

Pelatihan Ticketing Digital untuk Peningkatan Kemampuan Pengelola Desa Wisata Getas pada Program PPK Ormawa GARDU BEM FIK Universitas Dian Nuswantoro

Muhammad Ilham Maulana ¹, Zahrotul Umami ^{2*}, Binfilio Andri ³, Muhammad Ammar Desvanda Putra ⁴, Robert Ang ⁵, Andhika Hisyam Muhammad Rafi ⁶

^{1,2*,3,4,5,6} Program Studi Teknik Informatika, Program Studi Ilmu Komunikasi dan Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

Email: ilhammaulanaaaa22@gmail.com ¹, zahrotul.umami@dsn.dinus.ac.id ^{2*}, binfilio.andri98@gmail.com ³, vandaputra28122006@gmail.com ⁴, robertang0566@gmail.com ⁵, azumarafi@gmail.com ⁶

Histori Artikel:

Dikirim 11 September 2026; *Diterima dalam bentuk revisi* 17 September 2026; *Diterima* 28 September 2026; *Diterbitkan* 30 September 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Digitalisasi tata kelola desa wisata penting untuk meningkatkan efektivitas administrasi dan pelayanan. Desa Wisata Getas, Kabupaten Kendal, sebelumnya mengelola tiket secara manual melalui buku dan WhatsApp, sehingga pengelola perlu dibekali sistem terintegrasi. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan pemahaman pengelola dalam mengoperasikan sistem ticketing digital, meliputi pemesanan, verifikasi pembayaran, pengelolaan data booking, dan transaksi langsung via POS. Kegiatan berlangsung pada 11 Agustus 2026 di Pendopo Tubing Genteng dengan melibatkan 7 peserta dari pengelola desa wisata, BUMDes, dan perangkat desa melalui metode pemaparan materi, pre-test, simulasi praktik, dan post-test. Evaluasi menggunakan 10 butir soal pilihan ganda (skor maksimal 100). Analisis dilakukan terhadap 4 dari 7 peserta (57%) yang mengisi instrumen secara lengkap tanpa kendala sinyal. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 50 pada pre-test menjadi 82,5 pada post-test (naik 32,5 poin). Pelatihan ini berhasil memberikan pemahaman operasional awal bagi pengelola dalam menerapkan sistem ticketing digital di Desa Wisata Getas.

Kata Kunci: Desa Wisata; Digitalisasi Pariwisata; Kompetensi Pengelola; Pelatihan; POS; Ticketing Digital.

Abstract

Digitalization in tourism village management is vital for enhancing administrative efficiency and service delivery. Getas Tourism Village previously managed ticketing manually via logbooks and WhatsApp, requiring capacity building through an integrated system. This community service program aimed to improve administrators' proficiency in operating a digital ticketing system, covering online reservations, payment verifications, booking management, and on-site POS transactions. Held on August 11, 2026, at Pendopo Tubing Genteng, the training engaged 7 participants from the tourism village management, BUMDes, and village officials through presentations, a pre-test, hands-on simulations, and a post-test. The evaluation utilized 10 multiple-choice questions (maximum score 100). Analysis was conducted on 4 of 7 participants (57%) who completed assessments without network constraints. The results revealed an increase in the average score from 50 on the pre-test to 82.5 on the post-test (a 32.5-point gain). This program successfully provided foundational operational skills for administrators in adopting digital ticketing at Getas Tourism Village.

Keyword: Digital Ticketing; Manager Competency; POS; Tourism Digitalization; Tourism Village; Training.

