

Inovasi Digital Berbasis Aplikasi Mall Desa dalam Sektor Pengembangan Desa Wisata Sidomulyo Kecamatan Silo Kabupaten Jember

Fajri Salamil Qadiri¹, Itok Wicaksono²

¹ Universitas Muhammadiyah Jember; fajribungsu0412@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Jember; itokwicaksono@unmuhjember.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dan menganalisis dampak dari inovasi digital berbasis aplikasi Malldesa dalam pengembangan desa wisata di Desa Sidomulyo, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan perekonomian dan memberdayakan masyarakat desa melalui pemanfaatan teknologi informasi dalam sektor pariwisata. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen sebagai sumber data utama. Responden penelitian meliputi pihak terkait dalam pembangunan desa wisata seperti pengelola Malldesa, tokoh masyarakat, pemerintah daerah, dan wisatawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Malldesa telah memberikan dampak positif dalam pengembangan desa wisata di Desa Sidomulyo. Aplikasi ini membantu mempermudah transaksi dan promosi produk-produk lokal serta memperluas jangkauan pasar bagi para pelaku usaha di desa. Dengan adanya Malldesa, masyarakat desa juga menjadi lebih terampil dalam penggunaan teknologi informasi dan memahami pentingnya branding dan pemasaran digital. Selain itu, inovasi digital ini juga berhasil meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan desa wisata. Keterlibatan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan dan perencanaan pembangunan desa wisata meningkat, sehingga tercipta sinergi yang lebih baik antara pemerintah daerah, pelaku usaha, dan masyarakat lokal. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi digital berbasis aplikasi Malldesa memiliki peran penting dalam pengembangan desa wisata di Desa Sidomulyo, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember. Penggunaan teknologi informasi dalam sektor pariwisata dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa dan memajukan potensi wisata yang dimiliki oleh daerah tersebut.

Keywords: Inovasi digital, Malldesa, Desa Wisata

DOI: <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i2.115>

*Correspondensi: Fajri Salamil Qadiri dan Itok Wicaksono

Email: fajribungsu0412@gmail.com,
itokwicaksono@unmuhjember.ac.id

Received: 02-08-2023

Accepted: 13-09-2023

Published: 25-10-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research aims to investigate and analyze the impact of digital innovation based on the Malldesa application in developing tourist villages in Sidomulyo Village, Silo District, Jember Regency. This innovation aims to improve the economy and empower village communities through the use of information technology in the tourism sector. The research method used is a qualitative approach using observation techniques, in-depth interviews and document analysis as the main data sources. Research respondents include parties involved in the development of tourist villages such as Malldesa managers, community leaders, local government and tourists. The research results show that the Malldesa application has had a positive impact on the development of tourist villages in Sidomulyo Village. This application helps facilitate transactions and promotion of local products and expands market reach for business people in the village. With Malldesa, village communities also become more skilled in using information technology and understand the importance of branding and digital marketing. Apart from that, this digital innovation has also succeeded in increasing community participation in managing tourist villages. Community involvement in the decision-making process and planning for tourism village development increases, thereby creating better synergy between local government, business actors and local communities. Thus, this research concludes that digital innovation based on the Malldesa application has an important

role in developing tourist villages in Sidomulyo Village, Silo District, Jember Regency. The use of information technology in the tourism sector can be one solution to improve the welfare of village communities and advance the tourism potential of the area.

