

BUKU SAKU DIGITAL DESA PARIWISATA AGROBISNIS TEKNO 44 DI DESA GELEBAK KECAMATAN RAMBUTAN KABUPATEN BANYUASIN

**Indri Ariyanti¹⁾, Yulian Mirza²⁾ Muhammad Raihan³⁾, Saniah Azzahra⁴⁾,
Rasyim Amin⁵⁾**

Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya
email: indri@poslri.ac.id

ABSTRACT

Buku saku digital menjadi salah satu alat untuk memudahkan komunikasi antara pemilik informasi dengan segmentasi yang dituju. Desa Gelebak merupakan desa yang mengusung konsep desa wisata dengan beberapa spot wisata bekas sisa penambangan untuk menjadi potensi wilayah yang memiliki nilai ekonomis dan memberdayakan masyarakat. Dalam mendukung hal tersebut diperlukan media komunikasi efektif berupa buku saku digital yang memudahkan pengunjung untuk mengetahui apa dan bagaimana dari desa wisata tersebut. Tahapan kegiatan meliputi Lokakarya Awal, Perancangan, Pengembangan Buku, Sosialisasi dan Evaluasi. Dari hasil kegiatan menghasilkan peningkatan pemahaman dan pengetahuan mitra sebesar 80% terkait aspek penggunaan buku digital.

Kata Kunci: *Buku Saku Digital, Peningkatan Pemahaman, Sosialisasi*

ABSTRAK

The digital pocket book is one of the tools to facilitate communication between the owner of the information and the intended segmentation. Gelebak Village is a village that carries the concept of a tourist village with several tourist spots left over from mining to become potential areas that have economic value and empower the community. In supporting this, an effective communication media is needed in the form of a digital pocket book that makes it easier for visitors to find out what and how from the tourist village. The stages of activities include Definition, Design, Book Development, Socialization and Evaluation. The results of the activity resulted in an 80% increase in partner understanding and knowledge related to aspects of using digital books.

Keyword: *Digital Pocket Book, Increased Understanding, Socialization*

1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan tujuan pembangunan kepariwisataan, Pemerintah mengembangkan desa wisata yang bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan dan sumber daya, serta memajukan kebudayaan (Utami 2020). Salah satu desa wisata yang sedang dikembangkan adalah Desa Pariwisata Agrobisnis Tekno 44 yang berlokasi di Desa Gelebak Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin dimana desa tersebut dibentuk oleh Korem sebagai upaya pemanfaatan lahan kebakaran hutan yang tidak terpakai sehingga memiliki potensi dalam peningkatan perekonomian masyarakat, peningkatan kesejahteraan, dan upaya pemberdayaan masyarakat secara berkelanjutan untuk menciptakan masyarakat mandiri dan berdaya saing.

Dalam pembangunan desa wisata tidak terlepas dari peranan pemerintah sebagai pemangku kebijakan (Liana and Indriyaningrum 2011), juga masyarakat akademisi dimana memiliki peranan strategis dalam pengembangan desa wisata (Endah 2020). Akademisi dengan kekhasan keilmuannya memberikan masukan dan kontribusinya dengan pendekatan yang spesifik dan teknis dalam pembangunan desa wisata (Asep Kamaluddin Nashir 2020), diantaranya aspek teknologi, aspek sosial, budaya, aspek perekonomian, aspek lingkungan. Yang pada akhirnya menjadikan desa wisata sebagai destinasi wisata edukatif yang diperhitungkan di wilayah Sumatera Selatan.

Jurusan Manajemen Informatika turut berupaya memberikan kontribusi dalam membangun Pariwisata Agrobisnis Tekno 44 sebagai desa wisata edukatif yang memberikan dampak peningkatan perekonomian dan pemberdayaan masyarakat (Putri and Sumbawati 2017). Desa wisata tidak terlepas dari kemudahan pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai deskripsi desa tentang latar belakang atau sejarah pendirian desa wisata, profil ringkas desa wisata, spot tematik yang dideskripsikan secara interaktif dan aspek teknis lainnya yang perlu dipublikasikan dimana secara tidak langsung menjadi bagian promosi dari desa wisata (Agustina Silaya et al. 2021).