1. Pendahuluan

Transformasi digital telah mendorong perubahan mendasar dalam pengelolaan sektor pariwisata, termasuk pada pengembangan desa wisata. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya difungsikan untuk penyebaran informasi dan promosi semata, melainkan juga mendukung efektivitas pelayanan wisatawan serta pengelolaan administrasi agar alur operasional menjadi lebih tertata dan akuntabel. Dalam konteks tersebut, penerapan sistem digital perlu diselaraskan dengan kebutuhan operasional nyata dan tingkat kesiapan pengelola selaku pengguna akhir (Mumtaz & Karmilah, 2022). Penguatan tata kelola dan peningkatan kapasitas sumber daya manusia menjadi pilar krusial dalam keberhasilan transformasi ini, mengingat digitalisasi menuntut penyesuaian pola kerja terhadap teknologi modern guna memperluas diversifikasi layanan serta mempermudah pengelolaan informasi destinasi (Pratama *et al.*, 2024; Tamrin *et al.*, 2022). Oleh karena itu, penyediaan infrastruktur teknologi wajib diimbangi dengan pendampingan dan peningkatan kompetensi pengelola lokal secara berkesinambungan.

Desa Wisata Getas yang terletak di Kecamatan Singorojo, Kabupaten Kendal, memiliki potensi wisata alam unggulan yang salah satunya dikembangkan melalui atraksi wahana *tubing* di kawasan Pendopo Tubing Genting dengan tata kelola bersama antara pihak pengelola desa wisata dan BUMDes. Sebelum diterapkannya inovasi digital, seluruh proses administrasi pemesanan paket wisata masih dijalankan secara konvensional melalui pencatatan buku besar fisik serta koordinasi pesan instan via WhatsApp. Melalui mekanisme manual ini, data wisatawan, jadwal kunjungan, dan pengiriman bukti transfer pembayaran diperiksa satu per satu oleh pengelola sebelum status pemesanan dikonfirmasi secara manual. Kendati pemanfaatan WhatsApp terbukti cukup fleksibel dalam menjembatani komunikasi publik (Hasani *et al.*, 2026), ketergantungan pada media pencatatan yang terpisah menimbulkan kerentanan rekonsiliasi data, duplikasi pekerjaan administrasi, serta potensi kelalaian pengecekan konfirmasi transaksi pada saat volume kunjungan meningkat.

Tantangan operasional tersebut semakin kompleks karena Desa Wisata Getas juga melayani wisatawan *walk-in* yang berkunjung langsung tanpa reservasi daring terlebih dahulu, sehingga dibutuhkan instrumen kasir terintegrasi yang mampu merekam transaksi di tempat secara seketika (*real-time*). Kebutuhan sistem administrasi tidak hanya terbatas pada modul reservasi daring dan verifikasi pembayaran jarak jauh, melainkan juga pelayanan transaksi langsung melalui fitur *Point of Sale* (POS). Implementasi sistem kasir berbasis *web* dan POS digital terbukti efektif dalam mempermudah pembukuan harian yang rapi, mempercepat proses antrean, serta meningkatkan akuntabilitas dan efisiensi pelaporan keuangan usaha (Almas *et al.*, 2023; Anas *et al.*, 2025; Islamiati *et al.*, 2025; Miftakh Jaza *et al.*, 2024). Dengan mengintegrasikan sistem informasi destinasi bersama modul *e-ticketing*, alur pelayanan tamu maupun rekonsiliasi kas dapat terkelola dalam satu pangkalan data yang transparan dan terstruktur (Muhardono *et al.*, 2026), asalkan pengelola memiliki pemahaman komprehensif mengenai fungsi operasional sistem tersebut.

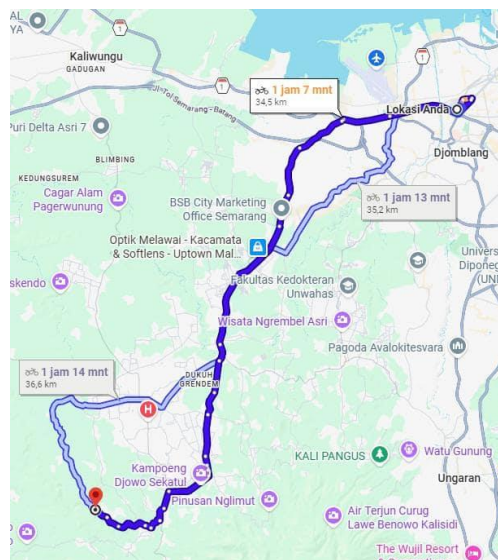
Untuk menjamin pemanfaatan sistem yang optimal, pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on practice*) menjadi langkah yang sangat relevan. Pelatihan komputer dan penguatan literasi digital masyarakat yang dirancang secara bertahap, terstruktur, serta dilengkapi simulasi terbukti efektif mengakselerasi pemahaman teknis dan kesiapan adaptasi masyarakat terhadap sistem baru (Asy'hary *et al.*, 2023; Haerana & Riskasari, 2022; Sjafirah *et al.*, 2023). Berangkat dari kerangka tersebut, Tim Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) GARDU BEM Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro menyelenggarakan pelatihan sistem *ticketing* digital terpadu bagi pengelola Desa Wisata Getas. Pelatihan ini memadukan transfer wawasan konseptual dengan simulasi teknis langsung pada *dashboard admin*, alur konfirmasi *booking*, rekonsiliasi berkas pembayaran transfer, hingga pencatatan transaksi langsung via POS kasir.

