



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Pengembangan *Webiste* Desa Wisata Sebagai Sarana Promosi Pariwisata dan Produk UMKM Kreatif di Desa Singapadu Tengah

Ni Luh Ayu Widiastuti ^{1*} | Nengah Widya Utami ² | I Gede Juliana Eka Putra ³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Primakara University, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Primakara University, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.
Email:
widyastutiayu43@gmail.com@gmail.com.

Funding information

Primakara University.

Abstract

The tourism sector is an important indicator in the economic part of a country. Not only providing rapid support for national income, the tourism sector also opens opportunities to generate jobs, increase investment, and introduce cultural tourism and its natural beauty. This research has the purpose of developing websites, activities carried out to carry out development. The method used in this activity is using the System method System Usability Scale (SUS) and pre-test and post-test questionnaires. Based on the results of the score obtained, the Central Singapadu Tourism Village website received a score of 79 and the results of the evaluation using pre-test and post-test to the IT staff of Central Singapadu Village showed an understanding of website content management.

Keywords

Website; Tourism Village; Singapadu Tengah Village; SUS (System Usability Scale); Pre-Test and Post Test.

Abstrak

Bidang pariwisata merupakan indikator penting dalam bagian ekonomi suatu negara. Tidak hanya memberikan dukungan yang pesat akan pemasukan nasional, bidang pariwisata juga membuka peluang untuk menghasilkan lapangan pekerjaan, menaikan investasi, dan memperkenalkan wisata budaya serta keindahan alamnya. Penelitian ini memiliki tujuan melakukan pengembangan website, kegiatan yang dilakukan untuk melakukan pengembangan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan kuesioner pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil skor yang diperoleh maka, website Desa Wisata Singapadu Tengah mendapatkan skor 79 dan hasil evaluasi menggunakan pre-test dan post-test kepada Staf IT Desa Singapadu Tengah menunjukan pemahaman pengelolaan konten website.

Kata Kunci

Website; Desa Wisata; Desa Singapadu Tengah; SUS (System Usability Scale); Pre-Test dan Post-Test.

