

Governansi Digital Usaha Penginapan Desa Temajuk Melalui Penggunaan Aplikasi Berbasis Mobile

Lia Suprihartini¹, Tri Wahyuarini², Lilis Listiyawati³, Sri Syabanita Elida⁴,
Riska Wahyuni⁵, Zulkifli⁶, Rudy Tandra*⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Pontianak, Pontianak, Indonesia
e-mail: lia.arai@gmail.com¹, rienn08@gmail.com², lilis_listiyawati@yahoo.com³,
srisyabanitaelida@gmail.com⁴, riskawahyuni83@yahoo.com⁵, zulkifli67@yahoo.com⁶,
rudytandra@polnep.ac.id⁷

Abstrak

Desa Temajuk merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Paloh, Kabupaten Sambas. Desa Temajuk belum memiliki sumber daya digital yang memudahkan wisatawan untuk mengakses penginapan yang tersedia. Bahkan transaksi penginapan masih dicatat secara konvensional oleh pelaku usaha penginapan di Desa Temajuk. Ketidaktersediaan sumber daya digital tersebut disinyalir berasal dari keterbatasan atau kurangnya literasi atas pentingnya sebuah governansi digital pada usaha penginapan. Beranjak dari permasalahan tersebut, tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Jurusan Administrasi Bisnis (AB) Politeknik Negeri Pontianak (Polnep) mengadakan kegiatan governansi digital usaha penginapan melalui pembagian aplikasi pencatatan transaksi penginapan berbasis mobile dan pelatihan penggunaan aplikasi tersebut. Aplikasi yang diberi nama HostNote memiliki fitur-fitur, yang diantaranya pencatatan data transaksi dan menyimpannya dalam Read Only Memory (ROM) smartphone, mengorganisir kamar dan ketersediaannya agar tidak tumpang tindih, dan merekap data transaksi yang dapat dievaluasi secara bulanan. Berdasarkan hasil kegiatan PKM yang ditinjau berdasarkan luaran, pelaku usaha penginapan menunjukkan kemampuan adaptasi terhadap teknologi berupa kemahiran penggunaan aplikasi dan kesadaran akan manfaat governansi digital. Hal ini turut mengindikasikan pencapaian tujuan inti kegiatan PKM, yaitu peningkatan keterampilan dan pengetahuan pelaku usaha penginapan di Desa Temajuk selaku mitra kegiatan.
Kata Kunci: Governansi Digital, Usaha Penginapan, Aplikasi, Pelatihan

Abstract

Temajuk Village is a village located in Paloh District, Sambas Regency. Temajuk Village does not have digital resources that make it easier for tourists to access the available lodging. Even lodging transactions are still recorded conventionally by lodging business actors in Temajuk Village. The unavailability of digital resources is allegedly derived from limitations or lack of literacy on the importance of digital governance in the lodging business. Moving on from this problem, the Community Service (PKM) implementation team of Politeknik Negeri Pontianak (Polnep)'s Business Administration Department (AB) held digital governance activities for lodging businesses through the distribution of mobile-based lodging transaction recording applications and training on the use of these applications. The application, named HostNote, has features, including recording transaction data and storing it in the Read Only Memory (ROM) of smartphones, organizing rooms and their availability so as not to overlap, and recapitulating transaction data that can be evaluated on a monthly basis. The results of PKM activities that based on outcomes, lodging business actors show adaptability to technology in the form of proficiency in using applications and awareness of the benefits of digital governance. This also indicates the achievement of the core objectives of PKM activities, namely increasing the skills and knowledge of lodging business actors in Temajuk Village as activity partners.
Keywords: Digital Governance, Lodging Business, App, Training

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan data yang dirilis oleh Kepios Pte. Ltd pada Januari 2023 dalam laporan unggulan mereka, yaitu Global Digital Reports, pengguna internet di benua Asia tercatat mencapai 3 miliar atau 57,9% dari pengguna internet secara global. Apabila angka tersebut didekomposisi, pengguna internet pada Asia Timur mendominasi sebesar

24%, disusul Asia Selatan sebesar 18,5%, Asia Tenggara 10%, Asia Barat 4,3% dan terakhir Asia Tengah 1,1%. Indonesia sebagai salah satu negara di Asia Tenggara dan negara dengan penduduk terbanyak ke-4 di dunia, tercatat 212,9 juta penduduknya sebagai pengguna internet. Namun, dari sejumlah tujuan penggunaan internet yang dipersentasikan, tujuan penggunaan internet oleh penduduk Indonesia berusia 16-64 tahun untuk pengelolaan keuangan dan simpanan masih tergolong rendah, yaitu 39,2% atau sebanyak 83,4 juta penduduk. Hal ini sedikit banyak menunjukkan literasi digital penduduk Indonesia yang belum sepenuhnya berkembang khususnya terkait pemanfaatan teknologi informasi untuk kegiatan perekonomian. Kesenjangan infrastruktur pendukung yang terjadi antara pulau Jawa dan pulau lainnya, menjadikan belanja atau pengeluaran riset dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai suatu keharusan (Sapulette and Muchtar, 2023)