Keywords: *Digital innovation, Malldesa, Tourism Village*

Pendahuluan

Desa Digital merupakan konsep pengembangan desa yang memberdayakan warga dengan menggunakan teknologi informasi yang memadai, sehingga informasi yang diterima sama dengan yang di-peroleh masyarakat perkotaan (Febriandhika & Kurniawan, 2021). Seperti halnya informasi yang berbasis sistem teknologi digital yang me-nyimpan segala informasi penting terkait usaha pertanian di daerah setempat, data lahan yang ada, prakiraan cuaca, pengembangan hibrida dan lainnya, diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi bagi daerah. satu-satunya daerah di Jawa Timur, kabupaten Jember, kecamatan Silo, desa Sidomulyo yang menggunakan aplikasi digital (Mayasari, 2018). Bahkan sektor pariwisata juga terbantu dengan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi. Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam sektor pariwisata cukup besar dan penting, karena dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi memudahkan para wisatawan untuk lebih mudah mengetahui tempat-tempat wisata yang ada bahkan di daerah terpencil sekalipun (Lestari et al., 2021). Hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan sangat mudah dan cepat, hanya dengan mengoperasikan gadget wisatawan dapat mem-peroleh informasi yang cepat, tepat, akurat dan mudah (Sari et al., 2021). Kemudahan seperti ini akan membuat wisatawan puas dan senang, tentunya juga akan menimbulkan rasa ingin kembali untuk berlibur. Selain bermanfaat bagi wisatawan, juga memberikan keuntungan bagi para pengusaha di bidang pariwisata untuk mempromosikan jasa atau produknya. Contohnya saja daerah kabupaten jember yang mempunyai potensi alam yang dapat dikembangkan di sektor pariwisatanya (Lamont et al., 2008). Dalam hal ini, untuk memanfaatkan dengan baik dari potensi tersebut terutama pada sektor pariwisatanya, pemerintah jember menurunkan Surat Keputusan Bupati Kabupaten Jember Nomor 188.45/357/1.12/2022 menyatakan tentang penetapan Desa Sidomulyo sebagai desa wisata Di Kabupaten Jember (Aini et al., 2021). Dalam keputusan ini menjelaskan bahwasannya desa wisata adalah peran penting dalam kemajuan kesejahteraan masyarakat, pemeratakan kesempatan berusaha dan lapangan kerja, mambantu mengoptimalkannya ekonomi dan karakteristik daerah, serta melindungi nilai-nilai budaya dan juga keles-tarian alam dengan cara pengelolaan atau pengembangan potensi sumber daya lokalnya yang baik, untuk dijadikan pariwisata yang maju dan berkelanjutan (Rogers, 2003). Penetapan surat keputusan berdasarkan diatas, pemerintah Desa Sidomulyo menurunkan Peraturan Desa Sidomulyo Nomor 7 Tahun 2022 tentang pengembangan kawasan wisata dan usaha wisata, atraksi wisata serta kegiatan penunjang wisata lainnya yang ada di wilayah desa wisata Sidomulyo . Perdes ini ditetapkan oleh kepala desa Sidomulyo Kamiludin S.Kep., Ners untuk menindaklanjuti keterkaitannya dengan surat keputusan bupati kabupaten jember tentang penetapan Desa Sidomulyo sebagai desa wisata (Wahab, 1996). Desa sidomulyo ditetapkan menjadi salah satu desa wisata di kabupaten jember yang berada di kecamatan silo, Dusun Krajan Sidomulyo yang memiliki potensi alam maupun potensi buatan yang sangat indah dan

juga kreatifitas masyarakat sidomulyo untuk mengembangkan potensi alamnya sebagai objek wisata yang indah dan bagus (Suwarno, 2008). Dengan demikian Desa Sidomulyo dikatakan Desa Wisata dengan banyaknya wisata yang ada disana. Wisata ini dikembangkan oleh masyarakat sekitarnya. Apa saja wisata yang ada di desa sidomulyo, ada beberapa wisata unggulan yang ada di desa sidomulyo yaitu, (1.) Wisata Edukasi Raja Domb a (2.) Wisata Rumah Akar (3.)Wisata Alam Café Sawah (4.) Wisata Sendang Tirto Gunitir (5.) Edukasi industry Kopi (6.)Wisata Edukasi Rumah Batik. Setiap wisata tersebut memiliki ciri keunikan tersendiri , sehingga ada daya tarik tersendiri kepada wisatawan untuk berkunjung ke wisata yang ada di Desa Sidomulyo , Sehingga Wisatawan tertarik untuk berkunjung ke wisata yang ada di desa sidomulyo untuk memperoleh ilmu bagi wisatawan yang datang (Mauizatul, 2017). Aplikasi Mall Desa merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Pemerintah Desa Sidomulyo bekerja sama dengan fakultas teknik UNMUH Jember. Aplikasi ini berisi berbagai fitur pendukung, seperti pelayanan administrasi, pengaduan masyarakat, dan reservasi wisata. Dengan hadirnya aplikasi Mall Desa, Desa Sidomulyo kini dapat mengimplementasikan reservasi wisata secara online, sehingga wisatawan dapat merencanakan perjalanannya dengan lebih mudah dan efisien (Sudibya, 2018). Melalui aplikasi Mall Desa, Desa Sidomulyo berharap dapat meningkatkan pelayanan dan mempermudah akses wisata bagi para pengunjung. Dengan adanya Grand Launching Informasi Desa Wisata ini, Desa Sidomulyo berkomitmen untuk terus berinovasi dan berusaha memberikan yang terbaik bagi pengembangan pariwisata di Sidomulyo. Semoga dengan hadirnya reservasi ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat sekitar dan wisatawan yang berkunjung ke Sidomulyo. Harapan Aplikasi Mall Desa dalam sektor Pengembangan Pariwisata yaitu ingin memperluas jangkauan wisatawan untuk memudahkan masyarakat dan Wisatawan menjangkau wisata yang ada di Desa Sidomulyo.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif yang mana data didapatkan dan diolah serta dilaporkan secara deskriptif kualitatif.

