JURNAL MATA PARIWISATA Volume xx.Nomor xx. Bulan xx Tahun xx | e-ISSN: xxxx-xxxx p-ISSN: xx xxxx

DIGITALISASI WISATA MELALUI GUIDEBOOK INTERAKTIF BERBASIS QR CODE UNTUK PARIWISATA BERKELANJUTAN DI DESA SUNDAMEKAR

Putri Eka Wulandari
S1 Keperawatan/Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
putriekawulandari.01@upi.edu

Dinar Dinangsit
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
dinardinangsit@upi.edu

Ghevira Nurzamiyanti
Industri Pariwisata/Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
gheviranurzamiyanti13@upi.edu

Nadira Fitriani Salsabila
Industri Pariwisata/Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
fitriani.nadira26@upi.edu

Dhivia Medianty Lestari
Industri Pariwisata/Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
dhiviamedianty15@upi.edu

Ersya Rahma Nabila
Industri Pariwisata/Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
Ersyarahma.17@upi.edu

Shifa Dwi Nuraini
S1 Pendidikan Jasmani/Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
shifa.dn1304@upi.edu

ABSTRACT

Tourism digitalization is one of the strategies for improving the accessibility of information and promoting rural tourism potential in a sustainable manner. Sundamekar Village possesses diverse tourism resources that have not yet been systematically documented or optimally promoted. This program aimed to develop an Interactive QR Code-Based Guidebook as a medium for providing information, documentation, and digital promotion of the village's tourism potential. The methods employed included field observations, semi-structured interviews with village officials, community leaders, and local micro, small, and medium enterprise (MSME) owners, as well as documentation to identify and verify tourism potential. The results identified five categories of tourism potential, namely natural tourism, educational tourism, cultural tourism, historical sites, and Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs). All identified tourism resources were integrated into the guidebook, which was equipped with digital maps, Google Maps links, photographs, video documentation, and QR codes, enabling tourism information to be accessed more easily, interactively, and informatively. The guidebook was subsequently implemented through a dissemination program and officially handed over to the Sundamekar Village Government as an initial document for village tourism development. The interactive QR code-based guidebook is expected to support village tourism development, preserve local tourism potential, and enhance the dissemination of tourism information more effectively. To ensure the sustainability of the program, the guidebook should be updated regularly, integrated with various digital platforms, and evaluated for its utilization to support the sustainable development of tourism in Sundamekar Village.

Keywords: Digitalisasi Pariwisata, Guidebook Interaktif, QR Code, Potensi Wisata Desa, Pariwisata Berkelanjutan

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi salah satu faktor penting dalam pengembangan sektor pariwisata, termasuk pada skala desa. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan informasi mengenai potensi wisata disajikan secara lebih menarik, mudah diakses, dan menjangkau masyarakat yang lebih luas.

Konsep digitalisasi pariwisata tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga mendukung pengelolaan destinasi yang lebih efektif, meningkatkan pengalaman wisatawan, serta memperkuat daya saing destinasi wisata di era digital (UN Tourism, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pengembangan desa wisata yang berkelanjutan.

Desa Gandamekar, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang memiliki berbagai potensi wisata yang berasal dari kekayaan sumber daya alam, budaya, serta kehidupan masyarakat pedesaan yang masih terjaga. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN), desa ini memiliki panorama perbukitan, hamparan persawahan, aliran sungai, potensi pertanian, serta aktivitassosial dan budaya masyarakat yang dapat dikembangkanmenjadi daya tarik wisata. Selain itu, terdapat potensi kulinerlokal dan ruang terbuka alami yang berpotensi dikembangkansebagai wisata edukasi maupun wisata berbasis pengalaman(experiential tourism). Potensi tersebut merupakan aset pembangunan yang dapat memberikan nilai tambah bagi masyarakat apabila dikelola secara terencana dan didukung oleh pemanfaatan teknologi digital (Cooper et al., 2008).

Meskipun memiliki potensi yang cukup besar, hingga saat ini Desa Sundamekar belum memiliki destinasi wisata yang dikelola secara resmi maupun media digital yang mendokumentasikan potensi-potensi tersebut secara komprehensif. Informasi mengenai lokasi wisata masih terbatas dan tersebar sehingga sulit diakses oleh masyarakat, wisatawan, maupun calon investor. Akibatnya, potensi wisata desa belum memperoleh eksposur yang optimal dan belum mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan ekonomi masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan hanya pada ketersediaan potensi, tetapi juga pada keterbatasan media informasi dan promosi yang mampu memperkenalkan potensi desa secara efektif (Rahman & Natalia, 2025)