1 | PENDAHULUAN

Bidang pariwisata merupakan indikator penting dalam bagian ekonomi suatu negara. Tidak hanya memberikan dukungan yang pesat akan pemasukan nasional, bidang pariwisata juga membuka peluang untuk menghasilkan lapangan pekerjaan, menaikkan investasi, dan memperkenalkan wisata budaya serta keindahan alamnya (Bargandini & Arsawati, 2022). Pertumbuhan pariwisata khususnya di Bali memberi dampak pada perekonomian. Data kunjungan wisatawan ke Bali pada tahun 2022 mulai ada pergerakan setelah jatuh pada era Covid-19. Menurut data dari BPS Kota Denpasar sebanyak 2.155.747 kunjungan wisatawan mancanegara yang mengunjungi Bali, tumbuh 4juta% apabila melihat kunjungan wisatwan pada tahun 2021 hanya membawa 51 kunjungan. Karena tujuan utama pariwisata Bali adalah rekreasi, pariwisata sebagian besar menghasilkan pendapatan wisman (Delen, 2023). Tidak seperti wilayah lain dimana tujuan pasarnya sebagian besar adalah penyelenggaraan MICE (*Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*) (Kameda, 2023).Desa wisata mengacu pada gagasan pembangunan sektor pariwisata di daerah tertentu[4]. Desa wisata menafsirkan pembangunan wilayah pedesaan yang menawarkan pesona keindahan alam, segi sosial budaya, arsitektur. Kabupaten Gianyar memiliki beberapa desa wisata salah satunya Desa Singapadu Tengah yang menawarkan pesona keindahan alam tropis, kekayaan budaya dan beragam atraksi wisata yang menarik. Walaupun memberikan peluang yang besar terhadap tujuan destinasi wisata, beberapa kelemahan dalam pengembangan desa wisata masih menjadi kendala untuk dapat mencapai target keberhasilan (Kusumawardhana, 2023). Walaupun begitu desa wisata memiliki peluang pariwisata yang menarik untuk dikunjungi, tersedia informasi terkait destinasi, dan sarana prasana yang menunjang kegiatan berwisata namun belum tersalurkan dengan baik. Kurangnya *platform* teknologi yang dapat mengumpulkan semua informasi terkait desa wisata tersebut membatasi potensi dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi mereka (Nirmala & Utami, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Singapadu Tengah pada saat ini desa memiliki sebuah sarana promosi pariwisata atau dengan objek-objek wisata yang ada di desa itu, belum terlalu banyak di *explore* (Novelia *et al.*, 2022). Selain itu produk-produk UMKM di Desa Singapadu Tengah seperti kerajinan uang kepeng dan pahat kayu/batu alam. Setelah pemaparan masalah yang ada , maka dari itu Desa Singapadu Tengah dan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Gianyar bekerjasama dengan Universitas Primakara melalui Percepatan Program Desa Digital. Dengan adanya kegiatan tersebut, penulis memberikan solusi untuk mengembangkan website desa wisata untuk membantu promosi pariwisata. Seiring dengan penetapan Desa Singapadu Tengah sebagai Desa Wisata berdasarkan Surat Keputusan Bupati Gianyar No. 429/E02/HK/2017, guna sebagai wadah promosi dan informasi wisata di Desa Singapadu Tengah perlu pembuatan website desa wisata . Kemudian website ini dimanfaatkan sebagai media efektif untuk mempromosikan sekaligus menampilkan berbagai fasilitas yang tersedia, potensi wisata, aktivitas budaya yang ada di Desa Singapadu Tengah. Desa wisata mengacu pada gagasan pembangunan sektor pariwisata di daerah tertentu. Desa wisata menafsirkan pembangunan wilayah pedesaan yang menawarkan pesona keindahan alam, segi sosial budaya, arsitektur. Walaupun begitu desa wisata memiliki peluang pariwisata yang menarik untuk dikunjungi, tersedia informasi terkait destinasi, dan sarana prasana yang menunjang kegiatan berwisata namun belum tersalurkan dengan baik. Kurangnya *platform* teknologi yang dapat mengumpulkan semua informasi terkait desa wisata tersebut membatasi potensi dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Singapadu Tengah pada saat ini desa memiliki sebuah sarana promosi pariwisata atau dengan objek-objek wisata yang ada di desa itu, belum terlalu banyak di *explore*. Selain itu produk-produk UMKM di Desa Singapadu Tengah seperti kerajinan uang kepeng dan pahat kayu/batu alam. Setelah pemaparan masalah yang ada , maka dari itu Desa Singapadu Tengah dan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Gianyar bekerjasama dengan Universitas Primakara melalui Percepatan Program Desa Digital. Dengan adanya kegiatan tersebut, penulis memberikan solusi untuk mengembangkan website desa wisata untuk membantu promosi pariwisata. Seiring dengan penetapan Desa Singapadu Tengah sebagai Desa Wisata berdasarkan Surat Keputusan Bupati Gianyar No. 429/E02/HK/2017, guna sebagai wadah promosi dan informasi wisata di Desa Singapadu Tengah perlu pembuatan website desa wisata . Kemudian website ini dimanfaatkan sebagai media efektif untuk mempromosikan sekaligus menampilkan berbagai fasilitas yang tersedia, potensi wisata, aktivitas budaya yang ada di Desa Singapadu Tengah (Hidayat *et al.*, 2020).

2 | METODE

Berikut merupakan pelaksanaan program berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya untuk pengembangan *website* desa wisata Singapadu Tengah.



Gambar 1. *Flowchart* Kegiatan

Pada tahap awal proyek, dilakukan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan desa, yang dilaksanakan pada 14 Maret 2024 dengan Kepala Desa Singapadu Tengah dan Staf IT. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa desa memerlukan pengembangan *website* untuk mempromosikan wisata dan potensi alamnya. Selanjutnya, pada tahap pengumpulan data, dilakukan pencarian informasi dan material yang diperlukan untuk pembuatan *website*, termasuk logo Desa Singapadu Tengah, profil desa wisata, dan dokumentasi destinasi wisata. Tahap berikutnya adalah pengembangan *website* menggunakan *platform WordPress*, dengan memanfaatkan plugin dan Elementor untuk memudahkan pengeditan konten. Setelah *website* dikembangkan, dilakukan pembuatan buku dan video panduan untuk membantu Staf IT dalam pengelolaan *website*. Selanjutnya, pelatihan dilakukan dalam dua tahap: tahap awal untuk memperkenalkan *website* sebagai media promosi kepada Staf IT dan Kepala Desa, dan tahap kedua untuk pelatihan pembuatan konten kepada Staf IT sebagai pengelola *website*. Akhirnya, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian *website* dengan kebutuhan desa dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki. Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner penilaian menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) dan melakukan *Pre-Test* serta *Post-Test* kepada pengelola *website*.