Dalam menunjang hal tersebut, salah satu metode yang mudah diterima bagi seluruh kalangan adalah dengan adanya **Buku Saku Digital Desa Pariwisata Agrobisnis Tekno 44**. Sesuai dengan profil Jurusan Manajemen Informatika dimana berbasiskan teknologi informatika, dimana buku saku ini akan dibuat **secara digital** menjadi **Buku Saku Digital** dengan menggunakan teknologi yang dapat dibuka melalui gawai (Chairudin and Dewi 2021). Selain itu, juga akan dibuatkan buku saku secara tercetak sebagai referensi bahan baca bagi pengunjung.

Konten dari Buku Saku Digital adalah profil desa Pariwisata Agrobisnis Tekno 44 yang dilengkapi dengan foto tematik, Spot wisata edukasi yang menarik minat wisatawan, foto tim pengelola desa wisata. Informasi yang disajikan dalam Buku Saku Digital dibuat secara ringkas, informatif namun komprehensif memberikan gambaran utuh desa wisata kepada pengunjung.

Berdasarkan observasi lapangan dengan mitra, maka permasalahan prioritas yang akan menjadi fokus kegiatan adalah sebagai berikut:

- a. Minimnya pemahaman mitra terkait pengetahuan dalam mempublikasikan desa wisata melalui buku digital
- b. Belum adanya buku digital yang menunjang dalam publikasi desa wisata

Rencana Penyelesaian Permasalahan

Rencana penyelesaian permasalahan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rencana Penyelesaian Permasalahan

| No | Permasalahan | Rencana Penyelesaian Permasalahan |
|----|---|--|
| 1 | Minimnya pemahaman mitra terkait pengetahuan dalam mempublikasikan desa wisata melalui buku digital | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan identifikasi kebutuhan terkait buku digital 2. Memberikan sosialisasi terkait buku digital dalam desa wisata |

| No | Permasalahan | Rencana Penyelesaian Permasalahan |
|----|--|---|
| | | 3. Kegiatan umpan balik untuk melihat seberapa efektif kegiatan sosialisasi dilakukan |
| 2 | Belum adanya buku digital yang menunjang dalam publikasi desa wisata | 1. Pengumpulan data penunjang penyusunan buku digital 2. Perancangan desain dan outline buku digital 3. Sosialisasi buku saku digital |

2. LANDASAN TEORI

Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menghasilkan buku elektronik interaktif pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika yang valid dan praktis untuk meningkatkan kompetensi siswa di SMK. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D (define, design, develop dan disseminate). Subjek penelitian ini adalah berupa buku elektronik interaktif pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika menggunakan software Android yang dikembangkan terbatas pada kompetensi dasar menganalisis daya dan energi listrik [8]

Ketidakefektivan bahan ajar akan menjadikan kegiatan pembelajaran tidak bermakna. Penelitian pengembangan bahan ajar buku saku digital berbasis Problem Based Learning pada mata pelajaran ekonomi bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan, menganalisis keefektifan, Serta menjelaskan kepraktisan buku saku digital. Jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE oleh Dick & Carry dengan lima tahapan pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik analisis data berupa 1) analisis dan validasi ahli, 2) perhitungan Pretest-posttest , dan 3) angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan persentase validasi kelayakan buku saku digital sebesar 79,43% dengan kategori “Layak”. Sedangkan skor keefektifan diperoleh persentase 74,4% dengan kategori “Baik”. Serta skor kepraktisan diperoleh persentase 95,5% dengan kategori “sangat baik”[9].

Aplikasi buku saku digital berbasis android merupakan salah satu pengembangan dari Mobile learning (M-learning) kelebihan aplikasi buku saku ini adalah userfriendly serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan nilai kelayakan media aplikasi, mengetahui minat mahasiswa pada pembelajaran dan mengetahui hasil belajar setelah menggunakan aplikasi buku saku. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (Analisis - Desain - Pengembangan - Implementasi - Evaluasi) dengan subjek penelitian yaitu 36 mahasiswa D3 Jurusan Farmasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, pemberian angket dan wawancara. Dari hasil observasi di dapat prosentase sebesar 80,5% mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi di smartphone akan dapat membantu mempermudah dalam belajar hukum kesehatan [5]