Pemerataan TIK di luar pulau Jawa tidak dapat dilakukan oleh pemerintah pusat saja, perlu adanya campur tangan dari berbagai pemangku kepentingan untuk mengakselerasi hal tersebut. Sebagai perpanjangan tangan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang berada di daerah, Politeknik Negeri Pontianak (Polnep) diwajibkan turut memberikan andil akselerasi pemerataan TIK melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). PKM yang akan dilaksanakan oleh Jurusan Administrasi Bisnis (AB) Polnep menjadikan Desa Temajuk sebagai objek pelaksanaan kegiatan. Alasan pemilihan Desa Temajuk yang berada di Kecamatan Paloh, Kabupaten Sambas tersebut adalah kategori Desa Temajuk sebagai Desa Wisata Maju yang tidak didukung dengan digitalisasi pada sejumlah infrastruktur, tetapi desa pernah masuk peringkat 500 besar Anugerah Desa Wisata Indonesia tahun 2023.

Belum adanya dukungan digitalisasi tersebut terlihat dari data pelaku usaha penginapan tahun 2023 yang diperoleh dari dinas terkait. Desa Temajuk tercatat memiliki 72 pelaku usaha penginapan dengan kategori hunian berjumlah kurang dari 10 kamar sebanyak 46 pelaku usaha, 10-20 kamar sebanyak 16 pelaku usaha dan di atas 20 kamar sebanyak 10 pelaku usaha. Dominasi kategori hunian dengan jumlah kamar kurang dari 10, menunjukkan mayoritas usaha penginapan bersifat perseorangan dan belum memiliki governansi digital untuk pencatatan transaksi penginapan. Konvensionalnya proses bisnis internal pelaku usaha penginapan berperan besar pula pada ketidaksiapan usaha penginapan untuk diakses dari luar baik melalui *website* ataupun aplikasi. Padahal sumber daya digital sebagai sebuah landasan inovasi, interaksi dan pengetahuan (Heine, Krepf and König, 2023), dapat memberikan kemudahan wisatawan dalam memperoleh informasi ketersediaan penginapan dari segi harga hingga fasilitas dan pemesanan penginapan melalui *website* atau aplikasi. Hal ini harus segera diatasi mengingat industri pariwisata modern merupakan salah satu sumber penghasilan terbesar dan segmen perdagangan jasa internasional yang berkembang secara dinamis (Ziyadin *et al.*, 2019).

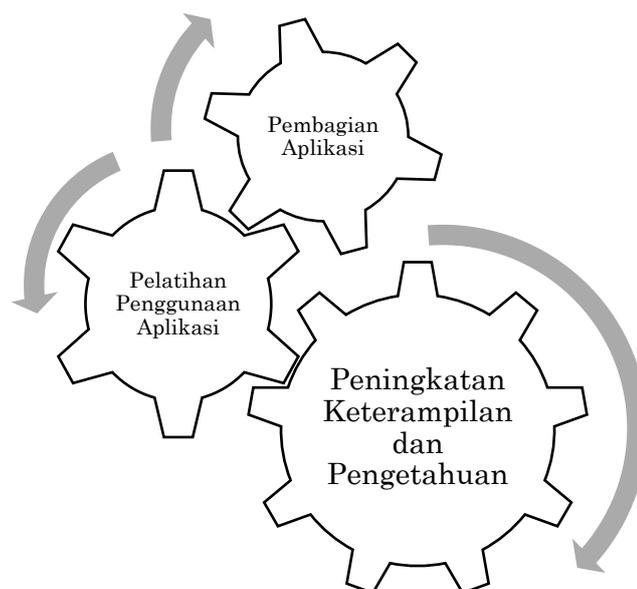
Ketidaktersediaan sumber daya digital tersebut menjadi hal utama yang dialami usaha penginapan di Desa Temajuk. Hal ini disinyalir berasal dari keterbatasan atau kurangnya literasi atas pentingnya sebuah tata laksana digital atau governansi digital pada usaha penginapan. Governansi digital yang dimaknai sebagai tata laksana dalam menopang bentuk-bentuk baru pengorganisasian, penciptaan nilai/manfaat dan pelampauan tata laksana analog yang ada dengan digitalisasi, dapat membawa efisiensi dalam penggunaan sumber daya (Creutzig *et al.*, 2022), transparansi, dan pengendalian untuk meningkatkan kepastian serta pengurangan toleransi atas eror transaksi (Hanisch *et al.*, 2023).

