

PENILAIAN KESIAPAN SMART TOURISM VILLAGE DI KAWASAN DESA KEMUNING KABUPATEN KARANGANYAR

Anindita Wicaksono¹, Isti Andini¹, Galing Yudana¹

Program Studi Perencanaan Wilayah & Kota, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Pariwisata merupakan kegiatan yang bersifat alamiah atau buatan yang didukung sarana prasarana memadai yang disediakan oleh pemerintah maupun swasta. Salah satu kegiatan pariwisata yaitu dengan diadakanya desa wisata untuk menjadi destinasi wisata. Kabupaten Karanganyar merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki objek wisata dan daya tarik wisata yang beraneka ragam. Dari berbagai jenis daya tarik wisata di Kabupaten Karanganyar, Desa Kemuning merupakan desa wisata yang menyuguhkan atraksi dan keindahan alam. Desa Kemuning juga menjadi salah satu desa percontohan Smart Village dari PT. Telkom Indonesia. Namun masih ditemukan permasalahan terkait dengan konsep Smart Village di Desa Wisata Desa Kemuning sehingga masih kurang optimal untuk meningkatkan daya tarik wisatawan yang hendak berkunjung. Maka dari itu, Peneliti ingin mengetahui bagaimana kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesiapan penerapan Desa Wisata Cerdas di Desa Kemuning. Penilaian Kesiapan Desa Wisata Cerdas ditinjau dari aspek pemanfaatan teknologi pada Atraksi Wisata, aspek pemanfaatan teknologi pada Infrastruktur Pendukung Wisata, aspek pemanfaatan teknologi pada Fasilitas Pendukung Wisata dan aspek pemanfaatan teknologi pada aksesibilitas wisata. Metode yang digunakan untuk penilaian Kesiapan Desa Wisata Cerdas yaitu kuantitatif deskriptif, dengan menggunakan data yang diperoleh kemudian dianalisa melalui skoring kemudian hasilnya dijabarkan secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah Desa Kemuning memiliki nilai kesiapan sedang sebagai Desa Wisata Cerdas. Aspek pemanfaatan teknologi dalam aksesibilitas wisata menjadi poin penting yang harus ditingkatkan karena memiliki nilai kesiapan rendah.

Kata Kunci: Desa Wisata, Kawasan Desa Kemuning, Smart Village

1. PENDAHULUAN

Pariwisata melibatkan berbagai jenis aktivitas, termasuk wisata alam, buatan, dan budaya, yang didukung oleh fasilitas dan infrastruktur dari masyarakat lokal, pengusaha swasta, serta pemerintah daerah dan pusat. Menurut (Maghfiroh, 2017) dalam pengembangannya, pariwisata berfokus pada memanfaatkan potensi alam, budaya, dan kehidupan masyarakat di area yang dikembangkan untuk mendukung perekonomian nasional. Peranan sektor pariwisata di tingkat nasional semakin vital seiring dengan kemajuan dan kontribusi yang diberikan oleh sektor ini, seperti penerimaan devisa, pendapatan daerah, pengembangan wilayah, serta penyerapan investasi dan tenaga kerja. Selain itu, pariwisata juga mendukung pengembangan usaha di berbagai daerah di Indonesia. Pada 24 Juli 2020, Indonesia mendapatkan pengakuan dari WTTC (World Travel and Tourism Council) melalui penerbitan WTTC Safe Travels Stamp for Safety Protocols. Pengakuan ini membuka peluang bagi Indonesia untuk menarik lebih banyak wisatawan. Untuk memanfaatkan peluang tersebut, salah satu inovasi yang dilakukan adalah pengembangan desa wisata di Indonesia, yang berpotensi dalam hal budaya, alam, serta pengembangan sumber daya manusia (Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021).

Menurut (Prasetyo, 2017) desa wisata adalah area pedesaan di mana penduduknya masih mempertahankan tradisi dan budaya yang relatif asli, menjadikannya sebagai daya tarik wisata. Faktor pendukung lainnya, seperti makanan khas, sistem pertanian, dan struktur sosial, juga menambah daya tarik desa wisata. Selain itu, keaslian dan kelestarian alam serta lingkungan adalah salah satu aspek paling penting dari destinasi wisata ini. Agar desa wisata dapat berkembang secara maksimal, perlu dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung. Fasilitas-fasilitas ini akan mempermudah aktivitas wisatawan dan memperpanjang durasi kunjungan mereka. Dalam pengembangannya, desa wisata saat ini perlu memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan branding yang menarik dan menjangkau calon pengunjung yang lebih luas. Digitalisasi di desa wisata juga berpengaruh pada berbagai tahapan bisnis, membuatnya lebih efisien, efektif, dan optimal. Salah satu caranya adalah dengan mendigitalkan informasi terkait desa wisata melalui penggunaan teknologi informasi (Wijaya et al., 2022).

Kawasan pedesaan di Kabupaten Karanganyar memiliki luas yang signifikan dan penduduk yang cenderung tersebar. Untuk mencapai keterhubungan dan kesetaraan pembangunan antara daerah pedesaan dan perkotaan, sangat penting untuk melaksanakan program pembangunan perdesaan yang berkelanjutan (*Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar 2013-2032*, n.d.). Menurut (*Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Karanganyar 2016-2026*, n.d.) Desa Kemuning berada di Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar. Desa ini merupakan bagian dari Kawasan Strategis Pariwisata di Kecamatan Ngargoyoso serta Wilayah Pembangunan Pariwisata Karanganyar Utara, dan menawarkan berbagai daya tarik wisata, termasuk wisata alam, budaya, dan buatan.

Dalam RPJMN 2020-2024, desa wisata digunakan sebagai alat untuk membangun desa secara menyeluruh, dengan tujuan mencapai transformasi sosial, budaya, dan ekonomi yang mendukung kemandirian desa. Sementara itu, dalam RPJM 2022-2024, kebijakan berfokus pada pembangunan berkelanjutan yang ramah lingkungan dan sejalan dengan pencapaian SDGs di semua sektor, termasuk pariwisata (Wijaya et al., 2022). Selain menjadi Desa Wisata, pada tahun 2020 Desa Kemuning juga terpilih sebagai salah satu desa percontohan Smart Village oleh PT. Telkom Indonesia. Dalam program tersebut, PT. Telkom Indonesia memasang pemancar khusus untuk mempermudah akses internet bagi warga, sehingga mereka dapat memanfaatkannya secara optimal (Nisa et al., 2021). Desa Kemuning, yang merupakan desa wisata sekaligus contoh Smart Village, menunjukkan bahwa penerapan konsep Desa Wisata Cerdas bisa berdampak besar pada industri pariwisata. Dengan pengembangan Desa Wisata Cerdas, diharapkan partisipasi masyarakat lokal dalam kegiatan pariwisata akan meningkat, serta kesadaran mereka terhadap pelestarian lingkungan hidup akan lebih tinggi, sehingga tercapai tujuan transformasi desa menjadi desa wisata yang berkelanjutan.