Secara spesifik, pelatihan ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan pemahaman pengelola terhadap konsep dan alur operasional sistem *ticketing* digital, 2) membekali keterampilan teknis dalam proses pemesanan dan reservasi *booking* daring, 3) meningkatkan kecakapan verifikasi bukti pembayaran transfer serta penetapan status pesanan, 4) melatih pengoperasian fitur POS kasir bagi wisatawan yang datang langsung ke lokasi, serta 5) mengevaluasi signifikansi peningkatan kompetensi peserta

melalui instrumen *pre-test* dan *post-test*. Keberhasilan program ini diharapkan memberi kontribusi praktis berupa kemandirian pengelola dalam menjalankan siklus transaksi tiket tanpa ketergantungan pada buku catatan manual atau pesan WhatsApp, mempercepat waktu pelayanan loket di Pendopo Tubing Genteng, serta menyajikan data rujukan awal yang terukur mengenai kesiapan sumber daya manusia setempat dalam memelihara keberlanjutan ekosistem digital Desa Wisata Getas.

2. Metode

Pelaksanaan kegiatan pelatihan sistem *ticketing* digital ini dirancang untuk memperkuat kapasitas teknis calon pengelola Desa Wisata Getas. Kegiatan diselenggarakan pada 11 Agustus 2026, mulai pukul 10.00 hingga 12.55 WIB, bertempat di Pendopo Tubing Genteng, Desa Getas, Kecamatan Singorojo, Kabupaten Kendal. Pelatihan ini diikuti oleh 7 peserta yang terdiri atas pengelola desa wisata, pengurus BUMDes, dan perangkat desa selaku calon operator sistem. Seluruh rangkaian kegiatan telah diselesaikan secara tuntas sebelum penyusunan naskah laporan ini, sehingga pemaparan metode berfokus pada evaluasi atas tahapan yang telah diimplementasikan. Posisi geografis lokasi pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peta Lokasi Pelaksanaan Kegiatan di Desa Wisata Getas
Sumber: Google Maps, 2026.

Rangkaian pelatihan dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan terstruktur yang mencakup pembukaan, pengukuran awal (*pre-test*), pemaparan materi konseptual, praktik simulasi langsung, serta evaluasi akhir (*post-test*). Alur operasional pelaksanaan kegiatan dirangkum pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Sumber: Tim Pelaksana GARDU, 2026.

Secara operasional, tahapan pelaksanaan kegiatan tersebut mencakup empat fase utama, yaitu:

- 1) Sambutan dan Pembukaan
Sesi ini diawali dengan sambutan dari perwakilan Pemerintah Desa Getas, pengurus BUMDes, serta pengelola wahana wisata. Setelah pembukaan resmi, peserta langsung diarahkan untuk mengerjakan instrumen *pre-test* guna mengukur pemahaman awal mengenai mekanisme *ticketing* digital sebelum materi dipaparkan.
- 2) Pemaparan Materi
Fase kedua berfokus pada penyampaian substansi tata kelola *ticketing* digital oleh narasumber. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan sistem terintegrasi, alur *booking* daring oleh wisatawan (pemilihan paket, penentuan tanggal atau sesi, dan pengisian identitas), mekanisme unggah bukti transfer pembayaran, verifikasi data pemesanan pada *dashboard admin*, prosedur konfirmasi atau pembatalan (*reject*) pesanan, serta distribusi tiket digital berbasis tautan WhatsApp. Selain alur daring, materi juga memuat prosedur reservasi manual oleh kasir untuk mencatat transaksi pengunjung yang datang langsung di lokasi.
- 3) Praktik dan Simulasi Sistem
Setelah penyampaian teori, peserta melakukan simulasi *hands-on* secara mandiri menggunakan perangkat yang terhubung ke sistem GARDU. Peserta mempraktikkan alur penerimaan pesanan masuk, verifikasi berkas transfer pembayaran, dan pengubahan status *booking*. Peserta juga mensimulasikan operasional modul *Point of Sale* (POS) untuk melayani transaksi tiket fisik secara seketika (*real-time*) guna memahami distingsi antara alur reservasi daring dan alur kasir loket langsung.
- 4) Evaluasi Akhir (*Post-Test*) dan Analisis Data
Pada penghujung pelatihan, peserta mengerjakan instrumen *post-test* untuk mengukur capaian kognitif dan keterampilan setelah mengikuti pelatihan. Instrumen *pre-test* dan *post-test* menggunakan 10 butir soal pilihan ganda yang identik dengan bobot 10 poin per jawaban benar (skor maksimal 100). Instrumen ini menguji empat dimensi kompetensi: pemahaman konsep dan alur operasional sistem *ticketing* digital, pengoperasian *dashboard admin*, pengelolaan *master data* dan pelaporan transaksi, serta keamanan informasi dan kepatuhan prosedur administratif. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan rata-rata skor sebelum dan sesudah intervensi. Dari 7 peserta yang hadir, analisis evaluasi difokuskan pada 4 peserta (57%) yang berhasil menyelesaikan kedua instrumen secara utuh,

sedangkan 3 peserta lainnya tidak dapat merampungkan pengisian akibat kendala fluktuasi sinyal internet di lokasi kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Kegiatan pelatihan sistem *ticketing* digital dilaksanakan pada 11 Agustus 2026 bertempat di Pendopo Tubing Genteng, Desa Getas, Kecamatan Singorojo, Kabupaten Kendal, mulai pukul 10.00 hingga 12.55 WIB. Pelatihan ini dihadiri oleh 7 orang peserta yang terdiri atas unsur pengelola desa wisata, perwakilan BUMDes, dan perangkat desa. Rangkaian acara diawali dengan sambutan pembuka, dilanjutkan dengan pengerjaan instrumen *pre-test* guna memetakan pemahaman dasar peserta terkait konsep *ticketing* digital. Selanjutnya, tim pelaksana memaparkan materi alur operasional sistem secara menyeluruh, mencakup proses pemesanan tiket oleh wisatawan, pemilihan paket wisata, penentuan tanggal atau sesi kunjungan, pengisian data personal wisatawan, prosedur unggah bukti transfer pembayaran, verifikasi data pemesanan, hingga penerbitan tiket digital yang terintegrasi dengan pesan WhatsApp. Peserta juga diperkenalkan dengan mekanisme pembuatan reservasi manual melalui menu *admin* atau kasir serta pemanfaatan fitur *Point of Sale* (POS) untuk melayani wisatawan yang berkunjung langsung tanpa reservasi daring (Muhardono *et al.*, 2026; Tamrin *et al.*, 2022).

Setelah sesi materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik dan simulasi langsung (*hands-on practice*). Peserta tidak sekadar menyimak demonstrasi fasilitator, melainkan mengoperasikan sistem secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing untuk mencoba alur *booking* dan pengelolaan basis data pesanan. Pada tahapan ini, peserta mempraktikkan alur penanganan pesanan baru masuk, pemeriksaan kelengkapan identitas wisatawan dan bukti pembayaran, hingga pembaruan status *booking*. Peserta juga mensimulasikan transaksi loket melalui fitur POS guna memahami perbedaan alur pelayanan antara pemesanan daring dan kunjungan langsung di tempat. Sesi praktik langsung ini menjadi sarana interaktif utama karena peserta dapat mengidentifikasi bagian alur yang masih membingungkan dan langsung berkonsultasi dengan tim fasilitator. Setelah seluruh rangkaian simulasi selesai, peserta mengerjakan instrumen *post-test* untuk mengukur capaian peningkatan pemahaman (Asy'hary *et al.*, 2023). Dokumentasi pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 3.