Secara umum, masyarakat Desa Sundamekar masih menggantungkan mata pencaharian pada sektor pertanian dan perkebunan. Ketergantungan terhadap sektor primer menyebabkan perlunya diversifikasi ekonomi melalui sektor lain yang memiliki peluang berkembang, salah satunya sektor pariwisata. Pengembangan pariwisata berbasis potensi lokal dapat menciptakan peluang usaha baru, meningkatkan pendapatan masyarakat, memperluas pemasaran produk UMKM, serta memperkuat identitas desa sebagai kawasan yang memiliki keunikan tersendiri. Namun, keberhasilanpengembangan tersebut memerlukan dukungan data, dokumentasi, serta media promosi yang mudah diakses oleh berbagai pihak (Rahman et al., 2025)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah melalui penyusunan Guide Book Interaktif Berbasis QR Code. Guidebook ini tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk buku cetak, tetapi juga mengintegrasikan teknologi Quick Response (QR) Code yang dapat dipindai menggunakan telepon pintar. Melalui QR Code, pengguna dapat mengakses informasi digital berupa lokasi pada Google Maps, dokumentasi foto dan video, deskripsi objek wisata, sejarah lokasi, aksesibilitas, hingga informasi pendukung lainnya secara cepat dan praktis. Dengan demikian, guidebook berfungsi sebagai media dokumentasi, edukasi, dan promosi digital yang mampu memperluas jangkauan informasi mengenai potensi wisata Desa Sundamekar.

Pengembangan guidebook interaktif berbasis QR Code juga merupakan bentuk implementasi konsep smart tourism pada skala desa. Pemanfaatan teknologi digital dalam penyajian informasi wisata mampu meningkatkan kualitas pelayanan informasi kepada wisatawan sekaligus mempermudah pemerintah desa dalam memperbarui data potensi wisata secara berkala. Selain itu, penggunaan QR Code menjadi solusi yang ekonomis, mudah diterapkan, dan sesuai dengan perkembangan perilaku wisatawan yang semakin mengandalkan perangkat digital dalam memperoleh informasi destinasi (UN Tourism, 2021).

Program ini merupakan salah satu kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan mengidentifikasi, memetakan, mendokumentasikan, dan mendigitalisasikan potensi wisata Desa Sundamekar melalui penyusunan Guide Book Interaktif Berbasis QR Code. Luaran program tidak hanya berupa buku panduan wisata, tetapi juga media informasi digital yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah desa, Karang Taruna, BUMDes, masyarakat, maupun wisatawan sebagai sarana promosi dan pengembangan wisata desa secara berkelanjutan.

Program ini sejalan dengan tema KKN "Masyarakat Sehat, Aktif, Tangguh, dan Berdaya Saing Berbasis Potensi Kewilayahan", karena mendorong optimalisasi potensi lokal melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana peningkatan daya saing wilayah. Selain itu, kegiatan ini mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya Tujuan 8 (Decent Work and Economic Growth) melalui pengembangan peluang ekonomi berbasis pariwisata, serta Tujuan 11 (Sustainable Cities and Communities) melalui penguatan identitas desa, pelestarian potensi lokal, dan pembangunan pariwisata yang berkelanjutan (United Nations, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan Guidebook Interaktif Berbasis QR Code diharapkan menjadi inovasi digital yang mampu meningkatkan aksesibilitas informasi wisata, memperkuat promosi

potensi lokal, serta menjadi langkah awal dalam mewujudkan Desa Sundamekar sebagai desa yang siap mengembangkan pariwisata secara berkelanjutan.

METODE

Pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan berbagai pemangku kepentingan di Desa Sundamekar. Informan penelitian terdiri atas perangkat desa, meliputi Kepala Desa, Sekretaris Desa, dan Kepala Dusun 1, 2, dan 3, yang memberikan informasi mengenai profil desa, kebijakan, serta potensi pengembangan sektor pariwisata. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan tokoh masyarakat yang memiliki pengetahuan spesifik terkait potensi wisata dan budaya desa, yaitu pelaku UMKM keripik singkong (Ibu Dewi dan Ibu Meycan), Ketua RW Dusun 3 (Bapak Aep) sebagai narasumber mengenai Sungai Cimacan, Hutan Pinus, UMKM gula merah dan madu, serta tradisi Hajat Lembur, Ketua Karang Taruna dan Ketua HPDKI sebagai narasumber mengenai seni ketangkasan domba Garut, Ketua RT Dusun 1 Cimara (Bapak Ucup) mengenai budidaya ikan Malaka Amis, juru kunci Makam Kyai Rangga Haji (Bapak Eman) terkait wisata religi, serta Bapak Tarsa sebagai informan mengenai Mata Air dan legenda Bunikasih. Data hasil wawancara digunakan untuk mengidentifikasi, memverifikasi, dan memperkaya informasi mengenai potensi wisata alam, budaya, sejarah, dan ekonomi kreatif yang selanjutnya diintegrasikan ke dalam penyusunan guide book interaktif berbasis QR Code.