Berdasarkan (Solopos.com, 2021) Desa Kemuning berhasil meraih penghargaan sebagai

Desa Wisata Terbaik dalam kategori digital di BCA Desa Wisata Awards 2021. Penghargaan ini diperoleh berkat penggunaan aplikasi sistem informasi manajemen dan pelayanan desa, yaitu Simpeldesa, yang menawarkan tiga fitur utama: administrasi, pelayanan, dan ekonomi desa. Namun, penerapan konsep Smart Village yang relatif baru masih belum sepenuhnya mendukung optimalisasi Desa Kemuning sebagai Desa Wisata. Beberapa kendala yang dihadapi termasuk rendahnya partisipasi masyarakat dalam pengembangan kelembagaan wisata dengan teknologi informasi serta kurangnya pengelolaan lingkungan dan sumber daya alam wisata yang memanfaatkan teknologi informasi. Oleh karena itu dibutuhkan penilaian untuk melihat Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pariwisata

Secara etimologi, kata "pariwisata" berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari dua kata: "pari" dan "wisata". "Pari" berarti "banyak" atau "berkeliling", sementara "wisata" berarti "pergi" atau "bepergian". Dengan demikian, "pariwisata" seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berulang kali atau berkeliling dari satu tempat ke tempat lain, yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah "tour". Untuk pengertian jamaknya, istilah "kepariwisataan" dapat diterjemahkan sebagai "tourisme" atau "tourism" (Suwena & Widyatmaja, 2010). Menurut (Pujianto, 2015) Pariwisata sangat terkait dengan konsep perjalanan wisata, yang merujuk pada perpindahan tempat tinggal sementara seseorang dari tempat tinggalnya yang biasa, dilakukan karena alasan tertentu dan bukan untuk tujuan pekerjaan atau kegiatan yang menghasilkan pendapatan.

Menurut (Prasetyo, 2017) Pariwisata merupakan aktivitas manusia yang dilakukan secara sengaja, di mana individu menerima layanan secara bergantian dengan orang lain, baik di dalam negara sendiri maupun di luar negeri. Aktivitas ini melibatkan kedatangan orang dari berbagai daerah, baik dalam satu negara atau dari benua yang berbeda, untuk tinggal sementara guna mencari kepuasan yang beragam dan berbeda dari pengalaman sehari-hari mereka di tempat tinggal tetap mereka.

Berdasarkan pengertian pariwisata dari beberapa pakar, pariwisata adalah aktivitas yang dilakukan oleh wisatawan dengan mengunjungi tempat tujuan di luar rutinitas dan lingkungan tempat tinggal mereka untuk melakukan singgah sementara. Aktivitas ini didorong oleh berbagai alasan tanpa tujuan mencari nafkah, melainkan untuk memperoleh kesenangan dan menikmati hiburan yang dapat menghilangkan kelelahan, sambil merasakan pengalaman perjalanan dan layanan keramahan.

2.2 Desa Wisata

Berdasarkan (Chusmeru & Agoeng Noegroho, 2010) desa Wisata adalah salah satu cara untuk memberdayakan masyarakat lokal berdasarkan potensi yang ada. Konsep desa wisata merujuk pada integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung, yang disajikan dalam konteks kehidupan masyarakat yang harmonis dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. Menurut (Wijayanti, 2014) desa wisata adalah sebuah kawasan pedesaan yang menawarkan suasana yang mencerminkan keaslian desa, meliputi aspek kehidupan sosial budaya, adat istiadat, aktivitas sehari-hari, arsitektur bangunan, dan tata ruang desa. Selain itu, desa wisata memiliki potensi yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata, seperti atraksi, makanan dan minuman, cinderamata, penginapan, serta berbagai kebutuhan wisata lainnya. Berdasarkan (Wijayanti, 2014) desa wisata adalah integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam konteks kehidupan masyarakat yang selaras dengan tata cara dan tradisi setempat. Desa wisata memiliki daya tarik khas, baik berupa keunikan fisik lingkungan alam pedesaan maupun kehidupan sosial budaya masyarakatnya, yang dikemas secara alami dan menarik. Hal ini bertujuan untuk menarik minat wisatawan untuk mengunjungi desa tersebut.

Menurut (Putra, 2006) komponen-komponen Desa Wisata mencakup beberapa aspek penting. Pertama, desa wisata harus memiliki potensi pariwisata, seni, dan budaya khas daerah setempat. Kedua, lokasi desa harus berada dalam area pengembangan pariwisata atau setidaknya berada dalam jalur rute paket perjalanan wisata yang telah tersedia. Ketiga,

desa tersebut diutamakan jika sudah memiliki tenaga pengelola, pelatih, dan pelaku pariwisata, seni, serta budaya yang kompeten. Keempat, aksesibilitas dan infrastruktur harus mendukung pelaksanaan program Desa Wisata. Terakhir, aspek keamanan, ketertiban, dan kebersihan harus terjamin untuk mendukung keberhasilan desa wisata. Berdasarkan (Sudana, 2013) Daerah pedesaan dapat dikembangkan menjadi Desa Wisata jika memenuhi beberapa komponen penting. Pertama, atraksi wisata, yang mencakup keindahan alam, budaya, dan hasil ciptaan manusia, harus dipilih yang paling menarik dan atraktif di desa. Kedua, jarak tempuh dari kawasan wisata, termasuk jarak dari tempat tinggal wisatawan, ibukota provinsi, dan ibukota kabupaten, perlu diperhatikan. Ketiga, besaran desa, yang meliputi jumlah rumah, jumlah penduduk, karakteristik, dan luas wilayah desa, berhubungan dengan daya dukung kepariwisataan di desa tersebut. Keempat, sistem kepercayaan dan kemasyarakatan merupakan aspek penting karena adanya aturan khusus dalam komunitas desa; hal ini mencakup mayoritas agama dan sistem kemasyarakatan yang ada. Terakhir, ketersediaan infrastruktur seperti fasilitas transportasi, listrik, air bersih, drainase, telepon, dan fasilitas lainnya harus memadai untuk mendukung pengembangan desa wisata. Untuk menjadikan suatu desa sebagai desa wisata, terdapat beberapa persyaratan yang harus dipenuhi. Pertama, aksesibilitas desa harus baik, sehingga wisatawan dapat dengan mudah mengunjungi desa tersebut menggunakan berbagai jenis alat transportasi. Kedua, desa harus memiliki obyek menarik, seperti keindahan alam, seni dan budaya, legenda, atau makanan lokal, yang dapat dikembangkan sebagai atraksi wisata. Ketiga, masyarakat dan aparat desa harus menerima dan memberikan dukungan tinggi terhadap pengembangan desa wisata serta menyambut wisatawan dengan baik. Keempat, keamanan di desa harus terjamin. Kelima, tersedia akomodasi, fasilitas telekomunikasi, dan tenaga kerja yang memadai. Keenam, desa sebaiknya memiliki iklim sejuk atau dingin. Terakhir, desa harus terhubung dengan obyek wisata lain yang sudah dikenal luas oleh masyarakat (Ernawati, 2010).