Populasi, Sampel, Sampling

Populasi dalam penelitian ini melibatkan kepala desa Sidomulyo, perangkat desa yang bertanggung jawab atas Desa Digital, dan anggota komunitas desa Sidomulyo masing-masing dua orang. Penentuan sampel dalam penelitian ini yakni teknik Purposive Sampling yang mana dalam teknik ini menggunakan pertimbangan tertentu saat penentuan sampel (Sugiyono, 2013).

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni pedoman wawancara dengan model wawancara tertulis dan terbuka.

Hasil dan Pembahasan

Pada pembahasan di BAB IV ini, peneliti akan membahas tentang Inovasi Digital Aplikasi Mall Desa Dalam Pengembangan Desa Wisata Desa Sidomulyo Kecamatan Silo Kabupaten Jember yang dikemukakan dari Rogers (2003:12)

Inovasi Digital berbasis aplikasi digital Mall Desa dalam sektor Pengembangan Desa Wisata di Desa Sidomulyo Kecamatan Silo terdiri dari 5 indikator, yaitu: 1) Keuntungan Relatif (Relative Advantage); 2) Compatibility (Kesesuaian); 3) Complexity (Kerumitan); 4) Triability (Kemungkinan Dicoba); 5) Observability (kemudahan diamati). Untuk lebih jelasnya, indikator-indikator tersebut akan dijelaskan lebih lanjut di bawah ini.

4.4.1 *Relative Advantage* (Keuntungan Relatif)

Rogers (2007) mendefinisikan keunggulan relatif sebagai sejauh mana sebuah inovasi dianggap lebih baik dari pada ide yang digantikannya. Sebuah inovasi harus memiliki keunggulan dan nilai tambah dibandingkan dengan inovasi sebelumnya. Selalu ada nilai kebaruan yang melekat pada inovasi yang menjadi ciri khas dan pembeda dengan yang lain.

Peneliti mengajukan pertanyaan terkait efektivitas dari aplikasi Mall Desa Dalam Sektor Pengembangan Desa wisata itu sendiri berdasarkan hasil persentase mengenai aplikasi Mall Desa. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan informasi bahwa aplikasi Mall Desa memiliki tingkat efektivitas yang lebih baik dibandingkan sebelum adanya aplikasi ini. Hal ini dapat dilihat dari kemudahan dalam memilih fitur-fitur yang disediakan. Sebelum adanya Mall Desa meskipun sudah diakses secara online, namun dalam realita di lapangan masih banyak pengunjung langsung ketempat wisata dan juga masih banyak belum mendownload aplikasi mall desa tersebut. Sedangkan untuk aplikasi Mall Desa sendiri dalam sektor pariwisata yang ada saat ini, cukup melakukan reservasi wisata sendiri. Hal ini tentu akan lebih memudahkan dan juga pelaksanaannya akan lebih efektif.

