pembangunan destinasi wisata yang semata-mata hanya berfokus untuk menarik pengunjung sebanyak mungkin, tanpa memperhitungkan dampak yang diakibatkan. Melalui pariwisata berkelanjutan, semua sumber daya dapat dikelola sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan menjaga keutuhan budaya, keanekaragaman hayati, dimensi ekologi, dan kehidupan sistem (Adnyana, 2020).

Guna menunjang pencapaian tujuan dari aplikasi ini, maka Universitas Dian Nuswantoro bersama PT. Wimbo membuat sebuah pelatihan bagi para karyawan dan anggota *homestay*. Pelatihan dilakukan pada 12-13 November 2022. Melalui pelatihan yang diberikan, dampak dan *feedback* baik dirasakan oleh para penggunanya. Seperti studi yang dilakukan oleh (Simanjuntak et al., 2021) mengatakan bahwa pengelola wisata juga harus mengoptimalkan media digital sebagai saluran pemberian informasi kepada calon pengunjung, menghubungkan dengan para pemangku kepentingan, dan akhirnya menghasilkan kunjungan wisatawan yang meningkat.

Para karyawan dan anggota *homestay* merasa sistem informasi yang dikembangkan oleh Universitas Dian Nuswantoro sangat membantu dalam pengelolaan *homestay*. Hal ini dikarenakan aplikasi ini membuka peluang lebih besar untuk menarik minat wisatawan. Keberadaan aplikasi ini juga membantu kawasan Desa Candirejo yang memiliki banyak *homestay* semakin dikenal. Tentunya kesempatan masyarakat untuk mendapatkan peningkatan penghasilan menjadi semakin besar.

3.2 Tingkat Pemahaman Masyarakat Desa Candirejo tentang Pengelolaan *Homestay* Melalui Aplikasi

Aplikasi SIMBOK-KU yang dirancang oleh Universitas Dian Nuswantoro bisa berfungsi dengan baik. Beberapa masalah yang dihadapi oleh PT. Wimbo dan anggota *homestay* bisa diselesaikan dengan bantuan sistem informasi SIMBOK-KU.

Kendala sebelum sistem informasi SIMBOK-KU diluncurkan:

- 1) Kesulitan membagi pelanggan kepada anggota *homestay*.
- 2) Tidak bisa memenuhi pembayaran *cashless*.
- 3) Sulit memverifikasi reservasi dan pembayaran melalui *travel agent*.
- 4) Kesulitan mengelola laporan keuangan.
- 5) Kesulitan mengelola standar layanan *homestay*.

Sesudah sistem informasi SIMBOK-KU diluncurkan:

- 1) Masalah kesulitan membagi pelanggan kepada anggota *homestay* bisa teratasi. Hal ini karena sistem informasi ini dapat memetakan kamar mana saja dan di *homestay* mana yang sudah terisi dan juga belum. Semua ini dilakukan secara *real time*. Sehingga operator di PT. Wimbo bisa mengetahui informasi terbaru secepat mungkin. Hal ini sangat menguntungkan karena akan sangat memudahkan distribusi wisatawan yang menginap di *homestay* yang dikelola oleh PT Wimbo. Selain itu, hal ini juga mengurangi terjadinya ketimpangan pendapatan di antara para anggota *homestay*.
- 2) Masalah tidak bisa memenuhi pembayaran *cashless* juga bisa terselesaikan melalui program ini. Hal ini karena sistem informasi ini memberi ruang untuk melakukan pembayaran *cashless*. Universitas Dian Nuswantoro juga memberi pelatihan mengenai keuangan digital. Tindak lanjut dari pelatihan ini ialah

dibukanya akun dompet digital maupun *Mobile banking* yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan pembayaran *cashless* selama wisatawan berkunjung.