PEMBAHASAN

Identifikasi potensi wisata Desa Sundamekar dilakukan melalui tiga tahapan pengumpulan data, yaitu observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Observasi lapangan dilakukan dengan cara menelusuri langsung wilayah desa untuk memetakan kondisi fisik dan lingkungan setiap dusun. Wawancara dilakukan kepada pemerintah desa, tokoh masyarakat, pelaku UMKM, kuncen situs, serta narasumber yang dianggap memahami sejarah dan tradisi setempat, seperti Bapak Tarsa dan Bapak Eman. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto dan video pada setiap titik potensi sebagai bukti fisik sekaligus bahan penyusunan konten multimedia pada tahap selanjutnya. Ketiga metode ini digunakan secara saling melengkapi, karena data observasi memberikan gambaran kondisi objektif di lapangan, sementara data wawancara memberikan konteks sejarah, nilai budaya, dan makna sosial yang tidak dapat diperoleh hanya dari pengamatan visual semata.

Berdasarkan hasil ketiga metode tersebut, teridentifikasi lima kelompok potensi wisata yang dimiliki Desa Sundamekar, yaitu potensi alam, potensi edukasi, potensi budaya, situs bersejarah, dan usaha mikro kecil menengah. Pengelompokan ini merujuk pada pendekatan identifikasi atraksi wisata yang lazim digunakan dalam kajian pariwisata desa, yang membedakan atraksi berdasarkan sumber dayanya menjadi atraksi alam, budaya, dan buatan sebagai unsur dasar penilaian potensi suatu destinasi. Berikut uraian masing masing kelompok potensi berdasarkan hasil temuan lapangan.

Potensi Alam. Desa Sundamekar memiliki bentang alam yang didominasi oleh hamparan perbukitan, pepohonan hijau, dan udara sejuk, dengan lanskap pedesaan yang masih alami sebagai daya tarik utama. Kawasan persawahan menjadi representasi karakter agraris masyarakat yang sebagian besar bekerja sebagai petani. Selain itu, ditemukan pula Sungai Cimacan yang mengalir di Dusun Cimacan dengan kondisi lingkungan sekitar yang masih terjaga, kawasan hutan pinus yang dimanfaatkan warga untuk mengambil getah pinus sekaligus direncanakan sebagai lokasi bumi perkemahan, serta Lapangan Malaka Amis yang saat ini digunakan sebagai ruang terbuka untuk kegiatan olahraga, kegiatan desa, dan perkemahan, dengan rencana pengembangan lanjutan menjadi sport center.

Potensi Edukasi. Kelompok potensi ini mencakup peternakan ayam petelur dan ayam sayur yang dikelola masyarakat sebagai sumber mata pencaharian sekaligus sarana pembelajaran mengenai sektor peternakan, serta budidaya ikan nila di Dusun Cimara yang dikelola oleh Kelompok Perikanan Milenial Malaka Amis. Kedua sektor ini dikategorikan sebagai potensi edukasi karena aktivitasnya memungkinkan wisatawan untuk tidak sekadar melihat, tetapi juga mempelajari proses produksi secara langsung di lapangan.

Potensi Budaya. Ditemukan dua tradisi utama yang masih dilestarikan masyarakat, yaitu Hajat Lembur dan Seni Ketangkasan Domba Garut. Hajat Lembur dilaksanakan setiap bulan Muharam secara bergiliran di setiap dusun sebagai ungkapan rasa syukur atas hasil panen, ditandai dengan pembuatan tolak bala yang dirangkai dari kupat keupeul, daun darangdan, rumput palias, bawang merah, bawang putih, cabai merah, dan panglai. Seni Ketangkasan Domba Garut dilaksanakan rutin pada minggu keempat setiap bulan dengan sistem penilaian berdasarkan kesehatan, teknik bertanding, keberanian, dan karakteristik fisik domba, sebagai ajang pelestarian budaya sekaligus mempererat silaturahmi antarwarga.