Berdasarkan data yang diperoleh dari informan di Desa Sidomulyo, aplikasi ini memiliki tingkat efektivitas yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini didasari oleh cara kerja yang mudah dan dari sisi efisiensi juga tidak memakan banyak waktu. Mall Desa Dalam sektor Desa wisata telah di implementasikan selama kurang lebih 5 bulan di Desa Sidomulyo (Khin, 2019). Sistem pengelolaan manajemen ini merupakan peralihan dari sistem manual yang diterapkan pada pengelolaan manajemen sebelumnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa informan, aplikasi ini diakui sangat membantu Pelaku Wisata dalam melayani Wisatawan sehingga aplikasi mall desa ini lebih efektif dan efisien dalam pelayanan. Selain itu, akses yang lebih mudah (Sjödín, 2020). Inovasi aplikasi Mall Desa yang dikembangkan oleh peneliti juga berfokus pada inovasi aplikasi Mall Desa Dalam sektor Pengembangan desa wisata . Selain memiliki banyak jenis pengelolaan, aplikasi ini juga memiliki fitur lain yang mendukung prinsip partisipatif dalam masyarakat. Fitur tersebut berupa fitur saran dan kritik yang disediakan khusus untuk masyarakat umum dan juga fitur Desa wisata sendiri (Ferreira, 2019). Hal ini tentunya akan

memberikan pengalaman yang berbeda bagi pelaku wisata dalam bekerja sama mewujudkan pengelolaan manajemen Desa Wisata yang baik kedepannya.

4.4.2 *Compatibility* (Kesesuaian)

Aplikasi Mall Desa telah diimplementasikan selama kurang lebih lima Bulan,. Sistem pengelolaan administrasi ini merupakan peralihan dari sistem manual yang diterapkan pada sistem pengelolaan sebelumnya (Lim, 2020). Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa informan, aplikasi ini diakui sangat membantu perangkat desa dalam melakukan segala aktivitas pengelolaan administrasi, manajemen pengembangan pa-riwisata selain itu juga memberikan akses yang lebih mudah sehingga membuat perangkat desa juga tidak khawatir akan terlambat dalam pengurusan administrasi desa dan juga membranding Desa wisata yang ada di desa Sidomulyo (Ghezzi, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang kami lakukan dengan informan, kami mendapatkan data bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan nilai-nilai yang ada dan juga memudahkan Pelaku Wisata dalam mempro-mosikan Desa Wisata mereka juga mengatakan bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan dan juga tidak menghilangkan budaya lokal yang ada di Desa wisata Desa sidomulyo, dan mereka mendapatkan pengetahuan seperti mendapatkan informasi yang lebih cepat bagi Pelaku Wisata, serta informasi yang diberikan Pemerintah Desa sangat membantu melalui aplikasi ini. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rogers (2007).

Berdasarkan hasil observasi dan bincang-bincang nilai yang didapatkan peneliti di lokasi ada dua nilai positif dan negatif. Setelah adanya aplikasi Mall Desa Ini manfaat atau nilai positif yang dirasakan Pelaku Wisata sangat banyak seperti pelayanan terhadap wisatawan yang berkunjung, kecanggihan yang dirasakan Pelaku wisata dengan adanya aplikasi Mall Desa dan informasi terbaru yang tersaji langsung di aplikasi Mall Desa untuk Wisatawan Sudah bisa mengakses atau bisa menjangkau wisata yang ada di Desa Sidomulyo tanpa Harus ke Desa Sidomulyo , Namun tidak menutup kemungkinan hadirnya inovasi baru memiliki kekurangan seperti aplikasi Mall Desa yang dimilikinya apa lagi yang kurang dalam sistem penggunaannya karena masyarakat yang masih banyak yang buta akan internet masih kewalahan dalam mengakses internet dan menjalankan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ini sedikit banyak masih sangat membutuhkan bimbingan dari pemerintah desa sekaligus selalu mengadakan sosialisasi tentang aplikasi Mall Desa.

4.4.3 *Complexity* (Kerumitan)

Rogers (2007). Menyatakan bahwa inovasi baru biasanya memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi daripada inovasi sebelumnya. Namun, inovasi baru menawarkan cara yang lebih baik dan lebih mudah, sehingga pada umumnya tidak terlalu menjadi masalah. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, aplikasi Mall Desa memiliki tingkat kerumitan hanya dari segi penyesuaian yang lebih banyak dibandingkan sebelumnya dengan adanya aplikasi ini (Kohli, 2019).