2.3 Smart Village

Menurut (Afifah, 2021) smart village adalah sebuah konsep yang menggunakan teknologi informasi untuk menjalankan aktivitas desa dengan cara yang efektif dan efisien, dikelola oleh masyarakat desa itu sendiri. Konsep smart village atau smart kampung mengembangkan ide di mana komunitas desa memanfaatkan potensi sumber daya yang ada secara cerdas, bijak, dan efisien untuk mengatasi masalah wilayah. Selain itu, konsep ini juga mengangkat adat istiadat, budaya lokal, dan norma-norma yang berlaku di desa. Berdasarkan (Huda et al., 2020) Smart village adalah konsep desa pintar yang bertujuan untuk meningkatkan penyelenggaraan pemerintahan dan pelayanan kepada warganya. Dasar dari konsep desa pintar adalah mengumpulkan masyarakat dari berbagai latar belakang dan mengintegrasikannya dengan teknologi informasi untuk memberikan manfaat yang lebih besar bagi komunitas pedesaan. Berdasarkan pengertian Smart Village dari beberapa pakar diatas dapat disimpulkan Smart Village adalah serangkaian layanan yang diberikan kepada masyarakat dan kelompok swasta dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Konsep Smart Village tidak hanya memprioritaskan penggunaan teknologi informasi secara optimal, tetapi juga menekankan pentingnya investasi manusia dan modal sosial masyarakat, selain memenuhi kebutuhan investasi fisik seperti infrastruktur desa.

2.4 Desa Wisata Cerdas

Berkembangnya industry pariwisata salah satunya yaitu di dukung oleh perkembangan dan kemajuan teknologi informasi (Sulaeman, 2013). Serta menurut (Gajdošik, 2018) dalam (Hanum et al., 2020) perlu adanya pemanfaatan teknologi untuk memudahkan wisatawan dalam menjelajahi lokasi dengan memanfaatkan sumber daya dan potensi yang ada. Maka dari itu, dapat dilihat hubungan teori Desa Wisata dan Desa Cerdas sebagai berikut :

- Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Atraksi Wisata : Obyek wisata berupa alam, buatan ataupun seni budaya yang didukung pemanfaatan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam Atraksi Wisata menurut (Trinanda, 2020) yaitu

- ketersediaan software computer / alat transaksi digital.
- Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Infrastruktur Dasar Wisata : Hal-hal penunjang utama dalam mendukung pariwisata yang melihat dari ketersediaan air bersih, persampahan, Listrik, telekomunikasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menjaga potensi dan kelestarian alam. Menurut (Danareksa Research Institute, 2023) pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan air bersih yaitu adanya penerapan Smart Water Management System dan Integrated Water Resources Management. Untuk pemanfaatan teknologi persampahan menurut (Amin Lasaiba, 2024) yaitu adanya system pencatatan digital melalui aplikasi untuk mengetahui volume, jenis dan Lokasi sampah. Pemanfaatan teknologi dalam penyediaan Listrik menurut (Kementrian Desa Pembangunan Daerah Teringgal dan Transmigrasi, 2016) salah satunya yaitu dengan menggunakan panel surya. Kemudian pemanfaatan teknologi untuk telekomunikasi menurut (Kementrian Perencanaan Pembangunan Nasional, 2022) yaitu sudah adanya pengembangan teknologi berbasis 4G dan 5G.
 - Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Fasilitas Penunjang Wisata : Fasilitas yang digunakan untuk menunjang obyek wisata meliputi keamanan, penginapan, rumah makan, perbelanjaan, Kesehatan, toilet, parkir, ibadah, perbankan dan informasi wisata. Serta didukung dengan pemanfaatan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi dalam Fasilitas Penunjang Wisata menurut (Trinanda, 2020) dapat berupa fasilitas CCTV, software computer, alat transaksi digital, pemasaran media online, e-parkir dan smart wastafel.
 - Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Aksesibilitas Wisata : Kemudahan wisatawan dalam menjangkau Lokasi atraksi wisata dengan menggunakan moda transportasi umum yang di dukung dengan pemanfaatan teknologi informasi. Menurut (Sarwandianto, 2015) pemanfaatan teknologi dalam penggunaan moda transportasi umum yaitu adanya teknologi live tracking yang nantinya dapat memantau jadwal dan lokasi dari moda transportasi umum.

Tabel 1 Variabel Penelitian

Fokus Penelitian	Variabel	Sub Variabel
Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas	Pemanfaatan Teknologi pada Atraksi Wisata	Ketersediaan Atraksi Wisata Ketersediaan Teknologi Informasi pada Atraksi Wisata
	Pemanfaatan Teknologi pada Infrastruktur Dasar Wisata	Ketersediaan Infrastruktur Dasar Wisata Ketersediaan Teknologi Informasi pada Infrastruktur Dasar Wisata
	Pemanfaatan Teknologi pada Fasilitas Pendukung Wisata	Ketersediaan Fasilitas Pendukung Wisata Ketersediaan Teknologi Informasi pada Fasilitas Pendukung Wisata
	Pemanfaatan Teknologi pada Aksesibilitas Wisata	Ketersediaan Aksesibilitas Wisata Ketersediaan Teknologi Informasi pada Aksesibilitas Pendukung Wisata

Sumber: Peneliti, 2024

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deduktif karena diawali dengan menyusun teori desa wisata dan smart village untuk mendapatkan komponen desa wisata cerdas dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Jenis penelitian adalah kuantitatif deskriptif yaitu data yang diperoleh secara deskriptif kemudian digambarkan dalam angka numerikal melalui. Pengumpulan data dilakukan dengan cara survei untuk menghasilkan data primer yaitu observasi dan wawancara. Serta mendapatkan data dari lembaga terkait untuk mendapatkan data sekunder. Analisis yang dilakukan adalah analisis kesiapan yang ditinjau beberapa aspek untuk mengetahui kesiapan Desa Kemuning sebagai desa wisata cerdas.