Situs Bersejarah. Teridentifikasi dua situs utama, yaitu Makam Kyai Rangga Haji yang diyakini sebagai tempat peristirahatan tokoh penyebar agama Islam di wilayah tersebut dan masih rutin diziarahi masyarakat, serta Mata Air Bunikasih yang memiliki nilai sejarah dan kearifan lokal terkait legenda Nyimas Sindangkasih. Legenda tersebut melahirkan pantangan yang masih dihormati hingga sekarang, yaitu larangan mengadakan hiburan menggunakan

gamelan, gong, maupun organ tunggal di kawasan Dusun Bunikasih.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Teridentifikasi empat jenis usaha masyarakat, yaitu kerajinan kerai atau tirai bambu yang menjadi identitas khas desa, usaha keripik rumahan di Dusun Cimara dengan dua merek yang dikenal masyarakat yaitu Keripik Dewi dan Keripik Meycan, produksi gula aren tradisional dari nira pohon aren di Dusun Cimacan, serta produksi madu liar yang diolah masyarakat Dusun Cimacan dan Sindangkasih sebagai hasil hutan non kayu.

Secara keseluruhan, hasil identifikasi ini menunjukkan bahwa Desa Sundamekar memiliki potensi wisata yang relatif lengkap karena mencakup unsur alam, budaya, edukasi, sejarah, dan ekonomi kreatif sekaligus dalam satu wilayah desa. Kelengkapan unsur ini menjadi dasar penting yang membedakan Desa Sundamekar dari desa lain yang mungkin hanya unggul pada satu jenis potensi saja, sehingga strategi pengembangannya juga perlu dirancang secara terintegrasi, bukan terpisah per kategori.

Berdasarkan hasil identifikasi lima kelompok potensi tersebut, tahap selanjutnya adalah menerjemahkan seluruh data kedalam bentuk guidebook interaktif berbasis kode QR. Proses pengembangan guidebook ini terdiri atas beberapa tahapan yang dilakukan secara berurutan, yaitu penyusunan konten dan layout guidebook, penyusunan peta digital, pembuatan larutan Google Maps, pembuatan kode QR, produksi video dokumentasi, serta tahap akhir berupa integrasi seluruh elemen menjadi satu produk guidebook yang utuh.

Pada tahap penyusunan konten dan layout, seluruh data hasil observasi dan wawancara dituliskan ulang dalam bentuk narasi deskriptif yang lebih ringkas dan mudah dipahami pembaca umum, kemudian disusun menggunakan perangkat lunak desain grafis Canva agar tampilannya menarik secara visual sekaligus tetap informatif. Guidebook disusun dengan struktur yang konsisten pada tiap halaman potensi, yaitu judul kategori, foto dokumentasi asli hasil observasi lapangan, narasi deskriptif, serta kode QR pada bagian bawah halaman, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengenali pola informasi di setiap halaman tanpa harus membiasakan diri dengan format baru setiap kali berpindah kategori.

Pada tahap penyusunan peta digital, tim penyusun peta wilayah desa yang menandai seluruh titik potensi menggunakan kode warna berdasarkan kategori, yaitu warna ungu untuk kategori budaya, kuning untuk UMKM, biru muda untuk alam, putih untuk edukasi, dan merah untuk situs bersejarah. Peta ini kemudian diintegrasikan dengan Google Maps melalui sebuah kode QR khusus berlabel Interactive Maps, yang memungkinkan pembaca untuk langsung diarahkan pada peta lokasi digital saat kode QR tersebut dipindai menggunakan telepon pintar. Integrasi ini menjadi elemen penting karena mengatasi kelemahan umum pada guidebook cetak konvensional, yang biasanya hanya menampilkan peta statis tanpa kemampuan navigasi langsung menuju lokasi sebenarnya.

Pada tahap pembuatan kode QR, setiap kategori potensi dilengkapi dengan kode QR yang mengarah pada video dokumentasi di kanal YouTube. Video tersebut menampilkan visualisasi langsung dari kondisi lokasi maupun aktivitas masyarakat yang berkaitan dengan potensi tersebut, misalnya proses produksi UMKM, suasana pelaksanaan tradisi budaya, maupun kondisi kawasan alam. Proses produksi video dokumentasi ini dilakukan melalui pengambilan gambar langsung di lapangan, kemudian diedit menjadi video berdurasi pendek agar mudah diakses dan tidak membebani kuota internet pembaca saat mengaksesnya melalui kode QR.

Tahap akhir dari pengembangan guidebook ini adalah integrasi seluruh elemen, yaitu narasi deskriptif, foto dokumentasi, peta digital, dan video dokumentasi, ke dalam satu kesatuan produk guidebook yang disusun secara sistematis dari halaman sampul, lembar pengesahan, kata pengantar, peta, profil desa, kearifan lokal, lima kategori potensi, hingga halaman penutup dan dokumentasi kegiatan tim. Integrasi inilah yang menjadi bagian inti atau novelty dari penelitian ini, karena guidebook yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media cetak informatif seperti guidebook pada umumnya, melainkan berfungsi sebagai sistem informasi hibrida yang menggabungkan media cetak dan media digital dalam satu produk yang saling terhubung. Pendekatan semacam ini sejalan dengan konsep bahwa penerapan kode QR pada media cetak dapat mengarahkan pengguna secara langsung pada konten multimedia seperti video profil destinasi dan peta digital, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih kaya dibandingkan media cetak konvensional yang bersifat statis.