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pada tahap ini, dilakukannya analisis pelaksanaan program Pembuatan *Website* Desa Wisata Singapadu Tengah. Berikut ini merupakan analisis hasil pelaksanaan program:

3.1.1 Wawancara dan Analisis Kebutuhan

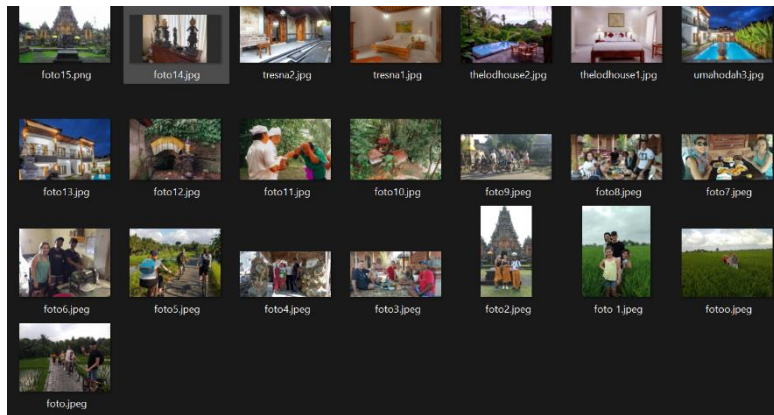
Langkah pertama yang dilaksanakan yaitu wawancara untuk memahami apa saja yang diperlukan oleh desa. Wawancara dilaksanakan pada 14 Maret 2024 dengan Staf IT, Kepala Desa Singapadu Tengah. Mengerjakan pengumpulan data dan informasi tentang profil desa, potensi dari desa seperti wisata alam, UMKM setempat dan juga kontak penting. Mencantumkan foto dan video untuk keperluan *website*.



Gambar 2. Dokumentasi Wawancara

3.1.2 Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang nantinya akan digunakan untuk bahan pembuatan *website* desa wisata. Adapun data yang didapatkan yaitu, logo Desa Singapadu Tengah, profil desa wisata, dokumentasi destinasi wisata di Desa Singapadu Tengah seperti wisata alam yang tersedia yaitu Sungai Wos, Sawah Kapat Wahem dengan melaksanakan aktivitas *tracking* dan *cycling*, wisata religi yaitu melukat di Pura Tirta Bulan, wisata kuliner yaitu Kopi Luwak Negari. Dan beberapa produk UMKM kreatif seperti Uang Kepeng Coin Antik, Putra Art, dan Goak Batik Bali.



Gambar 3. Dokumentasi Pengumpulan Data

3.1.3 Pengembangan Website

Pengembangan *website* untuk desa wisata Singapadu Tengah yang akan digunakan untuk mempromosikan wisata yang ada di desa Singapadu Tengah yang dimana memuat halaman Beranda, Wisata, UMKM, Galeri, dan Hubungi Kami. Alamat website : <https://desawisatasingapadutengah.com>.



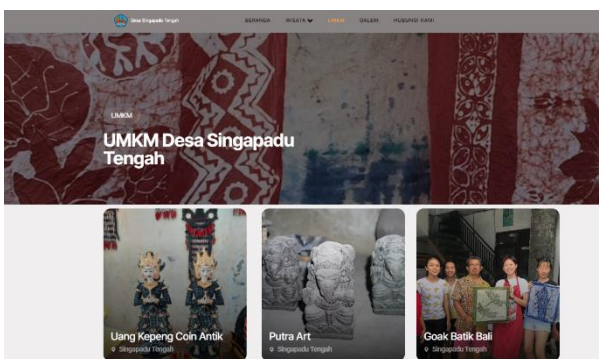
Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda



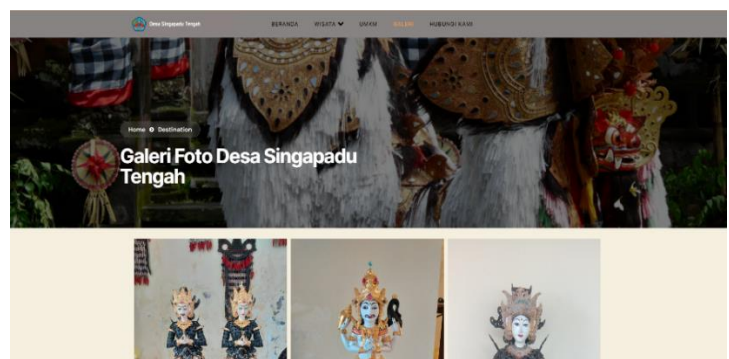
Gambar 5. Tampilan Halaman Wisata



Gambar 6. Tampilan Halaman Destinasi Alam



Gambar 7. Tampilan Halaman UMKM



Gambar 8. Tampilan Galeri



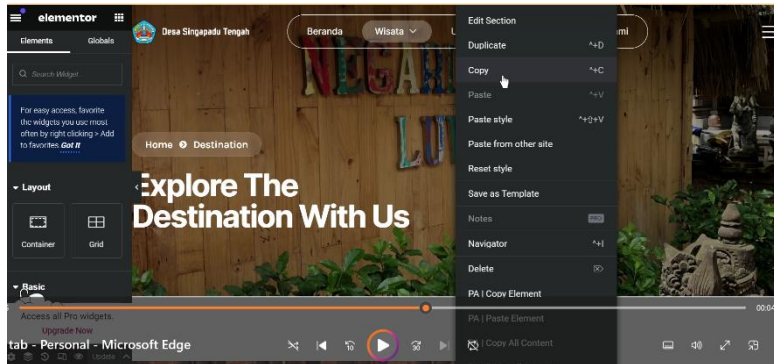
Gambar 9. Tampilan Halaman Hubungi Kami

3.1.4 Pembuatan Buku dan Video Panduan Pengelolaan Website

Pembuatan buku dan video panduan pengelolaan terkait *website desa* wisata Singapadu Tengah kepada Staf IT Desa Singapadu Tengah. Agar nantinya memudahkan staf desa dalam mengelola *website* yang telah dikembangkan.



Gambar 10. Penyerahan Buku Panduan



Gambar 11. Video Panduan Pengelolaan Website

3.1.5 Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan Website

Pelatihan dilakukan dengan dua tahap mengenai *website* yang telah dikembangkan, pelatihan tahap awal dilakukan kepada Kepala Desa Singapadu Tengah dan staff Desa Singapadu Tengah yang bertujuan untuk pengenalan *website* sebagai media promosi, dan tahap kedua yaitu pelatihan dan pendampingan pengelolaan pembuatan konten pada *website* kepada Staf IT selaku pengelola *website*.



Gambar 12. Pelatihan Pengenalan Website Desa Wiisata



Gambar 13. Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan Website

3.1.6 Evaluasi

1) Pengujian Sistem Menggunakan Metode SUS (*System Usability Scale*)

Pengujian *website* Desa Wisata Singapadu Tengah dilakukan menggunakan kuesioner dengan 10 buah pertanyaan kepada 20 orang responden. Jumlah tersebut adalah jumlah yang optimal untuk pengujian sistem menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*).

Tabel 1. Hasil Data Responden

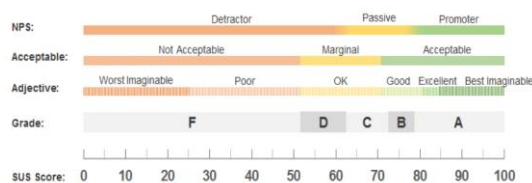
No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	3	2	4	2	3	1	5	2
2	Responden 2	3	2	4	1	4	1	4	2	4	1
3	Responden 3	4	2	5	3	4	2	5	3	4	1
4	Responden 4	4	2	4	2	5	1	4	2	5	4
5	Responden 5	4	1	5	2	5	3	5	2	4	2
6	Responden 6	4	1	3	2	5	2	4	1	5	2
7	Responden 7	4	2	5	1	4	3	4	1	5	2
8	Responden 8	5	2	4	3	4	2	5	2	4	1
9	Responden 9	3	1	4	3	4	1	4	2	4	1
10	Responden 10	5	2	4	1	5	1	4	3	2	4
11	Responden 11	5	2	4	1	5	1	4	3	2	4
12	Responden 12	5	2	4	1	4	2	5	2	5	1
13	Responden 13	4	1	3	1	4	2	3	1	5	2
14	Responden 14	4	1	4	2	5	1	3	2	4	2
15	Responden 15	5	1	4	2	3	2	4	2	4	3
16	Responden 16	3	1	4	2	3	1	4	2	4	1
17	Responden 17	4	1	5	4	5	1	3	1	4	4
18	Responden 18	4	2	3	1	3	1	4	2	5	1
19	Responden 19	4	2	5	1	4	2	3	2	5	2
20	Responden 20	4	1	4	2	4	3	4	1	4	1