Oleh sebab itu, tim PKM melihat perlunya governansi digital usaha penginapan yang dimulai dari proses bisnis internal pelaku usaha terlebih dahulu, yaitu berupa penyediaan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pencatatan transaksi penginapan

secara digital. Selain ketersediaan aplikasi, pelatihan penggunaan aplikasi juga menjadi perhatian tim PKM. Hal ini mengingat pelatihan dapat menumbuhkan kemampuan adaptasi teknologi pelaku usaha penginapan, terutama dalam hal kecepatan proses dan penggunaan data sebagai pendukung pengambilan keputusan (Wynn and Lam, 2023). Keberadaan pelatihan kerap kali dirasakan manfaatnya oleh pelaku usaha (Veny and Ferranti, 2024), begitu pula dengan pendampingan (Pandan Wangi and Tri Laksono, 2024). Kesadaran akan manfaat governansi digital yang terus dikembangkan, berpotensi menarik wisatawan yang datang ke tempat wisata untuk turut menjaga lingkungan dan sosial budaya sehingga tercipta aktivitas wisata yang berkelanjutan (Bata Ilyas *et al.*, 2023). Kemampuan adaptasi terhadap teknologi berupa kemahiran penggunaan aplikasi dan kesadaran akan manfaat governansi digital menjadi muara pencapaian tujuan kegiatan PKM ini, yaitu peningkatan keterampilan dan pengetahuan pelaku usaha penginapan perseorangan di Desa Temajuk selaku mitra.

2. METODE

Pendekatan yang dipergunakan untuk mencapai tujuan kegiatan PKM, yaitu peningkatan keterampilan dan pengetahuan pelaku usaha penginapan perseorangan di Desa Temajuk ditunjukkan pada Gambar 1. Pendekatan dimulai dari penyediaan dan pembagian aplikasi pencatatan transaksi penginapan secara gratis. Aplikasi yang dibagikan telah dirancang berdasarkan survei dan wawancara awal tim PKM sebelum pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Pendekatan Pencapaian Tujuan Kegiatan PKM

Aplikasi tersebut berbasis *mobile* sehingga pelaku usaha tidak perlu membeli perangkat tambahan untuk menggunakannya. Hasil entri data transaksi penginapan tercatat pada media penyimpanan *smartphone* itu sendiri atau secara *offline*. Digitalisasi tidak harus terbatas pada penggunaan jalur *online* saja, namun seluruh proses bisnis perlu diteliti kemungkinan digitalisasinya agar dapat diperoleh kebermanfaatannya (Velikova, 2019). Pertimbangan tidak digunakannya *online database* dalam pencatatan data transaksi penginapan adalah data transaksi yang berukuran kecil dan proses pemeliharaan yang sulit dilakukan oleh pelaku usaha ketika masa sewa *database* berakhir.

Setelah pembagian aplikasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi bagi pelaku usaha penginapan di Desa Temajuk. Pelatihan dibawakan oleh narasumber yang berasal dari tim PKM. Fitur aplikasi dan prosedur penggunaannya disampaikan secara rinci dan dipraktikkan secara bersama-sama.

Sebagai bentuk evaluasi kegiatan PKM, peserta diminta mengirimkan *screenshot* hasil praktik penggunaan aplikasi dan pengisian angket *System Usability Scale* (SUS). *Screenshot* tersebut menjadi tolak ukur peningkatan keterampilan dan pengetahuan mitra yang dimanifestasikan dengan kemahiran penggunaan aplikasi sekaligus kesadaran akan manfaat governansi digital, sedangkan angket SUS merupakan suatu standar angket yang dipakai untuk menilai kegunaan yang dirasakan terhadap sebuah aplikasi (Lewis, 2018). Kegunaan aplikasi yang dinyatakan memenuhi standar tersebut memberikan potensi penggunaan aplikasi yang berkesinambungan oleh pelaku usaha penginapan. Angket SUS hanya terdiri dari 10 pernyataan baku dengan rincian yang dapat direviu pada Tabel 1. Namun, angket SUS dapat dipergunakan untuk sampel yang kecil dan efektif untuk mengetahui kegunaan perangkat lunak (Ependi, Kurniawan and Panjaitan, 2019). Rincian pada Tabel 1 merupakan pernyataan-pernyataan angket SUS yang telah diterjemahkan ke bahasa Indonesia dan telah dipertimbangkan ekuivalensinya dengan angket SUS versi orisinal (Sharfina and Santoso, 2017). SUS dikalkulasi dengan cara menjumlahkan skor jawaban dari tiap pernyataan. Skala jawaban dimulai dari 1 yang mengindikasikan Sangat Tidak Setuju hingga 5 yang mengindikasikan Setuju. Pernyataan dengan urutan ganjil, skor jawaban dikurangi dengan angka 1. Sedangkan pernyataan dengan urutan genap, angka 5 dikurangi dengan skor jawaban. Skor akhir dari tiap pernyataan dijumlahkan dan dikali dengan 2,5. Rumus perhitungan sederhana atas angket SUS dapat dilihat pada Persamaan 1.