Bagian ini menjelaskan perubahan kondisi informasi wisata Desa Sundamekar sebelum dan sesudah program dilaksanakan, sebagai bentuk pembuktian bahwa digitalisasiyang dilakukan bukan sekadar menghasilkan produk baru, melainkan menghasilkan perubahan pola akses informasi secara mendasar bagi masyarakat maupun calon wisatawan.

Sebelum program dilaksanakan, informasi mengenai potensi wisata Desa Sundamekar pada dasarnya sudah ada, tetapi tersebar dan tidak terdokumentasi secara sistematis. Setiap Potensi, baik itu situs bersejarah, tradisi budaya, maupun produk UMKM, hanya diketahui secara terbatas oleh masyarakat setempat dan diwariskan secara lisan dari mulut ke mulut, tanpa adanya media informasi tertulis maupun digital yang dapat diakses oleh pihak luar.

Kondisi ini sejalan dengan temuan umum pada berbagai desa wisata rintisan, yang menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital masyarakat desa seringkali menjadi hambatan utama dalam menyebarluaskan informasi wisata secara mandiri dan optimal. Akibatnya, lokasi potensi seperti Mata Air Bunikasih atau Makam Kyai Rangga Haji sulit ditemukan oleh orang luar yang tidak memiliki kenalan atau pemandu dari warga setempat, karena tidak tersedia penanda lokasi digital maupun rute yang jelas menuju titik tersebut.

Setelah program dilaksanakan, kondisi tersebut mengalami perubahan yang cukup signifikan. Seluruh potensi yang sebelumnya hanya diketahui secara lisan kini telah terpetakan secara sistematis ke dalam lima kategori yang jelas, disertai deskripsi tertulis yang telah diverifikasi melalui wawancara dengan narasumber terpercaya. Lokasi setiap potensi kini juga dapat diakses melalui tautan Google Maps yang terintegrasi dalam kode QR interaktif pada peta guidebook, sehingga pengunjung dari luar desa sekalipun dapat menemukan lokasi secara mandiri tanpa harus bergantung sepenuhnya pada pemandu lokal. Selain itu, hampir seluruh kategori potensi kini dilengkapi dengan video dokumentasi yang dapat diakses melalui kode QR, sehingga calon wisatawan dapat memperoleh gambaran visual mengenai suasana lokasi maupun aktivitas masyarakat sebelum memutuskan untuk berkunjung secara langsung.

Perubahan pola akses informasi ini memberikan sejumlah implikasi penting. Pertama, dari sisi promosi, keberadaan dokumentasi video dan peta digital memungkinkan potensi Desa Sundamekar dipromosikan secara lebih luas melalui media sosial maupun platform digital lainnya, tanpa dibatasi oleh keterbatasan media cetak konvensional yang bersifat statis. Kedua, dari sisi pelestarian, pendokumentasian tradisi lisan seperti legenda Nyimas Sindangkasih maupun sejarah Makam Kyai Rangga Haji ke dalam bentuk tertulis dan audiovisual berperan penting dalam menjaga keberlangsungan narasi tersebut, mengingat sejarah lisan memiliki risiko hilang atau berubah seiring pergantian generasi apabila tidak segera didokumentasikan secara permanen. Ketiga, dari sisi ekonomi, kemudahan akses informasi mengenai lokasi dan proses produksi UMKM berpotensi memperluas jangkauan pasar bagi pelaku usaha lokal, sebagaimana ditemukan pula pada penelitian pengembangan media informasi berbasis QR code di kawasan wisata lain, yang menunjukkan bahwa penggunaan QR code efektif dalam memberikan informasi kepada wisatawan secara cepat dan interaktif sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui peningkatan kunjungan wisatawan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kontribusi utama dari penelitian ini bukan hanya terletak pada dihasilkannya sebuah produk guidebook, melainkan pada terjadinya transformasi cara masyarakat dan calon wisatawan mengakses informasi mengenai potensi Desa Sundamekar, dari yang sebelumnya bersifat lisan, tersebar, dan sulit ditemukan, menjadi terpetakan, terdokumentasi, dan dapat diakses secara digital kapan saja oleh siapa saja. Transformasi inilah yang menjadi inti dari proses digitalisasi potensi wisata desa dalam penelitian ini, sekaligus menjadi fondasi awal bagi pengembangan pariwisata berkelanjutan di Desa Sundamekar pada masa mendatang.