(a) Dokumentasi Pelatihan Ticketing Digital



(b) Praktik Penggunaan Sistem

Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Sistem Ticketing Digital

Sumber: Tim Pelaksana GARDU, 2026.

Berdasarkan instrumen evaluasi yang terkumpul, data kuantitatif yang dianalisis mencakup 4 dari 7 peserta (57%) yang berhasil menyelesaikan instrumen *pre-test* dan *post-test* secara lengkap. Tiga peserta lainnya tidak dapat merampungkan pengisian instrumen akibat kendala fluktuasi sinyal internet di lokasi wisata, sehingga capaian berikut menggambarkan dinamika pemahaman pada subset responden tersebut dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan pada seluruh peserta. Rekapitulasi nilai evaluasi peserta disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Pelatihan

Nama Peserta	Jabatan	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>	Perubahan Skor
Fera	<i>Admin</i>	60	90	+30
Tatank Febrianto	Pengurus BUMDes	50	90	+40
Budi Prastiyo	Pengelola <i>Tubing</i>	50	90	+40
Syaiful Anwar	<i>Guide</i>	40	60	+20
Rata-rata		50,0	82,5	+32,5

Sumber: Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Tim Pelaksana GARDU, 2026.

Keterangan: Nilai pada kolom Perubahan Skor merupakan selisih skor *post-test* dan *pre-test* masing-masing peserta tanpa uji statistik inferensial.

Secara agregat, rata-rata skor pemahaman peserta meningkat sebesar 32,5 poin, yaitu dari skor awal 50,0 pada *pre-test* menjadi 82,5 pada *post-test*. Tiga orang peserta, yakni Fera selaku *Admin*, Tatank Febrianto selaku Pengurus BUMDes, dan Budi Prastiyo selaku Pengelola *Tubing*, berhasil meraih skor akhir 90 dengan kenaikan masing-masing sebesar 30, 40, dan 40 poin. Sementara itu, Syaiful Anwar yang bertugas sebagai *guide* mencatatkan kenaikan skor sebesar 20 poin, dari 40 menjadi 60. Capaian ini menunjukkan bahwa seluruh peserta yang dievaluasi mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pemaparan materi dan simulasi sistem. Di samping peningkatan nilai, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung bagi pengelola yang sebelumnya terbiasa melakukan pencatatan manual dan koordinasi terpisah melalui WhatsApp untuk menjalankan proses transaksi, pemeriksaan bukti transfer, pembaruan status pesanan, serta pelayanan kasir POS dalam satu sistem terintegrasi (Anas *et al.*, 2025).

3.2. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi simulasi langsung memegang peranan krusial dalam efektivitas proses pelatihan. Ketiga peserta yang memegang peran operasional harian (*Admin*, Pengurus BUMDes, dan Pengelola *Tubing*) berhasil mencapai skor akhir 90, sedangkan peserta yang bertugas sebagai *guide* mencapai skor 60. Mengingat evaluasi ini berbasis pada subset data empat peserta, variasi nilai tersebut bersifat deskriptif dan belum dapat dijadikan dasar komparasi formal antarkelompok peran. Keterlibatan aktif seluruh peserta selama simulasi didorong oleh keterkaitan materi dengan kebutuhan riil di lapangan, di mana peserta berkesempatan mengalihkan alur kerja konvensional berbasis buku catatan dan pesan instan ke dalam sistem digital yang lebih terstruktur (Mumtaz & Karmilah, 2022; Pratama *et al.*, 2024).