$$SUS = 2,5(20 + (p01 + p03 + p05 + p07 + p09) - (p02 + p04 + p06 + p08 + p10)) \quad (1)$$

Tabel 1. Angket SUS

No.	Angket SUS
1	Saya Berpikir Akan Menggunakan Sistem Ini Lagi.
2	Saya Merasa Sistem Ini Rumit untuk Digunakan.
3	Saya Merasa Sistem Ini Mudah untuk Digunakan.
4	Saya Membutuhkan Bantuan dari Orang Lain Atau Teknisi dalam Menggunakan Sistem Ini.
5	Saya Merasa Fitur-Fitur Sistem Ini Berjalan dengan Semestinya.
6	Saya Merasa Ada Banyak Hal yang Tidak Konsisten (Tidak Serasi) pada Sistem Ini.
7	Saya Merasa Orang Lain Akan Memahami Cara Menggunakan Sistem Ini dengan Cepat.
8	Saya Merasa Sistem Ini Membingungkan.
9	Saya Merasa Tidak Ada Hambatan dalam Menggunakan Sistem Ini.
10	Saya Perlu Membiasakan Diri Terlebih Dahulu Sebelum Menggunakan Sistem Ini.

Selanjutnya rata-rata skor SUS dari seluruh responden diinterpretasikan pada skala mutu yang ditunjukkan pada Tabel 2. Skala mutu yang dimaksud adalah skor dengan 5 kelompok jangkauan, yaitu >80,3, 68-80,3, 68, 51-68, dan <51. Kemudian *grade scale* dengan 5 kelompok skala, yaitu F, D, C, B, dan A serta *adjective ratings* dengan 5 kelompok skala, yaitu *awful*, *poor*, *okay*, *good*, dan *excellent* (Saeidnia et al., 2022).

Tabel 2. Skala Mutu SUS

Skor SUS	Grade	Adjective Ratings
> 80,3	A	Excellent
68 – 80,3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Apabila hasil angket menunjukkan skor 68-80,3 atau minimal huruf B pada skala mutu *grade scale* atau minimal peringkat *good* pada skala mutu *adjective ratings*, maka aplikasi dianggap memiliki tingkat *usability* yang baik. Skala mutu B atau *good* menjadi landasan untuk menilai efektivitas teknologi terutama sebagai panduan/standar perbaikan atas sebuah desain dan implementasi teknologi (Suria, 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

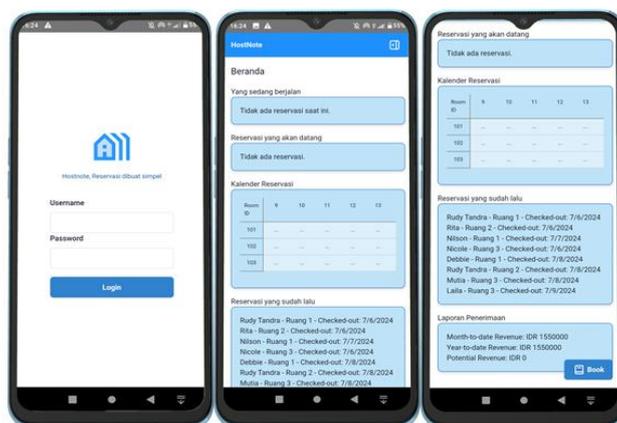
3.1 Hasil

Aplikasi pencatatan transaksi penginapan yang dibagikan bernama HostNote. HostNote dapat berjalan secara *offline* tanpa tergantung dengan jaringan *internet*. Data hasil pencatatan transaksi akan tersimpan pada memori *smartphone* itu sendiri. HostNote dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android 9.0 (Pie), Android 10.0 (Q), Android 11.0 (R), Android 12.0 (S), Android 12L (Sv2), Android 13.0 (Tiramisu), dan Android 14.0 (UpsideDownCake). Berikut fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi pencatatan transaksi penginapan:

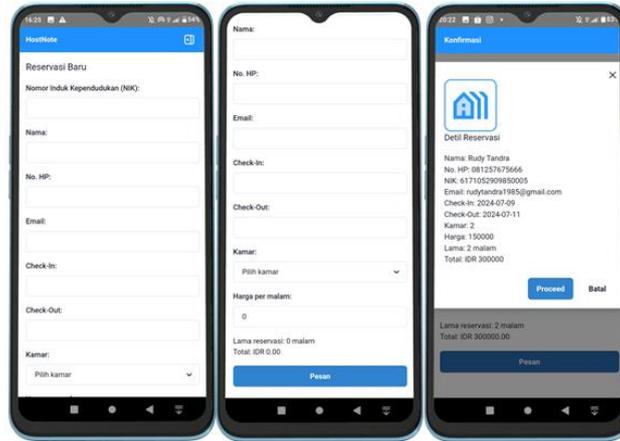
3.1.1 Fitur Utama

Fitur utama aplikasi terdiri dari halaman Login, Beranda, dan Reservasi Baru. Pada halaman Login, pengguna diminta memasukkan *username* dan *password* agar dapat mengakses fitur dari aplikasi. Setelah pengguna berhasil memenuhi ketentuan hak akses, pengguna dihadapkan pada halaman Beranda yang memuat informasi terkait reservasi yang sedang berjalan, reservasi yang akan datang, visualisasi reservasi dalam bentuk kalender, reservasi yang sudah berlalu dan Laporan Penerimaan yang terbagi menjadi 3 (tiga) subinformasi Rekap Pemasukan Bulanan, Rekap Pemasukan Tahunan dan Potensi Pemasukan (pemasukan atas reservasi yang sedang berjalan). Halaman Login dan Beranda dapat dilihat pada Gambar 2.

Pada halaman Reservasi Baru, pengguna diarahkan pada tampilan pengentrian yang meliputi pengisian NIK, nama, nomor kontak, email, tanggal *check-in*, tanggal *check-out*, pilihan kamar dan tarif kamar yang dapat disesuaikan. Setelah pengguna berhasil melakukan entri, aplikasi memunculkan laman rincian reservasi dan data reservasi siap untuk disimpan. Halaman Reservasi Baru dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Halaman Login dan Beranda

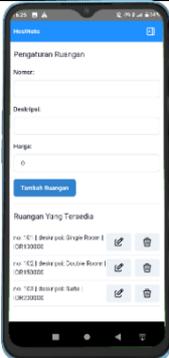


Gambar 3. Halaman Reservasi Baru

3.1.2 Fitur Lainnya

Fitur lainnya dapat diakses dengan mengklik tombol yang berada di kanan atas aplikasi. Menu aplikasi tersebut terdiri dari fitur pengaturan ruangan, informasi daftar tamu, informasi reservasi terdahulu, dan pengaturan hak akses pengguna. Penjelasan fungsi dari masing-masing fitur dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekap Penjelasan Fitur Lainnya

No.	Fitur	Fungsi	Gambar
1.	Pengaturan Ruang	Halaman ini berfungsi untuk pengaturan rincian ruangan yang meliputi pengentrian nomor kamar, deskripsi kamar dan harga kamar per malam. Hasil entri ini muncul pada saat proses reservasi.	
2.	Daftar Tamu	Halaman ini berisi kumpulan data tamu yang sudah pernah melakukan reservasi. Sebagai tambahan informasi, data tamu ini akan digunakan/dipanggil kembali pada saat reservasi, tepatnya saat entri NIK. Sehingga pengguna tidak perlu mengetik ulang seluruh data reservasi kamar.	

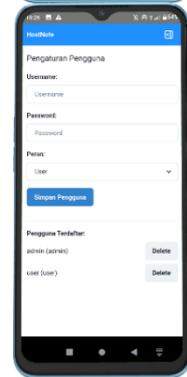
3. Reservasi Terdahulu

Halaman ini berisi rekap data pencatatan transaksi yang pernah dilakukan. Pada halaman ini juga terdapat fitur pemilahan laporan berdasarkan bulan.



4. Atur Pengguna

Halaman ini berisi pengaturan hak akses atas fitur. Peran yang dapat dipilih adalah sebagai *User* dan *Admin*. Berikut daftar perbedaan hak akses kedua peran tersebut



No.	Fitur	User	Admin
1.	Beranda - Informasi Reservasi Berjalan	√	√
2.	Beranda - Informasi Reservasi yang akan datang	√	√
3.	Beranda - Kalender Reservasi	√	√
4.	Beranda - Reservasi yang sudah berlalu	-	√
5.	Beranda - Laporan Penerimaan /Pemasukan	-	√
6.	Beranda - Menu Book	√	√
7.	Pengaturan Lainnya - Pengaturan Ruangan	√	√
8.	Pengaturan Lainnya - Informasi Daftar Tamu	√	√
9.	Pengaturan Lainnya - Informasi Reservasi Terdahulu	-	√
10.	Pengaturan Lainnya - Atur Pengguna	-	√

Pembagian aplikasi diikuti pula dengan pelatihan penggunaannya. Adapun dokumentasi berlangsungnya kegiatan pelatihan ditunjukkan pada Gambar 4.