Setelah proses identifikasi potensi wisata, penyusunan guidebook, dan integrasi media digital selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah implementasi produk kepada mitra, yaitu Pemerintah Desa Sundamekar. Implementasi ini bertujuan untuk memperkenalkan guidebook interaktif berbasis QR Code sebagai media informasi sekaligus media promosi digital yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah desa dalam mengenalkan potensi wisata kepada masyarakat maupun calon wisatawan. Hasil implementasi ini sejalan dengan penelitian Nurafifah et al. (2024) yang menyatakan bahwa digitalisasi desa wisata melalui strategi branding mampu meningkatkan efektivitas promosi destinasi serta memperkuat daya tarik wisata melalui pemanfaatan teknologi digital. Pemanfaatan media digital tidak hanya memperluas akses informasi, tetapi juga menjadi strategi dalam membangun identitas desa wisata sehingga lebih mudah dikenal oleh masyarakat luas. Kegiatan implementasi dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pemaparan hasil kepada perangkat desa dengan memanfaatkan fasilitas smart board yang tersedia di kantor desa sehingga penyampaian materi dapat dilakukan secara lebih interaktif.

Pada kegiatan tersebut, tim mempresentasikan isi guidebook mulai dari latar belakang penyusunan, hasil identifikasi potensi wisata, hingga fitur digital yang terintegrasi di dalam guidebook. Setiap kategori potensi diperkenalkan secara bertahap disertai penjelasan mengenai karakteristik dan peluang pengembangannya sebagai daya tarik wisata. Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada peta digital yang memuat persebaran seluruh potensi wisata Desa Sundamekar. Melalui tampilan peta tersebut, peserta dapat melihat lokasi masing-masing potensi secara lebih jelas sehingga memperoleh gambaran mengenai keterkaitan antarobjek wisata dalam satu kawasan desa.

Sebagai bentuk implementasi media digital, peserta tidak hanya menerima penjelasan mengenai isi guidebook, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung fitur interaktif yang tersedia. QR Code yang terdapat pada halaman peta digunakan untuk mengakses Interactive Maps berbasis Google Maps, sedangkan QR Code pada setiap kategori potensi menghubungkan pengguna dengan video dokumentasi yang telah diunggah ke platform

YouTube. Demonstrasi dilakukan dengan mengajak peserta memindai QR Code menggunakan telepon pintar masing-masing sehingga mereka dapat mengakses informasi tambahan secara mandiri. Pendekatan ini menunjukkan bahwa guidebook tidak hanya berfungsi sebagai media cetak, tetapi juga sebagai media digital yang mampu menyajikan informasi secara lebih lengkap, visual, dan mudah diakses. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Prabowo et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan teknologi QR Code pada desa wisata mampu meningkatkan kemudahan navigasi wisatawan, memperkuat identitas desa, serta mendukung pelestarian informasi budaya dan potensi alam melalui penyajian informasi digital yang mudah diakses. Integrasi QR Code dengan media digital juga memberikan pengalaman yang lebih interaktif dibandingkan media cetak konvensional.

Selama kegiatan berlangsung, pemerintah desa memberikan tanggapan positif terhadap guidebook yang telah dikembangkan. Menurut perangkat desa, keberadaan guidebook ini memudahkan proses penyampaian informasi mengenai potensi Desa Sundamekar karena seluruh informasi telah tersusun secara sistematis, dilengkapi dokumentasi visual, serta terhubung dengan peta digital yang mempermudah pencarian lokasi. Selain itu, dokumentasi video pada setiap kategori potensi dinilai mampu memberikan gambaran yang lebih nyata kepada masyarakat maupun calon pengunjung dibandingkan penyampaian informasi secara tekstual saja. Respon positif dari pemerintah desa juga menunjukkan bahwa media promosi berbasis digital lebih mudah diterima oleh mitra karena mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil ini mendukung penelitian Taali et al. (2025) yang menjelaskan bahwa booklet interaktif berbasis digital dapat meningkatkan daya tarik promosi wisata, memperluas jangkauan informasi, serta memperkuat partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata daerah.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, guidebook interaktif kemudian diserahkan secara resmi kepada Pemerintah Desa Sundamekar untuk dimanfaatkan sebagai media informasi dan media promosi digital desa. Penyerahan guidebook kepada pemerintah desa diharapkan menjadi langkah awal keberlanjutan program sehingga media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai sarana promosi digital desa. Hal ini sejalan dengan penelitian Uzma et al. (2025) yang menegaskan bahwa pengembangan profil digital desa wisata mampu memperkuat identitas digital desa sekaligus meningkatkan efektivitas promosi potensi lokal. Dengan demikian, implementasi program tidak berhenti pada tahap penyusunan produk, tetapi berlanjut pada pemanfaatannya oleh mitra sebagai bagian dari pengelolaan informasi potensi desa.