Setelah mendapatkan data kuesioner dari responden, maka akan dilakukan perhitungan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*). Skor minimum rata - rata *system usability scale* adalah 68. Berikut merupakan skor hasil dari perhitungan SUS dimana skor rata - rata hasil SUS adalah 79 dari 20 responden.

Tabel 2. Skor Hasil Hitung SUS

Skor Hasil Hitung SUS											Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10			
4	3	2	3	3	3	2	4	4	3	31	77,5	
2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	32	80	
3	3	4	2	3	3	4	2	3	4	31	77,5	
3	3	3	3	4	4	3	3	4	1	31	77,5	
3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	33	82,5	
3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	33	82,5	
3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	33	82,5	
4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	32	80	
2	4	3	2	3	4	3	3	3	4	31	77,5	
4	3	3	4	4	4	3	2	1	1	29	72,5	
4	3	3	4	4	4	3	2	1	1	29	72,5	
4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	35	87,5	
3	4	2	4	3	3	2	4	4	3	32	80	
3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	32	80	
4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	30	75	
2	4	3	3	2	4	3	3	3	4	31	77,5	
3	4	4	1	4	4	2	4	3	1	30	75	
3	3	2	4	2	4	3	3	4	4	32	80	
3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	32	80	
3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	32	80	
Rata-rata												79

Setelah mendapatkan skor rata - rata hasil SUS (*System Usability Scale*), selanjutnya yaitu mengketagorikan penilaian hasil dari perhitungan SUS kedalam 5 cara penilaian katagori yaitu *percentiles*, *grades*, *adjectives*, *acceptability*, dan *NPS (Net Promoter Score)*.



Gambar 14. Penilaian Katagori Perhitungan SUS

Berdasarkan hasil skor yang diperoleh maka, *website* Desa Wisata Singapadu Tengah mendapatkan skor 79 maka nilai *percentile* adalah 79 atau 79 , dimana nilai 79 masuk kedalam *grade* B, nilai ini masuk ke *ratings* Good pada katagori *Adjective*, pada katagori *acceptable* masuk kedalam *Marginal* dan katagori NPS (*Net Promoter Score*) masuk ke dalam *Passive*. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *usability* pada *website* desa wisata Singapadu Tengah masuk kedalam katagori bagus dan dapat diterima oleh masyarakat umum. Adapun analisis tambahan berupa perhitungan rata- rata poin sebagai berikut:

Tabel 3. Katagori Penilaian SUS

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
point yang dihasilkan	83	31	81	37	84	34	79	37	84	41
mean	4,15	1,55	4,05	1,85	4,2	1,7	3,95	1,85	4,2	2,05

Tabel 3 merupakan hasil perhitungan rata-rata poin yang didapatkan dari setiap pertanyaan yang dibagikan kepada responden. Hasil perhitungan rata-rata poin adalah poin terkecil didapatkan oleh pertanyaan nomor 2 dimana rata-rata poin yang diberikan oleh responden adalah angka 1 sebaliknya hasil poin terbesar didapatkan oleh pertanyaan nomor 1 dimana rata-rata poin yang dibagikan oleh responden adalah angka 4 keatas.

2) Pengujian Program Menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kepada Pengelola *Website*

Pengujian program menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test* telah dilakukan kepada Staf IT pada tanggal 25 juni 2024 di kantor Desa Singapadu Tengah.