- 3) Aplikasi ini memudahkan pelaksanaan verifikasi reservasi, sehingga semua reservasi bisa dilayani dan dilakukan pembayaran melalui satu pintu, yakni PT Wimbo saja.
- 4) Program ini membantu PT. Wimbo dan anggota *homestay* untuk bisa mengelola keuangan dengan seefisien mungkin. Pencatatan bisa dilakukan dengan mendetail.
- 5) Pengelolaan standar layanan *homestay* dilakukan berbasis digital. Standar layanan dibuat secara lengkap namun mudah dipahami, sehingga bisa diaplikasikan dengan mudah oleh para anggota *homestay*.
- 6) Melalui keterangan di atas, bisa diketahui jika program ini berlangsung dengan baik sebab bisa menyelesaikan aneka masalah yang dihadapi oleh PT. Wimbo dan anggota *homestay* kelolaannya dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pemberdayaan masyarakat Desa Candirejo melalui pelatihan pengelolaan *homestay* berbasis digital, didapatkan beberapa kesimpulan antara lain: kegiatan berlangsung secara lancar dengan sambutan antusias para masyarakat desa Candirejo yang mengikuti kegiatan pemberdayaan pengelolaan *homestay* secara digital melalui aplikasi SIMBOK-KU. Adanya dukungan masyarakat sekitar dalam kegiatan sosialisasi pemberdayaan pengelolaan *homestay* berbasis digital dalam upaya meningkatkan pengetahuan digital masyarakat dalam menjalankan bisnis pariwisata. Diperlukan upaya yang lebih komprehensif dan berkelanjutan dalam mengenalkan pemahaman perihal digitalisasi dalam bisnis pariwisata kepada masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan cara melibatkan berbagai pihak yang terkait agar masyarakat paham menggunakan media digital dalam mengembangkan bisnis pariwisata, sehingga terciptanya pariwisata yang berkelanjutan.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis artikel jurnal pengabdian ini mengucapkan terima kasih kepada Dikti khususnya dalam Program *Matching Fund* Kedaireka pada tahun 2022 yang telah memberi dukungan terhadap kegiatan ini.

REFERENCES

- Adnyana, I. M. (2020). Dampak Green Tourism Bagi Pariwisata Berkelanjutan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 4(3), 1582–1592.
- Gorda, A. A. N. O. S., Saputra, W. H. S. W. H., & Anggreswari, N. P. Y. (2020). Komunikasi Pemasaran Pariwisata Berbasis Digital (Studi pada Desa Sambangan Kabupaten Buleleng). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 1–11.
- Kusiawati, D. (2017). Pemberdayaan Masyarakat. *Pendidikan Luar Sekolah*, 2(1), 59–72.
- Nofal, M. I., Al-Adwan, A. S., Yaseen, H., & Alsheikh, G. A. A. (2020). Digital marketing effect to intention to domestic tourism during COVID-19 in Jordan. *Periodicals of Engineering and Natural Sciences (PEN)*, 8(4), 2471–2483.
- Obot, F., & Setyawan, D. (2019). Implementasi Kebijakan Pemerintah Kota Batu Dalam Mewujudkan Kota Pariwisata Berkelanjutan Yang Berwawasan Lingkungan. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 6(3).
- Rahmayuni, S. (2017). Peranan Laporan Keuangan dalam Menunjang Peningkatan Pendapatan Pada UKM. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(1), 93–99.
- Rustini, R. (2021). Pelayanan Tuan Rumah Homestay dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat (Community Based-Tourism) di Desa Wisata Wates Jaya, Kabupaten Bogor. *Destinesia: Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata*, 3(1), 50–60.
- Rusyidi, B., & Fedryansah, M. (2018). Pengembangan pariwisata berbasis masyarakat. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 1(3), 155–165.
- Salindri, Y. A., Sulisty, A., Annisa, R. N., Hadianto, F., & Arifkusuma, M. B. (2022). Pemberdayaan UKM YAD Blangkon Yogyakarta Melalui Pemasaran Berbasis Digital Sebagai Upaya Menembus Pasar Global. *JURNAL INOVASI DAN PENGABDIAN MASYARAKAT INDONESIA*, 1(4), 41–46.
- Simanjuntak, M., Setiawan, A., Nasrullah, N., Abdillah, L. A., Mistriani, N., Simarmata, J., Tjahjana, D., Sari, O. H., Banjarnahor, A. R., & Triharjono, B. A. (2021). *Pemasaran Digital Pariwisata Indonesia*. Yayasan Kita Menulis.
- Sudibya, B. (2018). Wisata Desa dan Desa Wisata. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(1), 22–26.
- Wijayanti, A. (2020). Wisata Kuliner Sebagai Strategi Penguatan Pariwisata Di Kota Yogyakarta, Indonesia. *Khasanah Ilmu- Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 11(1), 74–82.
- Wilantari, N. N. A. (2018). Komunikasi Massa dalam Manajemen Pariwisata. *Dharma Duta*, 16(1).