



Mengoptimalkan Branding Desa Wisata Melalui Teknologi Tepat Guna QR Code

Optimizing Tourism Village Branding Through Appropriate Technology QR Code

Eka Selfi Nur Jayanti ¹, Ripka Suliandari ², Virginia Mandasari ³,

Daisy Marthina Rosyanti ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Korespondensi penulis : 20012010338@student.upnjatim.ac.id

Article History:

Received: 30 Mei 2023

Revised: 20 Juni 2023

Accepted: 12 Juli 2023

Keywords: *Technology, QR Code, Branding*

Abstract: *Optimizing Tourism Village Branding Through Appropriate Technology QR Code". With the aim that this technology can be used as a medium for conveying information to the wider community so that Sambirejo Village is better known and known for all its potential. Then so that the village is able to adapt to keep up with technological advances and it is hoped that by making village promotions using this QR Code, Sambirejo Village can become a village that is in great demand by the community as a tourist village and is known by the community as a creative and advanced village. The data needed in this study are primary and secondary data, as well as qualitative and quantitative data. Primary data is data obtained from direct observation and in-depth interviews with several important informants. Secondary data in this study were obtained from village records and literature surveys.*

Abstrak

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, metode promosi yang paling tepat adalah menggunakan media digital. Branding merupakan salah satu hal terpenting dalam pemasaran suatu produk maupun jasa, termasuk di dalamnya destinasi wisata. Penelitian ini berjudul “Mengoptimalkan Branding Desa Wisata Melalui Teknologi Tepat Guna QR Code”. Dengan tujuan bahwa teknologi ini dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat luas agar Desa Sambirejo lebih dikenal dan diketahui seluruh potensinya. Kemudian agar Desa mampu beradaptasi mengikuti kemajuan teknologi dan diharapkan dengan adanya pembuatan promosi desa menggunakan QR Code ini, Desa Sambirejo bisa menjadi desa yang banyak diminati masyarakat sebagai desa wisata dan dikenal masyarakat sebagai desa yang kreatif dan maju. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder, serta data kualitatif dan kuantitatif. Data primer adalah data yang diperoleh dari observasi langsung dan wawancara mendalam dengan beberapa informan penting.

Kata kunci: Teknologi, QR Code, branding.

* Eka Selfi Nur Jayanti, 20012010338@student.upnjatim.ac.id

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang teknologi sudah sangat berkembang bahkan perkembangannya pun sangat pesat, khususnya gadget atau handphone. Kita mengetahui bahwa setiap orang hampir keseluruhan mempunyai alat komunikasi digital. Bahwa informasi yang dibutuhkan sekarang ini dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya. Masyarakat saat ini sudah dimanjakan dengan berbagai pilihan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan teknologi saat ini memberikan banyak kemajuan bagi kehidupan manusia sehingga segala sesuatunya bisa terbantu. Perkembangan tersebut tidak luput dari kreativitas maupun inovasi manusia untuk terus menciptakan hal yang baru. Perkembangan teknologi informasi pun berpengaruh besar terhadap perkembangan di bidang promosi. Media sosial seharusnya memang digunakan sebagai alat interaksi dan sosialisasi, dan bisa juga dijadikan sebagai fasilitas sebagai alat pemasaran yang paling murah dan mudah.

Branding Desa merupakan kegiatan penting yang perlu dilakukan agar desa memiliki identitas yang berdaya saing. Branding tidak lain merupakan upaya melabeli desa sehingga desa memiliki kekhasan maupun keunikan. Branding membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan ciri khas dari desa yang mereka tinggali. Dengan begitu membantu mengubah cara berpikir masyarakat dalam memandang desa. Selain membentuk persepsi dari masyarakat, kegiatan branding desa juga dapat membangun rasa percaya diri masyarakat sebagai warga desanya. Hal tersebut nantinya akan meningkatkan rasa cinta dan kepedulian masyarakat kepada desanya. Kemudian pada akhirnya, branding dan promosi juga dapat bermanfaat untuk membangun *image* positif bagi desa dan menyukseskan pembangunan desa. Teknologi yang dapat diterapkan untuk membantu dalam branding desa tersebut, yakni dengan memanfaatkan QR code. QR Code yaitu perkembangan dari barcode atau kode batang yang hanya mampu menyimpan informasi lebih banyak, baik secara horizontal maupun vertikal (Rubianti & Sahara, 2019). Dengan adanya qr code ini merupakan salah satu bentuk wujud adaptif dalam memudahkan masyarakat luar agar lebih mengenal desa tersebut, Tujuannya memudahkan untuk menyalurkan informasi kepada masyarakat yang ingin melihat apa saja yang menjadi daya tarik Desa Sambirejo. Pembuatan QR Code ini dapat membantu penggunanya untuk dengan lebih mudah mengakses segala informasi dengan hanya memindai kode menggunakan perangkat yang dilengkapi dengan pemindai QR Code, seperti smartphone. Dan juga dapat digunakan sebagai media pemasaran dan promosi. QR Code ini akan berfungsi untuk promosi dan pemasaran yang mengelola seluruh potensi yang ada di desa tersebut misalnya berbagai hasil olahan dari Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) setempat. Kemudian dari sektor pariwisatanya, dan ragam kekayaan, maupun pemandangan alam serta kearifan lokalnya. Serta

memperkenalkan kepada masyarakat lain tentang keunggulan yang dimiliki Desa Sambirejo. Dengan menggunakan QR Code ini akan memudahkan wisatawan yang ingin berkunjung untuk mencari detail destinasi wisata di salah satu kawasan dapat mendapatkan data yang akurat dan terbaru daripada mengandalkan *searching* di internet namun data yang diperoleh kurang lengkap dan lain sebagainya.