POST - TEST

NAMA : Wawan Yudi Partana
JABATAN : Staff IT

No	Pertanyaan	Iya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui tentang website desa wisata	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Apakah anda mengetahui informasi apa saja yang seharusnya ditampilkan dalam website desa wisata?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Apakah anda menggunakan CMS (Content Management System) sebelumnya?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Apakah anda pernah melakukan pengelolaan dan pemeliharaan website?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Apakah anda mengetahui apa itu optimasi mesin pencari (SEO) sebelumnya?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Apakah anda mengetahui cara penggunaan plugin elementor dalam membuat website?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Apakah anda pernah menggunakan WordPress sebelumnya?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Apakah anda mengetahui informasi yang dapat ditemukan di halaman utama home page website desa wisata?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Apakah anda mengetahui fitur-fitur yang tersedia pada wordpress?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Apakah anda mengetahui cara bagaimana menambahkan atau mengedit konten seperti artikel, gambar, atau video pada halaman website menggunakan wordpress?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Staff IT Desa Singapadu Tengah



Gambar 15. Jawaban *Pre-Test* dan *Post-Test*

Evaluasi hasil pelaksanaan dari pengisian pertanyaan *Pre-Test* dan *Post-Test* oleh Staf IT Desa Singapadu Tengah. Dari hasil test Staf IT yaitu dilihat dari hasil jawaban, semua jawaban yang telah diisi menunjukkan hasil jawaban yang “Iya”, maka dapat disimpulkan Staf IT sudah memahami cara mengelola konten dan cara kerja *WordPress*.

3.2 Pembahasan

Transformasi digital dalam sektor pariwisata desa telah menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan daya saing dan aksesibilitas destinasi wisata. Implementasi teknologi informasi, khususnya melalui pengembangan website, berperan signifikan dalam memperkuat promosi pariwisata di desa-desa wisata. Studi yang dilakukan oleh Bargardini dan Arsawati (2022) menunjukkan bahwa optimalisasi media sosial dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam memperluas jangkauan promosi desa wisata. Media sosial memungkinkan interaksi langsung dengan wisatawan potensial, yang dapat meningkatkan kesadaran dan minat terhadap destinasi wisata tersebut. Penelitian ini relevan dengan pengembangan *website* desa wisata yang berfungsi sebagai pusat informasi dan sarana promosi yang lebih

terstruktur. Selain itu, Delen (2023) menekankan pentingnya sektor *Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition* (MICE) sebagai salah satu pilar utama pariwisata di Bali. Pengintegrasian fitur dan informasi terkait MICE pada website desa wisata dapat memberikan nilai tambah, terutama bagi desa-desa yang memiliki fasilitas yang mendukung kegiatan MICE. Penelitian oleh Mumtaz *et al.* (2021) menyoroti bahwa digitalisasi pariwisata di desa wisata mampu meningkatkan efektivitas manajemen dan promosi destinasi. Penggunaan website memungkinkan pengelolaan informasi yang lebih baik, serta memberikan platform yang dapat diakses oleh wisatawan secara global, sehingga meningkatkan daya tarik desa wisata tersebut.

Selanjutnya, Wahyu Nirmala dan Utami (2022) menguraikan bahwa digitalisasi potensi wisata di Gianyar, Bali, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Implementasi teknologi ini membantu desa-desa wisata dalam memperkuat ekonomi lokal melalui peningkatan aksesibilitas informasi dan promosi. Evaluasi *usability website* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang diuraikan oleh Prasetya *et al.* (2023) memberikan insight yang penting terkait efisiensi dan efektivitas penggunaan website sebagai sarana promosi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa website yang dikembangkan telah memenuhi standar usability yang baik, yang berarti pengguna merasa nyaman dan mudah dalam mengakses informasi yang disediakan. Pengembangan website desa wisata sebagai sarana promosi merupakan langkah yang strategis dalam meningkatkan daya saing destinasi wisata di Bali. Digitalisasi tidak hanya memperkuat promosi tetapi juga memfasilitasi pengelolaan konten yang lebih efektif, sehingga berdampak positif pada peningkatan kunjungan wisatawan dan penguatan ekonomi desa.