Analisis kesiapan Desa Kemuning sebagai desa wisata cerdas ditinjau dari komponen desa wisata cerdas berdasar pada masing-masing parameter disetiap indikator menggunakan skoring. Penilaian parameter disetiap indikator menggunakan penilaian nol (0) apabila tidak sesuai dengan indikator dan nilai satu (1) apabila sesuai dengan indikator.

Tabel 2 Variabel dan Indikator Terpilih

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Pemanfaatan Teknologi pada Atraksi Wisata	Ketersediaan Teknologi Informasi pada Atraksi Wisata	Penggunaan teknologi guna memberikan informasi dalam atraksi wisata
		Ketersediaan Sumber dan Kualitas Air Bersih
Pemanfaatan Teknologi pada Infrastruktur Pendukung Wisata	Ketersediaan Infrastruktur Pendukung Wisata	Ketersediaan Pengelolaan Sampah
		Ketersediaan Sumber Listrik
		Ketersediaan Jaringan Telekomunikasi
	Ketersediaan Teknologi Informasi pada Infrastruktur Pendukung Wisata	Teknologi Informasi pada Pengelolaan Air Bersih
		Teknologi Informasi pada Pengelolaan Sampah
		Teknologi Informasi pada Jaringan Listrik
Pemanfaatan Teknologi pada	Ketersediaan Fasilitas	Teknologi Informasi pada Jaringan Telekomunikasi
		Ketersediaan Fasilitas

Fasilitas Pendukung Wisata	Pendukung Wisata	keamanan, fasilitas penginapan, fasilitas rumah makan, fasilitas perbelanjaan, fasilitas kesehatan, fasilitas kamar mandi, fasilitas parkir, fasilitas ibadah, fasilitas perbankan, fasilitas informasi wisata
	Ketersediaan Teknologi Informasi pada Fasilitas Pendukung Wisata	Ketersediaan teknologi informasi pada fasilitas keamanan, fasilitas penginapan, fasilitas rumah makan, fasilitas perbelanjaan, fasilitas kamar mandi, fasilitas parkir, fasilitas perbankan, fasilitas informasi wisata
Pemanfaatan Teknologi pada Aksesibilitas Pendukung Wisata	Ketersediaan Aksesibilitas Wisata	Adanya angkutan umum yang mengakses kawasan atraksi wisata
	Ketersediaan Teknologi Informasi pada Aksesibilitas Wisata	Adanya teknologi informasi untuk moda transportasi umum

Sumber: Peneliti, 2024

Selanjutnya kategori kesiapan dibagi menjadi tiga yaitu rendah, sedang dan tinggi. Ketiganya merupakan pembagian skala 1-100%. Kategori kesiapan rendah yaitu 1-33%, kategori sedang 34-60% dan kategori tinggi 61-100%.

Tabel 3 Kategori Kesiapan

No.	Kategori Kesiapan	Persentase Nilai (%)
1	Rendah	0-33
2	Sedang	34-60
3	Tinggi	61-100

Sumber: Peneliti, 2024

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pemanfaatan Teknologi pada Atraksi Wisata

Desa Kemuning merupakan salah satu desa wisata yang berada di Kabupaten Karanganyar yang memiliki potensi sumber daya alam yang berlimpah sehingga salah satu pengembangannya yaitu banyak ditemukan berbagai atraksi wisata sebagai berikut :

Tabel 4 Atraksi Wisata Desa Kemuning

No	Nama Atraksi	Deskripsi Atraksi
1.	Kebun Jambu Segar 234	 <p>Atraksi wisata yang merupakan kebun buah khususnya jambu yang bisa digunakan untuk berbagai kegiatan seperti outbond dan wisata edukasi (edukasi jus jambu, edukasi cangkok jambu dan tanam jambu dalam pot</p>
2.	Kebun Teh Kemuning Ngargoyoso	 <p>Atraksi wisata yang terdiri dari hamparan kebun teh yang luas dan hijau serta memiliki pemandangan dengan latar Gunung Lawu yang indah sehingga sangat cocok untuk melakukan kegiatan swafoto.</p>
3.	Lembah Sumilir	 <p>Atraksi wisata yang terletak di kaki Gunung Lawu sehingga menyuguhkan view yang sangat indah dan memiliki suasana yang sejuk. Selain itu terdapat juga Rumah hobbit yaitu rumah yang terbuat dari bahan bamboo dengan desain yang menarik sehingga bias dimanfaatkan pengunjung untuk berswafoto.</p>

4 Taman Bintang



Atraksi wisata yang menyuguhkan spot-spot instagramable, sehingga para pengunjung memiliki banyak opsi untuk melakukan swafoto di berbagai titik.

5. Kemuning Tea Garden



Atraksi yang menawarkan keindahan hamparan kebun the serta terdapat spot-spot untuk berfoto seperti miniature menara Eiffel setinggi 10 meter. Selain itu pengunjung juga dapat merasakan sensasi menyeruput the hangat secara gratis khusus di hari sabtu dan minggu atau hari libur.

6. Kemuning Sky Hills



Atraksi wisata ini meyuguhkan cara berbeda dalam menikmati keindahan, yaitu dengan jembatan kaca yang panjangnya mencapai 120 meter. Didalam atraksi wisata ini juga tersedia café & resto, jeep & atv adventure, paralayang dan flying fox gantole.

7. Pasar Mbathok



Atraksi wisata ini merupakan destinasi wisata tematik yang mengangkat suasana pasar tempo dulu. Di pasar ini para pedagang mengenakan baju lurik dan aksesori khas tradisi masyarakat jawa tempo dulu serta terdapat music gamelan untuk menjamu para pengunjung. Pasar mbathok juga dilengkapi panggung utama yang biasanya digunakan untuk acara pagelaran seni atau acara desa. Ada pula jajanan tempo dulu yang ditawarkan di pasar ini seperti gethuk, cucur, klepon, tiwul, dsb.