Pengembangan guidebook interaktif berbasis QR Code memberikan kontribusi yang tidak hanya terbatas pada penyediaan media informasi, tetapi juga mendukung upaya pengembangan pariwisata berkelanjutan di Desa Sundamekar. Kontribusi tersebut terlihat melalui peningkatan aksesibilitas informasi mengenai potensi wisata, pelestarian potensi lokal, serta penguatan promosi digital yang melibatkan berbagai unsur masyarakat. Hasil ini menunjukkan bahwa digitalisasi informasi mampu menjadi salah satu strategi awal dalam mendukung pengembangan desa berbasis potensi kewilayahan.

Ditinjau dari Sustainable Development Goals (SDGs) poin 8 (Decent Work and Economic Growth), guidebook interaktif memberikan peluang untuk memperluas promosi berbagai potensi wisata yang dimiliki Desa Sundamekar. Seluruh informasi mengenai potensi alam, budaya, edukasi, situs bersejarah, dan UMKM yang sebelumnya belum terdokumentasi secara terintegrasi kini dapat diakses melalui media digital. Kemudahan akses tersebut berpotensi meningkatkan ketertarikan masyarakat maupun wisatawan untuk mengenal Desa Sundamekar lebih jauh. Dalam jangka panjang, peningkatan kunjungan wisata diharapkan mampu memberikan dampak ekonomi bagi masyarakat melalui berkembangnya sektor UMKM, meningkatnya permintaan terhadap produk lokal, serta terbukanya peluang pengembangan paket wisata berbasis potensi desa. Dengan demikian, guidebook interaktif berkontribusi dalam mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui penguatan promosi dan pemanfaatan potensi wilayah secara berkelanjutan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Fajri (2022) yang menjelaskan bahwa digitalisasi desa wisata mampu meningkatkan promosi destinasi, memperluas keterlibatan masyarakat dalam pemasaran wisata, serta membuka peluang peningkatan ekonomi lokal melalui pemanfaatan media digital. Dengan semakin mudahnya akses informasi mengenai potensi wisata, peluang berkembangnya sektor UMKM dan aktivitas ekonomi masyarakat juga semakin besar.

Selain aspek ekonomi, program ini juga memberikan kontribusi terhadap SDGs poin 11 (Sustainable Cities and Communities) yang menekankan pentingnya pelestarian warisan budaya dan penguatan identitas lokal. Melalui proses identifikasi dan digitalisasi, berbagai potensi yang sebelumnya hanya dikenal oleh masyarakat setempat kini telah terdokumentasi secara sistematis dalam bentuk narasi, foto, video, serta peta digital. Dokumentasi tersebut mencakup legenda Mata Air Bunikasih, Makam Kyai Rangga Haji, tradisi Hajat Lembur, Seni Ketangkasan Domba Garut, hingga berbagai potensi alam dan UMKM yang menjadi identitas Desa Sundamekar. Pendokumentasian ini berperan sebagai upaya pelestarian pengetahuan lokal sehingga informasi mengenai sejarah, budaya, dan karakteristik desa tidak hanya diwariskan secara lisan,

tetapi juga tersimpan dalam bentuk media digital yang dapat diakses oleh masyarakat maupun generasi mendatang.

Lebih lanjut, integrasi antara guidebook cetak dengan teknologi digital melalui QR Code menunjukkan bahwa inovasi sederhana dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi tanpa menghilangkan nilai-nilai lokal yang terkandung di dalamnya. Kehadiran peta digital mempermudah navigasi menuju lokasi potensi, sedangkan dokumentasi video memberikan pengalaman visual yang lebih informatif bagi pengguna. Pendekatan ini mendukung terciptanya sistem informasi desa yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus memperkuat upaya promosi wisata berbasis masyarakat.

Secara keseluruhan implementasi guidebook interaktif berbasis QR Code menunjukkan bahwa digitalisasi potensi wisata tidak hanya menghasilkan sebuah media informasi, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan di Desa Sundamekar. Integrasi antara informasi deskriptif, peta digital, dokumentasi visual, serta keterlibatan pemerintah desa dalam pemanfaatannya menjadi fondasi awal bagi pengembangan promosi wisata yang lebih efektif, pelestarian potensi lokal, dan peningkatan daya saing desa. Dengan demikian, tujuan program tidak hanya tercapai pada aspek penyusunan produk, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan desa yang selaras dengan SDGs poin 8 dan SDGs poin 11. Hasil implementasi guidebook interaktif berbasis QR Code pada penelitian ini memperkuat temuan Sisephaputra et al. (2025) bahwa digitalisasi objek wisata yang dipadukan dengan edukasi kepada masyarakat mampu meningkatkan efektivitas promosi desa wisata sekaligus memperkuat partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan.

SIMPULAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) melalui pengembangan *Guidebook* Interaktif Berbasis *QR Code* telah dilaksanakan sebagai upaya mendukung digitalisasi informasi dan promosi potensi wisata di Desa Sundamekar. Berbagai potensi desa yang meliputi wisata alam, wisata edukasi, wisata budaya, situs bersejarah dan UMKM telah diidentifikasi, didokumentasikan, serta dipetakan secara sistematis melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil identifikasi tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam *guidebook* yang dilengkapi dengan peta digital, tautan Google Maps, dokumentasi foto dan video, serta teknologi *QR Code* sehingga akses terhadap informasi wisata menjadi lebih mudah, interaktif dan informatif. Produk yang dihasilkan telah diimplementasikan melalui kegiatan sosialisasi serta diserahkan kepada Pemerintah Desa Sundamekar sebagai dokumen rintisan pengembangan wisata desa yang dapat dimanfaatkan sebagai media informasi, dokumentasi dan promosi digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, *guidebook* interaktif berbasis *QR Code* diharapkan dapat mendukung upaya pengembangan pariwisata desa, pelestarian potensi lokal, serta penyebarluasan informasi wisata secara lebih efektif. Meskipun demikian, *guidebook* yang disusun masih merupakan versi awal sehingga belum dilakukan pengujian secara langsung kepada wisatawan maupun evaluasi terhadap tingkat pemanfaatannya. Selain itu, cakupan potensi yang didokumentasikan masih dimungkinkan untuk terus dikembangkan melalui penambahan informasi mengenai potensi wisata baru serta pembaruan data sesuai dengan perkembangan kondisi di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Cooper, C., Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., & Wanhill, S. (2008). Tourism: Principles and Practice (4th ed.). Pearson Education.

Rahman, A. F., & Natalia, D. C. (2025). Community Independence as Empowerment in Tourism Village Development: A Study from Batu City, East Java. JurnalPariwisata Pesona, 10(1). https://doi.org/10.26905/jpp.v10i1.15381

Rahman, A. F., Wardana, A. A., & Mufarrohah. (2025). Measuring Community Empowerment in the Development of Tourism Village: Evidence from Batu City, Indonesia. Journal of Tourism, Culinary, and Entrepreneurship, 5(1). https://doi.org/10.37715/jtce.v5i1.5551

United Nations. (2015). Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development. https://sdgs.un.org/2030agenda

UN Tourism. (2021). Recommendations on Tourism and Rural Development. Madrid: UN Tourism.

Fajri.(2022).*(131135)+1.+Annisa+Fajri_Digitalisasi+Desa+Wisata+sebagai+Peningkatan+Perekonomian+Desa+Wonolopo+Semarang*.

Nurafifah, S. A., Nurmandi, A., & Fridayani, H. dian. (2024). Peningkatan Digitalisasi Desa Wisata Melalui Branding Strategi di Indonesia. *Journal of Governance Innovation*, *6*(2), 146–164. https://doi.org/10.36636/jogiv.v6i2.4661

Prabowo, I. A., Utami, Y. R. W., Prihanto, P., Qoriah, A. N., Berlian, Z. Z., Dianita, A. D. A., & Muhariya, A. (2026). Penerapan Teknologi QR Code untuk Penguatan Identitas Desa Wisata Sidowayah melalui Sistem Navigasi Jalan dan Pelestarian Informasi Budaya dan Potensi Alam. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *17*(1), 64–71. https://doi.org/10.26877/e-dimas.v17i1.25011

Sisephaputra, B., Suroni, A., Islam, K., Yahya, S., Nashihin, D., Al Rosyid, H., Orvala, F., Putra, D. S., & Pratama, T. R. (2025). Peningkatan Promosi

Desa Wisata Soco Melalui Digitalisasi Objek Wisata dan Edukasi Komunitas. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 164–172. https://doi.org/10.53624/kontribusi.v6i1.747

Taali, M., Susanto, F., Wibowo, S. G., Puspitasari, D. A. K., & Amri, L. H. A. (2025). Digitalisasi Booklet Interaktif: Inovasi Promosi untuk Meningkatkan Popularitas Pariwisata Daerah. *Jurnal Sosial Teknologi*, *5*(11), 4194–4200. https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v5i11.32498

Uzma, S. R., Susilowati, C., Siahaan, B. R., Tarigan, M. N., Astuti, T. D., Beleya, P., & Meng, L. Z. (2025). Transformasi Digital Desa Wisata Opak Melalui Pengembangan Profil dan Promosi Terpadu Berbasis Platform Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *3*(10), 5725–5731. https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i10.3606