4 | KESIMPULAN

Desa Wisata Singapadu Tengah merupakan salah satu desa wisata yang telah ditetapkan melalui SK Bupati Gianyar No. 429/E02/HK/2017. Yang mana ada sembilan desa wisata yang salah satunya adalah Desa Singapadu Tengah. Potensi wisata yang ditawarkan yaitu wisata alam, wisata religi, dan wisata kuliner dan beberapa produk UMKM kreatif yang dikunjungi untuk mendukung perekonomian daerah. Pengembangan website desa wisata bertujuan untuk memberikan informasi destinasi wisata kepada wisatawan dan juga sebagai *platform* digital mempromosikan pariwisata. Dalam mengukur keberhasilan pengembangan website desa wisata Singapadu Tengah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), dan menggunakan kuesioner pre-test dan post test untuk mengevaluasi kemampuan staff IT dalam melakukan pengelolaan konten website. Hasil akhir dari pelaksanaan program ini adalah tersedia website desa wisata yang sudah dapat diakses untuk promosi pariwisata dan Produk UMKM di desa Singapadu Tengah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada Tuhan, Bapak/Ibu dosen atas bimbingan dan masukan, pihak Desa Singapadu Tengah atas kerja samanya, serta kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam penyusunan artikel jurnal ini yang berjudul : "Pengembangan Website Desa Wisata Sebagai Promosi Pariwisata dan UMKM Kreatif di Desa Singapadu Tengah".

REFERENSI

- Bargandini, A. A. I. S., & Arsawati, N. N. J. (2022). Optimalisasi Media Sosial Dalam Upaya Promosi Desa Wisata di Desa Kenderan, Tegallalang, Gianyar. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1-7. DOI: <https://doi.org/10.30656/ka.v4i1.3107>.
- Delen, K. (2023). Potensi Mice Sebagai Tulang Punggung Pariwisata Bali (Potential As The Backbone Of Bali Tourism). *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 19(1), 49-54. DOI: <https://doi.org/10.56910/gemawisata.v19i1.271>.
- Hidayat, W. F., Rapiyanta, P. T., & Shidiq, F. (2020). Perancangan Website Desa Wisata Wukirsari Bantul Sebagai Media Promosi dan Pemesanan. *Jurnal Infortech*, 2(1), 1-7. DOI: <https://doi.org/10.31294/infortech.v2i1.7472>.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan metode System Usability Scale untuk mengukur aspek Usability pada media pembelajaran daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615-1626.

- Kusumawardhana, I. (2023). Pariwisata Berkelanjutan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa: Studi Kasus Di Desa Wisata Mas, Kecamatan Ubud, Gianyar. *Jurnal Administrasi Pemerintahan Desa*, 4(1), 27-55. DOI: <https://doi.org/10.47134/villages.v4i1.45>.
- Mahardika, I. G. A., Putra, I. G. J. E. P., & Tiawan, T. (2022). SOLUSI INOVATIF DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK MENGGALI POTENSI EKONOMI DESA. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 5(2), 197-209.
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Pengabdian Masyarakat dalam Pemberdayaan UMKM dengan Melakukan Implementasi Website Menggunakan Plugin Elementor Sebagai Media Promosi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 44-53.
- Nirmala, B. P. W., & Paramitha, A. A. I. I. (2020). Digitalisasi desa dan potensi wisata di desa kerta, kabupaten gianyar menuju pariwisata 4.0. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 350-355. DOI: <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.11273>.
- Novelia, D. A. P. D., & Yudistira, C. G. P. (2022). Analisis Strategi Promosi Dalam Menjaga Citra Pariwisata Bali. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(8), 615-622. DOI: <https://doi.org/10.53625/jirk.v1i8.1091>.
- Prasetya, R. D., Khairy, F. M., Hibban, N., Rifa'i, D. B., & Pasya, R. I. (2023). PENGUJIAN USABILITY PADA WEBSITE KITABISA.COM MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *METHODIKA: Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(2), 26-29. DOI: <https://doi.org/10.46880/mtk.v9i2.1942>.
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian pada Masyarakat*, 2(1), 11-15. DOI: <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>.
- SUKMA, A. A. (2023). *ANALISIS KELAYAKAN DESA SEMBUNGAN MENJADI DESA WISATA HIJAU KECAMATAN KEJAJAR, KABUPATEN WONOSOBO* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Thomas, N. (2015). How to use the system usability scale (sus) to evaluate the usability of your website. *Usability Geek*, 4.
- Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10427-10434.

How to cite this article: Widiastuti, N. L. A., Utami, N. W., & Putra, I. G. J. E. (2024). Pengembangan Webiste Desa Wisata Sebagai Sarana Promosi Pariwisata dan Produk UMKM Kreatif di Desa Singapadu Tengah. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 375-383. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i2.349>.