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh dari informan dari Desa Sidomulyo Kecamatan Silo Kabupaten Jember, cara kerja aplikasi ini memiliki tingkat efektivitas yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini didasari oleh cara kerja yang lebih mudah dan dari segi efisiensi

juga tidak memakan banyak waktu untuk pengelolaan pengelolaan Desa Wisata (Helfat, 2018). terkait dengan efektivitas aplikasi Mall Desa ini berdasarkan hasil persentase mengenai aplikasi ini. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan informasi bahwa ap-likasi ini memiliki tingkat efektivitas yang lebih baik dari sebelumnya, hal ini dapat dilihat dari kemudahan dalam memilih fitur-fitur yang disediakan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rogers (2007). Berdasarkan hasil pengamatan saya bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan apa yang saya lihat, dari segi fisik atau bentuk desain aplikasi ini memang sebagian masyarakat kurang memahaminya, hasil wawancara dengan beberapa informan di atas, disimpulkan bahwa pengguna aplikasi Mall Desa memiliki tingkat kerumitan yang sebelumnya sudah ada dengan aplikasi berbasis online ini (Frank, 2019). Jadi dari segi fisik atau bentuk desain dari aplikasi ini sebagian masyarakat kurang memahaminya dan juga kurangnya SDM yang ada di Desa sidomulyo sehingga kesulitan dalam memaksimalkan pengaplikasian aplikasi Mall Desa Sehingga manajemennya dalam pengelolaan wisata kurang baik, namun karena adanya sosialisasi yang dilakukan oleh Pemerintah desa tentang fungsi penggunaan aplikasi Mall Desa ini, dan akhirnya tingkat kerumitan yang tinggi tersebut tidak lagi menjadi masalah.

4.4.4 Triability (Kemungkinan dicoba)

Rogers (2007) mengemukakan pendapat bahwa Inovasi hanya bisa diterima apabila telah teruji dan terbukti mempunyai keuntungan atau nilai yang lebih dibandingkan dengan inovasi yang lama. Sehingga sebuah inovasi harus melewati fase “uji coba”, dimana setiap orang atau pihak mempunyai kesempatan untuk menguji kualitas dari sebuah inovasi. Berdasarkan hasil penelitian dari lapangan di peroleh bahwa Dari beberapa informan yang kami wawancara mengenai kemudahan yang dicoba dalam aplikasi ini, informan ini mengatakam bahwa sebelum aplikasi ini di terapkan mereka melakukan tahap sosialisasi dan masyarakat yang berpartisipasi sangat banyak dan sangat mensupport adanya aplikasi ini (Hinings, 2018).

Proses pergantian sistem berdasarkan akan sulit dilakukan, merujuk pada Aplikasi Mall Desa yang baru diterapkan dan masih berkembang. Jika dilihat dari sisi efektivitas dan efisiensi dari aplikasi Mall Desa ini, maka aplikasi ini unggul dalam hal tersebut. Tapi hal ini juga berdasarkan pada desain dan cara kerja (Hamidi, 2004). Perlu untuk dilakukan uji coba untuk mengetahui proses dan alur serta tingkat efektivitas dan efisiensi secara komperenshif dari aplikasi Mall Desa ini. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rogers (2007).

Berdasarkan hasil pengamatan saya, bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan apa yang saya lihat karena, dapat dikatakan inovasi apabila sudah melewati fase uji coba dimana setiap orang atau pihak mempunyai kesempatan untuk menguji kualitas dari sebuah inovasi. Setelah melewati fase uji coba dimana setiap Pelaku wisata mempunyai kesempatan untuk menguji kualitas Aplikasi Mall Desa ini , maka ditemukan beberapa keunggulan dari Aplikasi Mall Desa yaitu Pelaku wisata sangat mudah dalam mempromosikan Aplikasi Mall Desa dalam pengembangan Desa Wisata, Dan Juga untuk wisatawan lebih mudah dalam Reservasi Desa wisata di Desa Sidomulyo (Teece, 2018).