8. Kalimas Adventure



Atraksi wisata yang menyuguhkan aliran sungai yang masih terjaga dan bening serta dapat digunakan untuk bermain air. Didukung dengan suasana kawasan yang merupakan perkebunan the sehingga menambah hawa sejuk. Selain itu terdapat penjual makanan di pinggir sungai sehingga pembeli dapat menyantap makanan dengan melihat suasana yang indah.

9. Kalipucung Adventure



Atraksi wisata yang memiliki wahana utama yaitu river tubing. Wahana dari river tubing sendiri merupakan arum jeram mini dimana pengunjung menggunakan pelampung, helm dan menaiki ban yang ditautkan satu sama lain. Pengunjung akan menyusuri sungai yang berkelok dengan aliran yang cukup deras namun tidak berbatu. Di dalam atraksi wisata ini juga menyediakan paket outbond yang terdiri atas berbagai wahana termasuk tubing, wisata berkeliling menggunakan kereta wisata atau jeep, makan siang dan lainnya, sesuai dengan permintaan pengunjung.

10. Kali Pring Kuning River Tubing



Atraksi wisata ini menawarkan wahana yang memacu adrenalin yaitu menyusuri sungai dengan cara river tubing. Dengan jalur sepanjang 1,3 km, pengunjung akan menikmati penampakan batu-batu besar yang terletak di jalur river tubing dan diiringi arus sungai yang tak jarang membuat ban yang ditumpangi terbalik dan menambah keceriaan para wisatawan

Sumber: Peneliti, 2024

Tabel 5 Nilai Persentase Pemanfaatan Teknologi pada Atraksi Wisata

Sub Variabel	Jumlah Nilai	Keterangan Kesiapan
Ketersediaan teknologi informasi atraksi wisata	4	
Jumlah Rata Nilai	4	
Persentase	40%	Sedang

Sumber: Peneliti, 2024

Hasil analisis pada variable pemanfaatan teknologi pada atraksi wisata menunjukkan kesiapan sedang yaitu 40%. Hal ini disebabkan karena pemanfaatan teknologi belum semua di terapkan di semua atraksi wisata. Hanya empat Lokasi atraksi wisata yang sudah menerapkan pemanfaatan teknologi yaitu Kemuning Sky Hills, Pasar Mbathok, Kalimas Adventure dan Kali Pucung Adventure. Pemanfaatan teknologi yang sudah diterapkan yaitu terdapat alat pembayara digital yaitu berupa qris.

Sedangkan berdasarkan teori dari (Trinanda, 2020) mengatakan obyek wisata/atraksi wisata harus didukung dengan pemanfaatan teknologi yaitu adanya transaksi digital. Sehingga jika dikaitkan dengan hasil analisis menunjukkan kesiapan sedang karena sudah terdapat penerapan alat transaksi digital, namun belum semua atraksi wisata menerapkan pemanfaatan teknologi.

4.2 Pemanfaatan Teknologi pada Infrastruktur Dasar Wisata

Tabel 6 Nilai Persentase Pemanfaatan Teknologi pada Infrastruktur Dasar Wisata

Sub Variabel	Nilai Persentase	Keterangan Kesiapan
Ketersediaan Infrastruktur Dasar Wisata	82.5	
Ketersediaan Teknologi Informasi pada Infrastruktur Dasar Wisata	30	
Jumlah Persentase	112.5	
Rata Persentase	56.25	Sedang

Sumber: Peneliti, 2024

Hasil analisis pada variable pemanfaatan teknologi pada infrastruktur dasar wisata menunjukkan kesiapan sedang yaitu sebesar 56,25%. Hal ini disebabkan karena adanya ketimpangan kesiapan pada sub variable ketersediaan infrastruktur dasar wisata dan sub variable ketersediaan teknologi informasi pada infrastruktur Dasar Wisata. Sub variable ketersediaan infrastruktur dasar wisata menunjukkan kesiapan tinggi yaitu sebesar 82,5% sedangkan sub variable ketersediaan teknologi informasi pada infrastruktur dasar wisata hanya menunjukkan kesiapan rendah yaitu sebesar 30%.

Sub variable ketersediaan infrastruktur pendukung wisata menunjukkan kesiapan tinggi sebesar 82,5% dikarenakan adanya kesesuaian teori yang diungkapkan oleh (Trinanda, 2020) yaitu mengenai kualitas air bersih, sumber jaringan Listrik dan jaringan telekomunikasi. Sedangkan untuk teori dari (Trinanda, 2020) mengenai pengelolaan persampahan kesiapannya masuk ke dalam kategori rendah.

Sub variable ketersediaan teknologi informasi menunjukkan kesiapan rendah yakni sebesar 30%, hal ini dikarenakan pemanfaatan teknologi pada air bersih, persampahan dan Listrik menunjukkan kategori kesiapan rendah dan hanya pemanfaatan teknologi pada telekomunikasi saja yang menunjukkan kesiapan tinggi.

Untuk ketersediaan teknologi informasi mengenai air bersih menurut (Danareksa Research Institute, 2023) yaitu pengelolaan air bersih sudah menerapkan system Smart Water Management System / Integrated Water Resource Management. Namun penerapannya masih belum sesuai dengan teori dikarenakan hanya dua atraksi saja yang sudah menerapkan system pengelolaan air bersih yaitu Kali Pucung Adventure dan Kali Pring Kuning River Tubing. Untuk pengelolaan sampah menurut (Amin Lasaiba, 2024) yaitu di Lokasi atraksi sudah menerapkan aplikasi/system yang dapat menghitung jumlah sampah yang dihasilkan. Namun penerapannya masih belum sesuai dengan teori dikarenakan masih belum ada atraksi wisata yang menerapkan/mempunyai system mengenai alat yang dapat menghitung jumlah sampah yang dihasilkan. Untuk teknologi informasi mengenai Listrik menurut (Kementrian Desa Pembangunan Daerah Teringgal dan Transmigrasi, 2016) yaitu adanya sumber energi Listrik alternatif dengan penggunaan panel surya. Namun hal ini belum sesuai teori dikarenakan masih belum ditemukanya sumber energi alternatif melalui panel surya di semua Lokasi atraksi wisata.