3. METODELOGI PELAKSANAAN

3.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Metode yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan pengembangan, dimana objek akan diamati dengan menggali informasi yang akan diangkat dalam buku saku digital. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 6 bulan selama periode Mei hingga Oktober 2022, adapun lokasi penelitian dilakukan di Politeknik Negeri Sriwijaya dan mitra Desa Pariwisata Agrobisnis Tekno 44 yang berlokasi di Desa Gelebak Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin

3.2. Subjek dan Objek Kegiatan

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian, diantaranya adalah tim peneliti dan representasi dari mitra Desa Pariwisata Agrobisnis Tekno 44, sedangkan objek penelitian adalah Desa Pariwisata Agrobisnis Tekno 44, dari segi aspek yang diangkat dalam buku saku digital meliputi profil ringkas desa kepariwisataan, spot tematik, fasilitas dan layanan desa, dan hal lain yang perlu diangkat sebagai bagian dari promosi dan publikasi Desa Pariwisata Agrobisnis Tekno 44

3.3. Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan dilakukan dengan beberapa kegiatan, yakni:

- a. Lokakarya Awal
Di dalam tahapan ini melibatkan pemangku kepentingan yakni aparatur desa, tokoh masyarakat dan masyarakat di desa Gelebak. Lokakarya dilakukan dengan tujuan untuk melakukan penyamaan persepsi antara tim pelaksana kegiatan yang berkaitan dengan agenda pelaksanaan sosialisasi buku saku di Desa Gelabak
- b. Perancangan
Tahapan ini dilakukan dengan pengumpulan data-data terkait konten buku, outline dalam penyusunan buku, serta aspek lainnya yang berkaitan dengan penyusunan buku saku digital
- c. Pengembangan Buku
Dalam pengembangan buku dilakukan dengan berprinsip kepada konsep 4D, yakni *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*. Dalam aspek *define* dilakukan dengan analisis data awal, apa saja kebutuhan dalam penyusunan buku. *Design* dilakukan dengan penyusunan kerangka buku berupa outline dasar. *Develop* dengan mengembangkan konten materi buku saku berdasarkan outline yang diberikan. *Disseminate* merupakan proses mendiseminasikan buku saku yang sudah disusun, yang berkaitan dengan tahapan sosialisasi
- d. Sosialisasi
Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memberikan kegiatan paparan mengenai buku saku digital kepada pihak Desa Mitra. Kegiatan dilakukan dengan penjabaran buku saku digital, konten-konten materi dan tata cara menggunakan buku saku digital

- e. Evaluasi
Untuk menjamin pelaksanaan kegiatan sosialisasi terlaksana dengan baik, maka diperlukan sosialisasi yang mengukur tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Lokakarya Awal

Pelaksanaan kegiatan lokakarya awal dilakukan di Desa Gelebak dengan melibatkan masyarakat. Adapun agenda kegiatan dalam lokakarya awal adalah:

- a. Koordinasi awal kegiatan sosialisasi
- b. Memberikan arahan mengenai target pelaksanaan yang akan dicanangkan
- c. Agenda pelaksanaan kegiatan



Gambar 1. Bersama koordinator kegiatan

4.2. Perancangan

Perancangan buku melibatkan tim pengusul kegiatan dengan *outline* sebagai berikut :

Tabel 2. Rancangan Sistematika Buku Saku Digital

| No | Topik | Deskripsi |
|----|----------------------|--|
| 1 | Apa itu Desa Gelebak | Pengantar awal dalam mendeskripsikan Desa Gelebak Dalam sebagai kawasan wisata berbasis kearifan local |
| 2 | Sejarah Desa Gelebak | Menjelaskan mengenai sejarah pendirian desa Gelebak |
| 3 | Spot Wisata | Menjelaskan titik- titik wisata yang dapat dikunjungi oleh pengunjung |

4.3. Pengembangan Buku

Dalam tahapan pengembangan buku dilakukan dengan pendekatan 4D, dimana dilakukan *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*. *Define* dilakukan dengan analisis data awal, apa saja kebutuhan dalam penyusunan buku. *Design* dilakukan dengan

penyusunan kerangka buku berupa outline dasar. *Develop* dengan mengembangkan konten materi buku saku berdasarkan outline yang diberikan. Gambar 2 berikut menunjukkan halaman sampul dari buku digital yang dikembangkan :