4.4.5 *Observability* (Kemungkinan diamati)

Rogers (2007). Mengemukakan bahwa observability sebagai sejauh mana hasil inovasi terlihat oleh orang lain. Sebuah inovasi juga harus dapat diamati, mulai dari segi bagaimana ia bekerja dan mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Data ditemukan bahwa dalam proses inovasi aplikasi Mall Desa dalam Pengembangan Desa Wisata yang diterapkan di Desa Sidomulyo Kecamatan Silo Ka-bupaten Jember saat ini masih tahap menerapkan dan mengembangkan sistem informasi ini sebagai wadah untuk melakukan reservasi wisata desa sidomulyo terkait dengan aplikasi Mall Desa ini yang sedang ber-jalan (Nawawi & Hadari, 1992). Secara keseluruhan, Pelaku Wisata memiliki ketertarikan dengan aplikasi ini, yaitu aplikasi Mall Desa karena memiliki fungsi dan fitur yang lebih fleksibel dan dapat dijangkau oleh masyarakat secara umum (Miles & Huberman, 1992). Hal ini sangat mendukung beberapa prinsip pelayanan dalam Desa Wisata dan seharusnya ada dan diterapkan, salah satunya prinsip partisipatif (Moleong, 2007). Prinsip ini sering kali dilemma antara penerapan sistem pelayanan yang baik, karena meskipun telah terjadi pergeseran inovasi pelayanan, namun pada hakikatnya pelaku wisata belum menjadi skala prioritas pelayanan yang ada. Maka dari itu, dengan adanya aplikasi Mall Desa ini akan menjadi pintu utama dimana pemerintah dalam hal ini pemerintah desa dan Pelaku Wisata saling bersinergi untuk mewujudkan pengembangan desa wisata Desa sidomulyo. Hal ini sesuai dengan pendapat yang di kemukakan oleh Rogers (2007).

Berdasarkan hasil pengamatan saya bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan apa yang saya lihat ka-rena, aplikasi Mall Desa ini sudah mendapatkan hasil yang lebih baik, namun masih peningkatan untuk menuju yang lebih baik lagi, hal ini terlihat dari upaya-upaya pemerintah Desa Sidomulyu Melakukan Pengembangan dari sektor Desa Wisata menata ulang sarana dan prasarana yang sebelumnya ada dengan yang ada sekarang dan mengubah pola pikir dan budaya kerja Pemerintah Desa agar lebih mempermudah masyarakat dalam mendapatkan pelayanan Maupun Dari Sektor Pelayanan Desa Wisata (Nambisan, 2019).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Inovasi Digital berbasis Aplikasi Mall Desa Dalam Sektor Pariwisata di Desa Sidomulyo Kecamatan Silo kabupaten Jember penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut : 1.Program inovasi dalam aplikasi Digital (Mall Desa) di Desa Sidomulyo Kecamatan Silo Kabupaten Jember terdiri dari: 1) Relative Advantage (Keuntungan Relatif), Dalam Menggunakan aplikasi Mall Desa ini memiliki banyak keuntungan antara lain memudahkan dalam mempromosikan desa wisata dan juga memudahkan wisatawan dalam Reservasi Wisatawan dan juga aplikasi mall desa fiturnya sudah lengkap.dan juga bisa mengakses informasi tentang wisata yang ada di desa sidomulyo dengan Mudah 2) Compability (Kesesuaian), setelah membandingkan dengan

nilai nilai yang ada sebelumnya, beberapa informan menemukan kesesuaian dari segi pemahaman dan peningkatan akan fungsi dan kegunaan aplikasi ini dari Fitur yang sebelumnya masih belum ada terkait fitur Desa Wisata saat ini sudah ada, sehingga sesuai dengan kebutuhan pelaku wisata dalam mempromosikan Desa wisata dengan mudah dan juga memudahkan wisatawan untuk reservasi desa wisata desa sidomulyo ; 3) Complexity (Kerumitan), tingkat kerumitan pada aplikasi Mall Desa ini,yaitu juknis dalam pengaplikasian Desa wisata masih belum ada, sehingga di semua kendala yang terjadi dengan adanya aplikasi ini semua bisa terselesaikan dengan melakukan sosialisasi door to door kepada masyarakat dan pelaku wisata ; 4) Triability (Kemungkinan dicoba), kemungkinan untuk dicoba sangat besar apalagi harapannya untuk Pengembangan Desa Wisata agar Pelaku wisata lebih mudah dalam mempromosikan Desa wisata dan juga wisatawan lebih mudah dalam Reservasi Desa Wisata 5) Observability (Kemudahan diamati),Inovasi ini sangat dinikmati dan menguntungkan oleh Pelaku Wisata dan Wisatawan.