4.3 Pemanfaatan Teknologi pada Fasilitas Pendukung Wisata

Tabel 7 Nilai Persentase Pemanfaatan Teknologi pada Fasilitas Pendukung Wisata

Sub Variabel	Nilai Persentase	Keterangan Kesiapan
Ketersediaan Infrastruktur Dasar Wisata	82.5	
Ketersediaan Teknologi Informasi pada Infrastruktur Dasar Wisata	30	
Jumlah Persentase	112.5	
Rata Persentase	56.25	Sedang

Sumber: Peneliti, 2024

Hasil analisis variable pemanfaatan teknologi pada fasilitas pendukung wisata menunjukkan kesiapan sedang yakni sebesar 39.5%. Hal ini dikarenakan sub variable ketersediaan teknologi informasi pada fasilitas pendukung wisata menunjukkan kesiapan rendah yakni hanya 18%. Sedangkan untuk sub variable ketersediaan fasilitas pendukung wisata menunjukkan kesiapan tinggi yaitu sebesar 61%.

4.4 Pemanfaatan Teknologi Pada Aksesibilitas Wisata

Tabel 8 Nilai Persentase Pemanfaatan Teknologi dalam Aksesibilitas Wisata

Sub Variabel	Nilai Persentase	Keterangan Kesiapan
Ketersediaan Aksesibilitas Wisata	50	
Ketersediaan Teknologi Informasi pada Aksesibilitas Wisata	0	
Jumlah Persentase	50	
Rata Persentase	25	Rendah

Sumber: Peneliti, 2024

Hasil analisis pada variabel pemanfaatan teknologi informasi pada aksesibilitas wisata menunjukkan kesiapan rendah yakni sebesar 25%. Hal ini dikarenakan sub variabel ketersediaan aksesibilitas wisata dan ketersediaan teknologi informasi pada aksesibilitas wisata menunjukkan kesiapan rendah semua.

Untuk sub variabel ketersediaan aksesibilitas menurut (Farania et al., 2017) yaitu adanya moda transportasi umum yang mengakses Lokasi atraksi wisata. Namun penerapannya masih belum sesuai di teori dikarenakan angkutan umum hanya menjangkau beberapa Lokasi atraksi wisata saja yakni Taman Bintang, Kemuning Tea Garden, Kalimas Adventure dan Kali Pring Kuning River Tubing. Maka dari itu, hal ini yang menyebabkan sub variabel ketersediaan aksesibilitas wisata hanya memiliki kesiapan rendah yaitu 50%. Untuk variabel ketersediaan teknologi informasi pada aksesibilitas wisata menurut (Sarwandianto, 2015) yaitu terdapat teknologi Live Tracking untuk angkutan umum yang diletakan di Lokasi-lokasi atraksi wisata. Namun penerapannya masih belum sesuai dengan teori dikarenakan masih belum adanya teknologi Live Tracking yang mampu memantau keberadaan angkutan umum. Sehingga hal ini yang menyebabkan kesiapan sub variabel ketersediaan teknologi informasi pada aksesibilitas wisata memiliki kesiapan rendah yaitu 0%.

4.5 Hasil Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas

Tabel 9 Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas

Variabel	Nilai Persentase	Keterangan Kesiapan
Pemanfaatan Teknologi pada Atraksi Wisata	40	Sedang
Pemanfaatan Teknologi pada Infrastruktur Dasar Wisata	56.25	Sedang
Pemanfaatan Teknologi pada Fasilitas Pendukung Wisata	39.5	Sedang
Pemanfaatan Teknologi pada Aksesibilitas Wisata	25	Rendah
Jumlah Persentase	160.75	
Rata Persentase	40.19	Sedang

Sumber: Peneliti, 2024

Tingkat Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas dilihat dari empat variabel yakni, pemanfaatan teknologi pada atraksi wisata, pemanfaatan teknologi pada infrastruktur dasar wisata, pemanfaatan teknologi pada fasilitas pendukung wisata dan pemanfaatan

teknologi pada aksesibilitas wisata. Dari keempat variable tersebut menghasilkan persentase Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas. Persentase yang dihasilkan yakni sebesar 40,19% yang termasuk dalam kategori kesiapan sedang.

Tingkat Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas mendapatkan nilai kesiapan sedang karena dipengaruhi variable pemanfaatan teknologi pada atraksi wisata, variable pemanfaatan teknologi pada infrastruktur dasar wisata dan variable pemanfaatan teknologi pada fasilitas pendukung wisata memiliki kesiapan sedang. Sedangkan untuk variable dengan nilai paling rendah yaitu variable pemanfaatan teknologi pada aksesibilitas wisata dengan nilai sebesar 25%. Ketersediaan aksesibilitas wisata dan ketersediaan pemanfaatan teknologi pada aksesibilitas wisatalah yang belum optimal sehingga sangat berpengaruh pada variable pemanfaatan teknologi pada aksesibilitas wisata serta berpengaruh pada Tingkat Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas. Dalam menganalisis Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas, ditinjau dari beberapa aspek yakni pemanfaatan teknologi pada atraksi wisata, pemanfaatan teknologi pada infrastruktur dasar wisata, pemanfaatan teknologi pada fasilitas pendukung wisata dan pemanfaatan teknologi dalam aksesibilitas wisata.

Berdasarkan hasil data dan analisis aspek pemanfaatan teknologi pada atraksi wisata memiliki Tingkat kesiapan sedang dengan nilai 40%, dikarenakan penerapan teknologi tidak berada di seluruh Lokasi atraksi wisata. Aspek pemanfaatan teknologi pada infrastruktur dasar wisata memiliki Tingkat kesiapan sedang dengan nilai 56,25% dikarenakan nilai kesiapan dari ketersediaan infrastruktur dasar wisata lebih tinggi dari pada nilai kesiapan dari ketersediaan teknologi informasi pada infrastruktur dasar wisata. Aspek pemanfaatan teknologi pada fasilitas pendukung wisata memiliki nilai kesiapan sedang dengan nilai 39,5% dikarenakan ketersediaan fasilitas pendukung wisata memiliki nilai kesiapan tinggi sedangkan ketersediaan teknologi informasi memiliki nilai kesiapan rendah. Terakhir yaitu aspek pemanfaatan teknologi pada aksesibilitas wisata memiliki nilai kesiapan rendah sebesar 25% dikarenakan ketersediaan aksesibilitas wisata memiliki nilai kesiapan sedang, sedangkan ketersediaan teknologi informasi pada aksesibilitas wisata memiliki nilai kesiapan rendah.