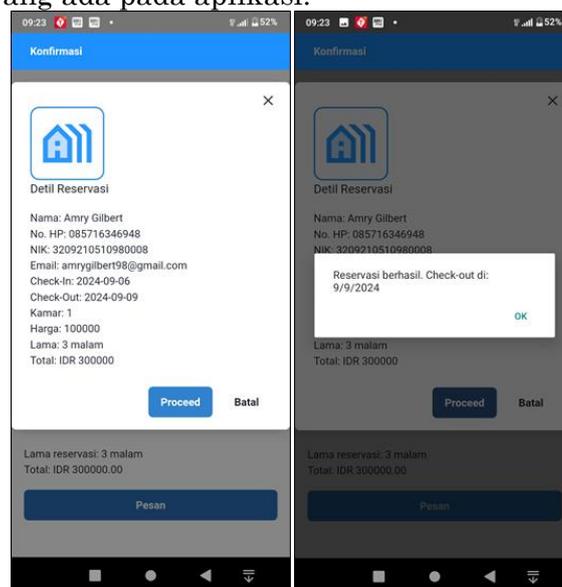


Gambar 4. Pelatihan Penggunaan Aplikasi HostNote

Pelatihan dimulai dengan pemaparan petunjuk instalasi aplikasi. Sejumlah mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan PKM turut membantu pelaku usaha penginapan dalam instalasi aplikasi tersebut. Selanjutnya, narasumber menjelaskan fitur-fitur yang ada pada aplikasi berdasarkan buku petunjuk yang telah diberikan juga kepada pelaku usaha. Peserta diajak untuk mempraktikkan penggunaan aplikasi agar mendapatkan gambaran dan pemahaman serta pengetahuan cara pencatatan transaksi penginapan. Kapasitas ruangan dan keterbatasan anggaran menyebabkan kegiatan PKM hanya melibatkan 25 pelaku usaha penginapan sebagai peserta pelatihan.

3.2 Pembahasan

Bentuk evaluasi yang dirancang pada kegiatan PKM ini adalah tersedianya *screenshot* penggunaan aplikasi yang dilakukan oleh pelaku usaha penginapan selaku peserta pelatihan. *Screenshot* penggunaan aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar 5 menjadi manifestasi pemahaman/kemahiran penggunaan aplikasi oleh peserta pelatihan. Peserta pelatihan mampu mengentri data secara presisi berdasarkan ketentuan-ketentuan yang ada pada aplikasi.



Gambar 5. Sample *Screenshot* Penggunaan Aplikasi

Kemahiran ini tidak hanya menunjukkan peningkatan keterampilan dan pengetahuan pelaku usaha penginapan, tetapi juga memupuk kesadaran akan manfaat governansi digital. Penggunaan aplikasi secara rutin berpotensi membiasakan pelaku usaha

penginapan melihat dampak positif dari governansi digital. Hal ini juga berpeluang memicu kepercayaan diri dan mengubah pemikiran pelaku usaha untuk memanfaatkan aplikasi *online* lainnya dalam mendukung keberlangsungan dan perkembangan usaha.

Sebagai upaya untuk menilai sisi kegunaan aplikasi yang terukur secara kuantitatif, peserta pelatihan juga diminta mengisi angket SUS. Proses penjelasan angket dan pengisian angket secara mandiri tanpa adanya intervensi ditunjukkan Gambar 6.



Gambar 6. Penjelasan dan Pengisian Angket

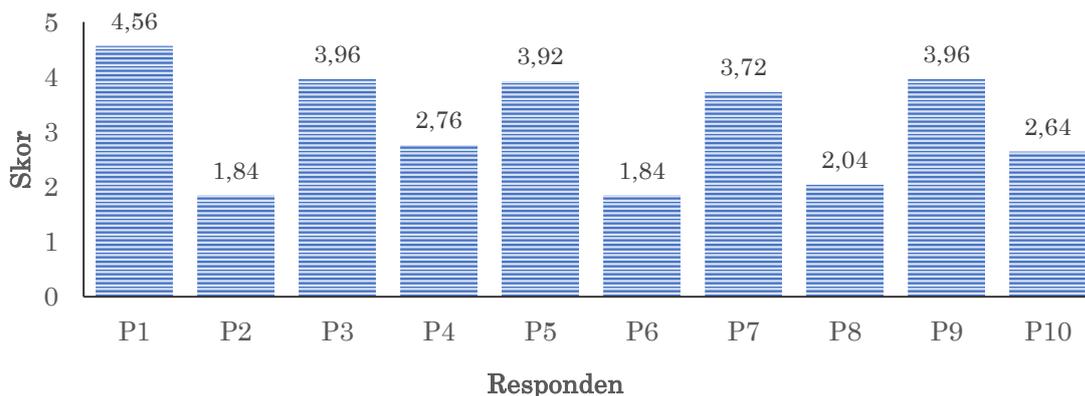
Rekap pengisian angket SUS yang dapat dilihat pada Tabel 4 dan hasil komparasinya dengan Tabel 2, menunjukkan aplikasi HostNote dapat diterima oleh pelaku usaha penginapan dengan penilaian B dan berperingkat baik (*good*). Pencapaian skala mutu *good* pada aplikasi ini menunjukkan pemenuhan level untuk sebuah aplikasi (Vlachogianni and Tselios, 2022). Hal ini dapat diartikan bahwa kegunaan aplikasi HostNote dapat dirasakan oleh responden yang merupakan pelaku usaha penginapan sekaligus pengguna aplikasi.