Daftar Pustaka

- Aini, S. N., Alfirmidus, L. K., & Marlina, N. (2021). *Implementasi E-Government Dalam Tata Kelola Pariwisata Di Kota Surakarta*.
- Febriandhika, I., & Kurniawan, T. (2021). *Pengembangan Pariwisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Dilihat Dari Perspektif Implementasi Kebijakan*.
- Ferreira, J. J. M. (2019). To be or not to be digital, that is the question: Firm innovation and performance. *Journal of Business Research*, 101, 583–590. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.11.013>
- Frank, A. (2019). Servitization and Industry 4.0 convergence in the digital transformation of product firms: A business model innovation perspective. *Technological Forecasting and Social Change*, 141, 341–351. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2019.01.014>
- Ghezzi, A. (2020). Agile Business Model Innovation in Digital Entrepreneurship: Lean Startup Approaches. *Journal of Business Research*, 110, 519–537. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.06.013>
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif-Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal & Laporan Penelitian*. UMM Press.
- Helfat, C. E. (2018). Dynamic and integrative capabilities for profiting from innovation in digital platform-based ecosystems. *Research Policy*, 47(8), 1391–1399. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2018.01.019>
- Hinings, B. (2018). Digital innovation and transformation: An institutional perspective. *Information and Organization*, 28(1), 52–61. <https://doi.org/10.1016/j.infoandorg.2018.02.004>
- Khin, S. (2019). Digital technology, digital capability and organizational performance: A mediating role of digital innovation. *International Journal of Innovation Science*, 11(2), 177–195. <https://doi.org/10.1108/IJIS-08-2018-0083>

- Kohli, R. (2019). Digital innovation: A review and synthesis. *Information Systems Journal*, 29(1), 200–223. <https://doi.org/10.1111/isj.12193>
- Lamont, R. J., Burne, R. A., & Lantz, M. S. (2008). *Success and failure in e-government projects*. <http://www.egov4dev.org/success/sfrat>
- Lestari, P. A., Tasyah, A., Syofira, A., Rahmayani, C. A., Cahyani, R. D., & Tresiana, N. (2021). *Inovasi Pelayanan Publik Berbasis Digital (E-Government) Di Era Pandemi Covid-19*.
- Lim, K. Y. H. (2020). A state-of-the-art survey of Digital Twin: techniques, engineering product lifecycle management and business innovation perspectives. *Journal of Intelligent Manufacturing*, 31(6), 1313–1337. <https://doi.org/10.1007/s10845-019-01512-w>
- Mauizatul, H. (2017). *Pengelolaan Pariwisata Alam Berbasis Masyarakat (Kasus Objek Wisata Alam Rammang-Rammang Desa Salenrang Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi)*.
- Mayasari, F. (2018). *Digitalisasi Dan Kebudayaan: Studi Pada Pengembangan Kebudayaan Berbasis Kearifan Lokal Melalui Media Baru Oleh Yayasan Sagang*.
- Miles, B. M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. UIP.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nambisan, S. (2019). The digital transformation of innovation and entrepreneurship: Progress, challenges and key themes. *Research Policy*, 48(8). <https://doi.org/10.1016/j.respol.2019.03.018>
- Nawawi, H., & Hadari, M. (1992). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Gadjah Mada University Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovation* (5th ed.). Free Press.
- Sari, R. A. P., Salim, M., Gessy, N. M. M., & Sulistyaningsih, T. (2021). *Inovasi Pemerintah Kota Batu Dalam Pengembangan Sektor Pariwisata Di Masa Pandemi*.
- Sjödén, D. (2020). An agile co-creation process for digital servitization: A micro-service innovation approach. *Journal of Business Research*, 112, 478–491. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.01.009>
- Sudibya, B. (2018). Wisata Desa dan Desa Wisata. In *Bali Membangun Bali*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA.
- Suwarno, Y. (2008). *Inovasi di Sektor Publik*.
- Teece, D. J. (2018). Profiting from innovation in the digital economy: Enabling technologies, standards, and licensing models in the wireless world. *Research Policy*, 47(8), 1367–1387. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2017.01.015>
- Wahab, S. (1996). *Manajemen Kepariwisata*. Pradaya Paramita.