Setelah mengetahui Tingkat kesiapan dari masing-masing aspek, dapat diketahui Tingkat Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas. Tingkat Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas menghasilkan persentasi yakni 40,19%, menjadikan tingkatnya menunjukkan kesiapan sedang. Aspek yang paling berpengaruh pada hasil nilai persentase Tingkat Kesiapan Desa Kemuning sebagai Desa Wisata Cerdas yakni aspek pemanfaatan teknologi pada aksesibilitas wisata karena memiliki Tingkat nilai kesiapan yang rendah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat diketahui aspek-aspek apa saja yang perlu mendapatkan perhatian. Perlu adanya perhatian khusus terhadap aspek ketersediaan aksesibilitas wisata khususnya moda transportasi umum untuk menuju Lokasi atraksi wisata yang berada di Desa Kemuning. Serta perlu adanya peningkatan pemanfaatan teknologi pada aksesibilitas wisata menuju lokas atraksi wisata. Seperti menambah jumlah angkutan umum menuju Lokasi atraksi wisata sehingga mempermudah wisatawan untuk mencapai Lokasi atraksi wisata. Untuk aspek yang dapat ditingkatkan lagi yaitu aspek pemanfaatan teknologi pada infrastruktur dasar wisata. Dikarenakan infrastruktur merupakan hal dasar yang dapat menunjang kegiatan wisata yang berada di Desa Wisata. Selain melihata ketersediaan

infrastruktur dasar wisata, juga dapat melihat pemanfaatan teknologi dari infrastruktur dasar wisata karena dengan adanya pemanfaatan teknologi dapat membantu konsep keberlanjutan terhadap sumber daya alam yang ada di suatu desa wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, V. N. (2021). *IDENTIFIKASI POTENSI PENGEMBANGAN KONSEP SMART VILLAGE PADA DESA WISATA RENDE KABUPATEN BANDUNG BARAT*.
- Amin Lasaiba, M. (2024). *Strategi Inovatif untuk Pengelolaan Sampah Perkotaan: Integrasi Teknologi dan Partisipasi Masyarakat*. 3(1), 1-19. <https://doi.org/10.30598/geoforumvol3iss1pp1-19>
- Chusmeru, & Agoeng Noegroho. (2010). Potensi Ketenger Sebagai Desa Wisata di Kecamatan Baturaden, Kabupaten Banyumas. *Analisis Pariwisata*, 10(1).
- Danareksa Research Institute. (2023). *Pengelolaan Air Bersih Berkelanjutan*.
- Ernawati, N. M. (2010). TINGKAT KESIAPAN DESA TIHINGAN-KLUNGKUNG, BALI SEBAGAI TEMPAT WISATA BERBASIS MASYARAKAT. *Analisis Pariwisata*, 10, 108.
- Farania, A., Hardiana, A., Studi, P., Wilayah, P., Kota, D., & Teknik, F. (2017). *KESIAPAN KOTA SURAKARTA DALAM MEWUJUDKAN PARIWISATA CERDAS (SMART TOURISM) DITINJAU DARI ASPEK FASILITAS DAN SISTEM PELAYANAN RUFIA ANDISETYANA PUTRI 3*.
- Gajdošík, T. (2018). Smart Tourism: Concepts and Insights from Central Europe. *Czech Journal of Tourism*, 7(1), 25-44. <https://doi.org/10.1515/cjot-2018-0002>
- Hanum, F., Suganda, D., Muljana, B., Endyana, C., & Rachmat, H. (2020). Konsep Smart Tourism Sebagai Implementasi Digitalisasi di Bidang Pariwisata. *Journal of Sustainable Tourism Research*, 3.
- Huda, H. A., Suwaryo, U., & Sagita, N. I. (2020). PENGEMBANGAN DESA BERBASIS SMART VILLAGE (Studi Smart Governance pada Pelayanan Prima Desa Talagasari Kabupaten Karawang). *Jurnal MODERAT*, 6(3), 539-556.
- Kementerian Desa Pembangunan Daerah Teringgal dan Transmigrasi. (2016). *Buku Teknis Sarana dan Prasarana Elektrifikasi Desa*.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021). *Jurnal Kepariwisata Indonesia*. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 15, 110.
- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional. (2022). *Buku Rencana Induk Pengembangan Industri Digital Indonesia 2023-2045*.
- Maghfiroh, E. (2017). *Arahan Pengembangan Desa Wisata Argosari Kecamatan Senduro Kabupaten Lumajang Berdasarkan Daya Dukung Lingkungan*. 128.
- Nisa, C., Wulandjani, H., Dian Riskarini, & Naomi Meidiawaty Situmorang. (2021). Memaksimalkan Program Smart Village Melalui Implementasi Pemasaran Digital bagi Warga Desa Kemuning. *SULUH: Jurnal Abdimas*, 2(2), 137-144. <https://doi.org/10.35814/suluh.v2i2.1909>
- Prasetyo, H. (2017). *ARAHAN PENGEMBANGAN KAWASAN DESA WISATA DI DESA TULUNGREJO, KECAMATAN PARE, KABUPATEN KEDIRI*.
- Pujianto, H. (2015). *Pengembangan Desa Palangsari Sebagaidesa Wisata Agro Di Kecamatan Puspokabupaten Pasuruan*. <http://eprints.itn.ac.id/2384/%0Ahttps://lens.org/062-595-946-602-294>
- Putra, A. M. (2006). Konsep Desa Wisata. *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 5(1), 65-79.
- Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Karanganyar 2016-2026*. (n.d.).
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar 2013-2032*. (n.d.).
- Sarwandianto, A. (2015). Teknologi Informasi dalam Menentukan Trayek Angkutan Kota Berbasis Android (STUDI KASUS: TRAYEK KOTA BEKASI). In *Faktor Exacta* (Vol. 9, Issue 2). http://id.wikipedia.org/wiki/Angkutan_kota
- Solopos.com. (2021). *Begini Ceritanya Kemuning Karanganyar Jadi Desa Wisata Terbaik Se- Indonesia Kategori Digital*. <https://www.solopos.com/begini-ceritanya-kemuning-karanganyar-jadi-desa-wisata-terbaik-se-indonesia-kategori-digital-1154429>
- Sudana, I. P. (2013). Strategi Pengembangan Desa Wisata Ekologis Di Desa Belimbing, Kecamatan Pupan Kabupaten Tabanan. *Jurnal Analisis Pariwisata*, 13(1).
- Sulaeman. (2013). *Pemanfaatan ICT (Informastion and Communication Technology) dalam Promosi Pariwisata di Indonesia*.
- Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. G. N. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*.
- Trinanda, M. (2020). *Tingkat Kesiapan Penerapan Smart Tourism Dalam Meningkatkan Potensi Sektor*

Pariwisata Pesisir di Kawasan Wisata Terintegrasi Teluk Lampung.