Tabel 4. Rekap Angket SUS

No.	Responden	Skor										Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	R1	2	1	3	4	5	1	4	1	3	5	62,5
2	R2	5	4	4	5	4	3	4	2	4	5	55
3	R3	4	1	5	4	4	2	3	2	4	3	70
4	R4	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	50
5	R5	5	1	5	5	5	1	5	1	5	1	90
6	R6	5	1	5	3	5	2	5	1	4	5	80
7	R7	5	1	4	1	4	1	4	5	5	2	80
8	R8	5	1	5	5	5	1	5	1	5	5	80
9	R9	5	1	5	5	5	5	5	1	5	1	80
10	R10	5	1	5	3	5	1	5	2	5	5	82,5
11	R11	5	3	4	2	4	2	3	3	3	1	70
12	R12	4	1	4	2	3	1	3	1	4	3	75
13	R13	4	3	4	2	3	2	4	3	3	2	65
14	R14	4	1	3	3	3	2	4	2	3	2	67,5
15	R15	5	1	3	2	3	3	3	2	3	1	70
16	R16	5	2	3	1	3	1	4	2	4	2	77,5
17	R17	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	60
18	R18	5	3	3	1	4	1	4	3	3	3	70

19	R19	5	3	4	2	4	2	3	1	4	3	72,5
20	R20	4	1	3	1	3	1	4	2	4	2	77,5
21	R21	5	3	4	1	4	1	3	2	4	2	77,5
22	R22	4	1	4	2	4	2	3	2	4	1	77,5
23	R23	5	2	3	3	4	3	4	1	4	1	75
24	R24	4	1	4	2	3	3	4	1	4	1	77,5
25	R25	5	2	4	2	3	1	3	3	3	2	70
Rata-rata											73,5	

Walaupun rerata skor sebesar 73,5 mengindikasikan aplikasi dapat diterima, penilaian B dan peringkat yang baik, namun distribusi skor per pertanyaan yang divisualisasikan pada gambar 7 menunjukkan kebanyakan responden memberikan skor dengan jangkauan nilai standar, yaitu 3-4 untuk pernyataan positif (P3, P5, P7, dan P9) dan 2-3 untuk pernyataan negatif (P4, P8, dan P10). Apabila dianalisis lebih mendalam pada tiap-tiap pernyataan yang diberi nilai standar tersebut, diperoleh gambaran bahwa pelaku usaha penginapan selaku responden masih belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi. Hal ini bisa disebabkan masa peralihan tata kelola konvensional menjadi digital yang membutuhkan proses dan waktu. Keinginan untuk menggunakan secara rutin seperti yang ditunjukkan pada skor pernyataan P1 menunjukkan tendensi positif dari pelaku usaha penginapan untuk mencapai governansi digital yang berkelanjutan.



Gambar 7. Distribusi Skor Per Pertanyaan

Upaya pelatihan *refreshment* sebagai agenda kegiatan PKM berikutnya dapat menjadi solusi atas belum terbiasanya penggunaan aplikasi. Kegiatan tersebut dapat pula disertai dengan pendampingan peningkatan ragam destinasi wisata di Desa Temajuk. Peningkatan ini secara tidak langsung dapat memupuk ketertarikan wisatawan untuk melakukan kunjungan. Pencitraan destinasi wisata yang gencar melalui media sosial dan digitalisasi lanjutan berupa ketersediaan cara pemesanan penginapan yang dapat dilakukan secara *online*, dapat menjadi pendorong kunjungan wisatawan yang pada akhirnya dapat memicu perkembangan ekonomi desa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM governansi digital usaha penginapan Desa Temajuk berupa pembagian aplikasi dan pelatihan penggunaannya, berhasil dilaksanakan. Hal ini tercermin dari luaran kegiatan berupa *screenshot* pemahaman penggunaan aplikasi melalui ketepatan entri data oleh pelaku usaha penginapan. Pelaku usaha juga merasakan kegunaan aplikasi melalui hasil rata-rata angket SUS yang menunjukkan angka 73,5. Interpretasi atas angka tersebut adalah aplikasi dapat diterima oleh pelaku usaha dengan penilaian B dan berperingkat baik (*good*).