Gambar 2. Halaman Sampul Buku Saku Digital

4.4. Sosialisasi dan penyuluhan

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan di pihak mitra Desa Gelebak, dengan agenda kegiatan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Materi Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi

| No | Agenda Kegiatan | Penjelasan |
|----|-------------------------------------|--|
| 1 | Pembukaan Kegiatan | Dilakukan oleh mitra Desa Gelebak sebagai tuan rumah penyelenggara kegiatan |
| 2 | Sambutan-sambutan | Sambutan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan oleh pihak mitra dan pihak tim pengusul |
| 3 | Pengambilan Data Pre Test | Sebagai tolok ukur pemahaman awal dari peserta sosialisasi |
| 4 | Kegiatan Sosialisasi dan Penyuluhan | Pelaksanaan dengan melibatkan mitra Desa Gelebak, dengan materi sosialisasi mengenai Buku Saku digital |
| 5 | Pengambilan data Post Test | Setelah dilakukan pelatihan, selanjutnya dilaksanakan post test untuk mengukur tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan yang dilakukan |
| 6 | Penutupan Kegiatan | Dilakukan bersama dengan mitra |

4.5. Evaluasi

Hasil dari pre-test dan post-test merupakan landasan dalam evaluasi kegiatan dengan mengukur tingkat keberhasilan sebelum dan sesudah kegiatan. Tabel 4 menunjukkan hasil evaluasi kegiatan:

Tabel 4. Hasil Evaluasi Kegiatan

| No | Butir Evaluasi | Sebelum Kegiatan | Setelah Kegiatan |
|--------------------------------------|---|------------------|------------------|
| 1 | Pemahaman tentang pentingnya Buku Saku | 40% | 80% |
| 2 | Cara menggunakan Buku Saku | Tidak Ada | 80% |
| 3 | Buku Saku sebagai sarana promosi kegiatan | Tidak ada | 80% |
| Total Peningkatan Pengetahuan | | | 80% |

5. KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan kegiatan sosialisasi dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan pengetahuan mitra sebesar 80% dengan aspek (1) Pemahaman tentang Pentingnya Buku Saku, (2) Cara menggunakan Buku Saku, dan (3) Buku Saku sebagai sarana promosi kegiatan. Sehingga disimpulkan dengan adanya kegiatan ini memberikan nilai tambah dan berkontribusi positif bagi pihak mitra.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Silaya, Micrets, Olyvia Ririmase, Dessy Balik, Marissa Silooy, Chricela Natalia Joseph, and Debby Likumahua. 2021. "Penguatan Usaha Melalui Pelatihan Pembukuan Dan Pemasaran Produk Ikan Asar Desa Hative Kecil Kota Ambon." *BAKTI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1 (1): 37–40. <https://doi.org/10.51135/baktivol1iss1pp37-40>.
- Asep Kamaluddin Nashir, Yani Hendrayani dan Dairatul Ma'arif. 2020. "IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM) PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN BANK SAMPAH PLASTIK DI LINGKUNGAN YAYASAN AL KAMILAH SERUA DEPOK." *Abdimas Unwahas* 5 (1): 60–65.
- Chairudin, Mochammad, and Retno Mustika Dewi. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (3): 951–62.
- Endah, Kiki. 2020. "Pemberdayaan Masyarakat: Menggali Potensi Lokal Desa." *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan* 6 (1): 135–43.
- Liana, Lie, and Kis Indriyaningrum. 2011. "MENDORONG PERTUMBUHAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH DENGAN PROGRAM – PROGRAM BERBASIS KNOWLEDGE MANAGEMENT." *Dinamika Ekonomi* 1 (1): 30–38.
- Putri, Yeni Farina, and Meini Sondang Sumbawati. 2017. "Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan Di Akademi Farmasi Surabaya." *It-Edu* 02 (02): 87–94.
- Utami, Vidya Yanti. 2020. "Dinamika Modal Sosial Dalam Pemberdayaan Masyarakat Pada Desa Wisata Halal Setanggor: Kepercayaan, Jaringan Sosial Dan Norma." *Reformasi* 10 (1): 34–44. <https://doi.org/10.33366/rfr.v10i1.1604>.