- Wijaya, A., Fasa, H., Berliandaldo, M., & Prasetio, A. (2022). Strategi Pengembangan Desa Wisata Berkelanjutan Di Indonesia : Pendekatan Analisis Pestel Sustainable Tourism Villages Development Strategy in Indonesia : Pestel Analysis Approach. *Kajian*, 27(1), 71-87.
- Wijayanti, A. (2014). STUDI FENOMENOLOGIS LIVE IN DESA WISATA (STUDI KASUS MAHASISWA BSI YOGYAKARTA). *Jurnal Khasanah Ilmu*, 1(1), 9-20.
- Afifah, V. N. (2021). *IDENTIFIKASI POTENSI PENGEMBANGAN KONSEP SMART VILLAGE PADA DESA WISATA RENDE KABUPATEN BANDUNG BARAT.*
- Amin Lasaiba, M. (2024). *Strategi Inovatif untuk Pengelolaan Sampah Perkotaan: Integrasi Teknologi dan Partisipasi Masyarakat.* 3(1), 1-19. <https://doi.org/10.30598/geoforumvol3iss1pp1-19>
- Chusmeru, & Agoeng Noegroho. (2010). Potensi Ketenger Sebagai Desa Wisata di Kecamatan Baturaden, Kabupaten Banyumas. *Analisis Pariwisata*, 10(1).
- Danareksa Research Institute. (2023). *Pengelolaan Air Bersih Berkelanjutan.*
- Ernawati, N. M. (2010). TINGKAT KESIAPAN DESA TIHINGAN-KLUNGKUNG, BALI SEBAGAI TEMPAT WISATA BERBASIS MASYARAKAT. *Analisis Pariwisata*, 10, 108.
- Farania, A., Hardiana, A., Studi, P., Wilayah, P., Kota, D., & Teknik, F. (2017). *KESIAPAN KOTA SURAKARTA DALAM MEWUJUDKAN PARIWISATA CERDAS (SMART TOURISM) DITINJAU DARI ASPEK FASILITAS DAN SISTEM PELAYANAN RUFIA ANDISETYANA PUTRI 3.*
- Gajdošik, T. (2018). Smart Tourism: Concepts and Insights from Central Europe. *Czech Journal of Tourism*, 7(1), 25-44. <https://doi.org/10.1515/cjot-2018-0002>
- Hanum, F., Suganda, D., Muljana, B., Endyana, C., & Rachmat, H. (2020). Konsep Smart Tourism Sebagai Implementasi Digitalisasi di Bidang Pariwisata. *Journal of Sustainable Tourism Research*, 3.
- Huda, H. A., Suwaryo, U., & Sagita, N. I. (2020). PENGEMBANGAN DESA BERBASIS SMART VILLAGE (Studi Smart Governance pada Pelayanan Prima Desa Talagasari Kabupaten Karawang). *Jurnal MODERAT*, 6(3), 539-556.
- Kementerian Desa Pembangunan Daerah Teringgal dan Transmigrasi. (2016). *Buku Teknis Sarana dan Prasarana Elektrifikasi Desa.*
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021). *Jurnal Kepariwisata Indonesia.* *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 15, 110.
- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional. (2022). *Buku Rencana Induk Pengembangan Industri Digital Indonesia 2023-2045.*
- Maghfiroh, E. (2017). *Arahan Pengembangan Desa Wisata Argosari Kecamatan Senduro Kabupaten Lumajang Berdasarkan Daya Dukung Lingkungan.* 128.
- Nisa, C., Wulandjani, H., Dian Riskarini, & Naomi Meidiawaty Situmorang. (2021). Memaksimalkan Program Smart Village Melalui Implementasi Pemasaran Digital bagi Warga Desa Kemuning. *SULUH: Jurnal Abdimas*, 2(2), 137-144. <https://doi.org/10.35814/suluh.v2i2.1909>
- Prasetyo, H. (2017). *ARAHAN PENGEMBANGAN KAWASAN DESA WISATA DI DESA TULUNGREJO, KECAMATAN PARE, KABUPATEN KEDIRI.*
- Pujianto, H. (2015). *Pengembangan Desa Palangsari Sebagai desa Wisata Agro Di Kecamatan Puspokabupaten Pasuruan.* <http://eprints.itn.ac.id/2384/%0Ahttps://lens.org/062-595-946-602-294>
- Putra, A. M. (2006). Konsep Desa Wisata. *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 5(1), 65-79.
- Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Karanganyar 2016-2026.* (n.d.).
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar 2013-2032.* (n.d.).
- Sarwandianto, A. (2015). Teknologi Informasi dalam Menentukan Trayek Angkutan Kota Berbasis Android (STUDI KASUS: TRAYEK KOTA BEKASI). In *Faktor Exacta* (Vol. 9, Issue 2). http://id.wikipedia.org/wiki/Angkutan_kota
- Solopos.com. (2021). *Begini Ceritanya Kemuning Karanganyar Jadi Desa Wisata Terbaik Se- Indonesia Kategori Digital.* <https://www.solopos.com/begini-ceritanya-kemuning-karanganyar-jadi-desa-wisata-terbaik-se-indonesia-kategori-digital-1154429>
- Sudana, I. P. (2013). Strategi Pengembangan Desa Wisata Ekologis Di Desa Belimbing, Kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan. *Jurnal Analisis Pariwisata*, 13(1).
- Sulaeman. (2013). *Pemanfaatan ICT (Informastion and Communication Technology) dalam Promosi Pariwisata di Indonesia.*
- Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. G. N. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata.*
- Trinanda, M. (2020). *Tingkat Kesiapan Penerapan Smart Tourism Dalam Meningkatkan Potensi Sektor Pariwisata Pesisir di Kawasan Wisata Terintegrasi Teluk Lampung.*

- Wijaya, A., Fasa, H., Berliandaldo, M., & Prasetyo, A. (2022). Strategi Pengembangan Desa Wisata Berkelanjutan Di Indonesia : Pendekatan Analisis Pestel Sustainable Tourism Villages Development Strategy in Indonesia : Pestel Analysis Approach. *Kajian*, 27(1), 71-87.
- Wijayanti, A. (2014). STUDI FENOMENOLOGIS LIVE IN DESA WISATA (STUDI KASUS MAHASISWA BSI YOGYAKARTA). *Jurnal Khasanah Ilmu*, 1(1), 9-20.