Luaran dan hasil pengukuran sebagai poin utama evaluasi tersebut menunjukkan pencapaian kemampuan adaptasi terhadap teknologi berupa kemahiran penggunaan aplikasi dan kesadaran akan manfaat governansi digital. Hal ini mengindikasikan pula pencapaian tujuan inti kegiatan PKM, yaitu peningkatan keterampilan dan pengetahuan pelaku usaha penginapan perseorangan di Desa Temajuk selaku mitra kegiatan.

HostNote dapat menjadi langkah awal digitalisasi pariwisata Desa Temajuk. Namun, hal tersebut belumlah cukup untuk menarik kunjungan wisatawan. Peningkatan destinasi wisata serta infrastruktur pendukungnya menjadi hal yang harus menjadi perhatian pemangku kepentingan apabila perkembangan ekonomi desa menjadi target ke depannya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PKM mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Pontianak khususnya Jurusan Administrasi Bisnis yang telah mendanai PKM ini melalui Program Pendanaan Pengabdian Kepada Masyarakat tahun anggaran 2024. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada *stakeholder* yang telah bersedia bekerja sama dalam melancarkan proses penyelesaian kegiatan PKM ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bata Ilyas, G. *et al.* (2023) 'Synergizing Digitalization and Sustainability in Tourism: Impacts, Implications, and Pathways', *Journal of Enterprise and Development (JED)*, 5. doi: <https://doi.org/10.20414/jed.v5iSpecial-Issue-2.8162>.
- Creutzig, F. *et al.* (2022) 'Digitalization and the Anthropocene', *Annual Review of Environment and Resources*. doi: 10.1146/annurev-environ-120920-100056.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B. and Panjaitan, F. (2019) 'System Usability Scale vs Heuristic Evaluation: A Review', *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 10(1). doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- Hanisch, M. *et al.* (2023) 'Digital Governance: A Conceptual Framework and Research Agenda', *Journal of Business Research*, 162. doi: 10.1016/j.jbusres.2023.113777.
- Heine, S., Krepf, M. and König, J. (2023) 'Digital Resources as An Aspect of Teacher Professional Digital Competence: One Term, Different Definitions – A Systematic Review', *Education and Information Technologies*, 28(4). doi: 10.1007/s10639-022-11321-z.
- Lewis, J. R. (2018) 'The System Usability Scale: Past, Present, and Future', *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(7). doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- Pandan Wangi, M. and Tri Laksono, Y. (2024) 'Pendampingan Pembuatan Logo dan Social Media Management Creativepedia Indonesia', *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 145–158. doi: 10.70427/smartdedication.v1i2.64.
- Saeidnia, H. R. *et al.* (2022) 'Usability Evaluation of the Mask Mobile Application: The Official Application of the Iranian Government', *Iranian Journal of Medical Microbiology*, 16(1). doi: 10.30699/ijmm.16.1.49.
- Sapulette, M. and Muchtar, P. (2023) 'Redefining Indonesia's Digital Economy', *Research Institute for ASEAN and East Asia*, 06(ISSN: 2086-8154). Available at: <https://www.eria.org/research/redefining-indonesias-digital-economy>.
- Sharfina, Z. and Santoso, H. B. (2017) 'An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS)', in *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*. doi: 10.1109/ICACISIS.2016.7872776.
- Suria, O. (2024) 'A Statistical Analysis of System Usability Scale (SUS) Evaluations in Online Learning Platform', *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(2), pp. 992–1007. doi: 10.51519/journalisi.v6i2.750.

- Velikova, E. (2019) 'Innovation and Digitalization in Tourism - Restriction or Development for Business in Bulgaria', *Trakia Journal of Sciences*, 17(Suppl.1). doi: 10.15547/tjs.2019.s.01.041.
- Veny, V. and Ferranti, P. A. (2024) 'Literasi Financial Technology dan Pengenalan Aplikasi Flip.id untuk Meningkatkan Pemberdayaan Warga: Pelaku Usaha di Kecamatan Pondok Aren, Tangerang Selatan', *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 231–241. doi: 10.70427/smartdedication.v1i2.88.
- Vlachogianni, P. and Tselios, N. (2022) 'Perceived Usability Evaluation of Educational Technology Using the System Usability Scale (SUS): A systematic review', *Journal of Research on Technology in Education*, 54(3). doi: 10.1080/15391523.2020.1867938.
- Wynn, M. and Lam, C. (2023) 'Digitalisation and IT Strategy in The Hospitality Industry', *Systems*, 11(10). doi: 10.3390/systems11100501.
- Ziyadin, S. *et al.* (2019) 'Diversification Tourism in The Conditions of The Digitalization', *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 10(2), pp. 1055–1070. Available at: <https://sdbindex.com/Documents/index/00000001/00000-53509>.