Kenaikan skor rata-rata sebesar 32,5 poin merefleksikan bahwa peserta mulai memahami fungsionalitas sistem berdasarkan kebutuhan operasional destinasi. Melalui pola praktik berurutan—mulai dari penerimaan data pesanan masuk, penelaahan rincian wisatawan, validasi transfer pembayaran, hingga penetapan status pesanan—peserta dapat menghubungkan materi teori dengan alur kerja nyata di Desa Wisata Getas. Penerapan fitur POS kasir juga memberikan kepastian bahwa sistem digital mampu mengakomodasi transaksi pengunjung langsung tanpa mengurangi fleksibilitas pelayanan loket fisik di tempat wisata.

Meskipun capaian Syaiful Anwar mengalami peningkatan dari 40 menjadi 60 poin, hasil observasi menunjukkan masih adanya beberapa area teknis yang memerlukan perhatian, khususnya terkait pengelolaan arsip bukti transfer, manajemen otentikasi akun *admin*, serta penerapan standar keamanan kata sandi. Penguasaan aspek teknis lanjutan, seperti pemeriksaan fitur *Raw WA Text* dan validasi transisi alur status dari *Pending* menuju *Confirmed*, dihimpun dari catatan observasi kualitatif tim pelaksana selama sesi praktik langsung (bukan dari butir pertanyaan instrumen tes mandiri), sehingga belum terukur secara kuantitatif terpisah (Haerana & Riskasari, 2022). Temuan ini menjadi landasan perancangan program penguatan lanjutan yang dapat disesuaikan dengan fokus tanggung jawab masing-masing lini pengelola.

Kegiatan pelatihan ini telah membekali peserta dengan keterampilan operasional langsung sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual sistem *ticketing* digital GARDU. Peserta telah mempraktikkan alur *booking*, verifikasi pembayaran transfer, pembaruan status pesanan, komunikasi

digital via WhatsApp, serta transaksi langsung via POS. Sebagai tindak lanjut guna menjaga keberlanjutan implementasi, tim pelaksana merekomendasikan simulasi transaksi mandiri (*hands-on*) secara berkala selama 15–30 menit bagi operator utama. Simulasi berkala ini diprioritaskan pada tiga alur vital, yaitu penanganan pesanan masuk berstatus *Pending*, audit keabsahan data pesanan melalui menu *Raw WA Text*, serta eksekusi konfirmasi pembayaran hingga status pesanan terverifikasi secara resmi (*Confirmed*), sehingga pengelola semakin terbiasa menjalankan tata kelola administrasi digital secara mandiri dan berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pelatihan sistem *ticketing* digital bagi calon pengelola Desa Wisata Getas telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan secara umum. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta sebesar 32,5 poin, yaitu dari skor awal 50,0 pada *pre-test* menjadi 82,5 pada *post-test*. Peningkatan ini mengindikasikan adanya penguatan pemahaman peserta mengenai alur operasional reservasi *booking*, verifikasi berkas transfer pembayaran, pembaruan status pesanan, dan pelayanan transaksi kasir langsung melalui fitur *Point of Sale* (POS). Tiga peserta yang memegang peran operasional harian (*Admin*, Pengurus BUMDes, dan Pengelola *Tubing*) berhasil meraih skor akhir 90, sedangkan satu peserta dengan peran *guide* mengalami peningkatan dari 40 menjadi 60. Kendati demikian, interpretasi capaian ini didasarkan pada subset data empat peserta yang menyelesaikan kedua instrumen secara utuh akibat kendala konektivitas internet di lokasi, sehingga pola perolehan nilai ini bersifat pengamatan deskriptif awal dan belum dimaksudkan untuk generalisasi inferensial antarkelompok peran.

Secara substansi, kegiatan ini telah membekali calon operator Desa Wisata Getas dengan keterampilan operasional dasar sistem *ticketing* GARDU. Namun, kemandirian pengelola dalam memelihara operasional sistem secara berkelanjutan belum diukur secara langsung dalam kegiatan ini, mengingat instrumen evaluasi hanya mencakup asesmen sesaat pascapelatihan tanpa monitoring performa harian setelah program PPK Ormawa berakhir. Oleh karena itu, kesiapan pengelola harus dimaknai sebagai fondasi kompetensi awal, dan pendampingan lanjutan secara berkala—khususnya pada aspek *backend* seperti validasi bukti pembayaran transfer, pengoperasian fitur *Raw WA Text*, serta pengelolaan keamanan akun *admin*—sangat direkomendasikan guna memastikan integrasi sistem digital dapat berjalan secara mandiri dan berkelanjutan di Desa Wisata Getas.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (KEMENDIKTSAINTEK) Republik Indonesia atas pendanaan dan kesempatan yang diberikan melalui Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) 2026 sehingga program GARDU ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Getas, pengurus BUMDes, serta seluruh masyarakat Desa Getas atas dukungan moral, kemitraan yang erat, dan penyediaan fasilitas selama kegiatan berlangsung. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada Universitas Dian Nuswantoro atas bimbingan, fasilitas sarana, dan prasarana yang mendukung pelaksanaan program pengabdian ini, serta kepada BEM Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro sebagai wadah dan fasilitator pengabdian mahasiswa dalam memberdayakan masyarakat.

6. Daftar Pustaka

- Almas, S., Khairiyah, N. N., Yuliana, N., Fadhilah, F., Mutiara, M., & Kasir, M. (2023). Penggunaan aplikasi mobile kasir bagi UMKM dalam meningkatkan kualitas laporan keuangan. *Trilogi Accounting and Business Research*, 4(2), 246–257. <https://doi.org/10.31326/tabv.v4i2.1750>
- Al Bara, A. R., Probosumirat, L., & Choiron, A. (2025). Sistem Point of Sales untuk pengelolaan UMKM berbasis web studi kasus: Kantor Dinas Perdagkum Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Education and Development*, 13(1), 154–156. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6471>
- Asy'hary, A., Arsyad, J., Sulisty, L., Rahayu, W., & Fatmawati, E. (2023). Upaya peningkatan literasi digital masyarakat melalui program pelatihan komputer di desa terpencil. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 654–661. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i1.12430>
- Haerana, H., & Riskasari, R. (2022). Literasi digital dalam pelayanan publik. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 131–137. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v6i2.4052>
- Hasani, N., Hartanto, D., & Octavia, D. R. (2026). Pengembangan WhatsApp Bot di Desa Puntik Tengah: Digitalisasi layanan desa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(5), 1941–1947. <https://doi.org/10.31604/jpm.v9i5.1941-1947>
- Islamiati, I., Aini, S. Q., Anisah, A., & Asman, N. (2025). Peran digitalisasi dalam pemberdayaan ekonomi UMKM melalui aplikasi kasir pintar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(2), 545–558. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i2.23678>
- Jaza, M. M., Khoiruddin, M. I., Pinasty, R. N., Barira, I. N., & Adhitya, T. (2024). Integrasi kasir pintar untuk peningkatan daya saing UMKM. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 537–542. <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/Welfare/article/view/100>
- Muhardono, A., Sunarjo, W. A., Murty, D. A., & Saputra, P. A. (2026). Digitalization of tourism management through tourism information systems and e-ticketing to enhance efficiency and competitiveness. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 15(1), 2936–2949. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v15i1.6012>
- Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. (2022). Digitalisasi wisata di desa wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19790>
- Pratama, A. R., Sukriah, E., Hindayani, P., Ihsan, H. M., & Marhanah, S. (2024). Tourism village digitalization strategy to increase the diversification of tourist attractions in Lebakmuncang Village, Ciwidey District. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 7(2), 219–228. <https://doi.org/10.17509/jithor.v7i2.75846>
- Sjafirah, N. A., Indriani, S. S., & Yanto, A. (2023). Pelatihan literasi digital untuk remaja di Kabupaten Bandung. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 12(3), 425–430. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v12i3.44754>
- Tamrin, I., Simanjuntak, D., & Afriza, L. (2022). Digitalisasi tata kelola Desa Wisata Kertayasa sebagai implementasi e-tourism. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 10(1), 34–38. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i1.45477>