Kesejahteraan masyarakat desa merupakan sebuah harapan dan cita-cita yang ingin diwujudkan dan direalisasikan oleh pemerintah pusat dan pemerintah daerah guna untuk menciptakan masyarakat desa yang unggul dan madani. Adapun solusi yang dapat mewujudkan masyarakat desa sejahtera, yaitu melalui pemberdayaan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, pemberdayaan merupakan salah satu cara serta upaya dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat perdesaan. Begitu pula di Desa Sambirejo yang mempunyai potensi Sumber Daya Alam (SDA) yang banyak, tetapi belum dikelola dengan maksimal. Potensi yang ada di Desa Wonosalam antara lain memiliki lahan perkebunan cukup luas, sehingga dapat ditanami berbagai komoditi yang diusahakan oleh para petani di Sambirejo seperti buah Durian, Alpukat, Duku, Kopi, Kakao, Cengkeh, Manggis, Salak maupun lainnya. Selain bentuk tanaman yang dibudidayakan, terdapat peternakan kambing perah etawa dan sapi perah yang menghasilkan susu murni dan berkualitas, Bahkan terdapat madu asli Sambirejo yang dimana hal tersebut belum diketahui oleh masyarakat luar.

Melalui program Kuliah Kerja Nyata Tematik ini maka dilakukannya pemasaran serta promosi agar seluruh potensi yang ada di Desa Sambirejo dapat dikenal dan diketahui oleh banyak orang bahkan diharapkan mampu menembus luar wilayah. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (1) Menciptakan inovasi teknologi untuk mendorong pembangunan ekonomi di pedesaan, khususnya di Sambirejo dan (2) Memberikan solusi berdasarkan kajian akademik atas kebutuhan, tantangan maupun persoalan yang dihadapi oleh masyarakat desa, baik secara langsung maupun tidak langsung. QR Code ini nantinya akan dipasang atau dicetak pada papan penunjuk jalan dan tempat-tempat yang ramai dikunjungi. Warga yang memindai QR Code itu nantinya diarahkan ke situs web yang terintegrasi. Diharapkan dengan adanya pembuatan akun media sosial ini di Desa Sambirejo bisa menjadi desa yang banyak diminati masyarakat sebagai desa wisata dan dikenal masyarakat sebagai desa yang kreatif dan maju.

KAJIAN PUSTAKA

• Teknologi

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* yaitu sebagai dasar kata teknologi berarti *skill* atau keahlian, keterampilan dan ilmu.

Teknologi menurut Y.Maryono (2008:3) yaitu: “Teknologi adalah usaha pengembangan serta penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari tersebut, kata teknologi berdekatan artinya dengan istilah *tatacara*”.

M. Sahari (2008:147) juga menyatakan bahwa: “Teknologi adalah sarana untuk meningkatkan kemampuan manusia dan suatu instrumen perubahan (*instrument of change*). Segala sesuatu yang meliputi kapasitas manusia untuk berkreasi, berinovasi dan memilih berbagai teknik kemudian mempergunakannya secara optimal dalam konteks lingkungan fisik, sosial, dan budaya yang ada”.

Menurut D.Bell yang dikutip oleh M.Sahari (2008:147) ia menyatakan bahwa: “Teknologi pada dasarnya adalah sebuah instrumen untuk memperbesar (*expand*) kekuasaan manusia (*human powers*) dalam menciptakan kekayaan (*wealth*). Salah satunya cara agar mampu menambah kekayaan adalah dengan cara melakukan proses nilai tambah yang efisien. Instrumen disini diterjemahkan secara luas, sehingga tidak berarti suatu *hardware*, tetapi juga termasuk *software* serta *brainware*”.

Djoyohadikusumo (1994) beliau mendefinisikan mengenai pengertian teknologi sebagai suatu bidang yang berkaitan erat dengan ilmu sains dan ilmu kerekayasaan ataupun ilmu *engineering*. Maka disimpulkan bahwa pada dasarnya teknologi bisa disebut memiliki dua dimensi, yaitu dimensi *engineering* dan dimensi *science*. Kedua dimensi itu akan saling berkaitan selama perkembangannya dan juga penciptaan dari sebuah teknologi, dan tidak akan bisa terpisahkan.

Maka dari definisi-definisi yang dikemukakan oleh para pakar diatas dapat dikatakan bahwa teknologi adalah keseluruhan sarana mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyimpan dan menyusun suatu data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yakni informasi yang relevan, lengkap, dan akurat untuk menyediakan berbagai hal yang diperlukan serta dibutuhkan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, maupun digunakan untuk menghadapi dan menyelesaikan persoalan-persoalan hidup manusia.

- **QR Code**

QR-Code adalah jenis barcode yang berbentuk dua dimensi yang berhasil dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation, sebuah perusahaan di Jepang, yang sudah terpublikasi pada tahun 1994. QR ini merupakan singkatan dari Quick Response (respon / tanggapan cepat), sehingga fungsi atau tujuan utama dari teknologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan mendapat tanggapan atau respons yang cepat pula. Oleh karena itu QRCode dapat dengan mudah dibaca dan dipahami oleh pemindai. QR Code atau kode QR yakni sebuah kode 2 dimensi yang dapat menyimpan banyak informasi. Dengan begitu QR Code sering dimanfaatkan dalam beberapa bidang, seperti pada bidang advertising, marketing, jejaring sosial bahkan biasa digunakan untuk mengkodekan alamat website maupun nomor telepon. QR code ini terdiri dari titik-titik hitam dan spasi putih yang disusun dalam bentuk kotak, kemudian pada setiap elemennya memiliki makna tersendiri.

- **Branding**

Branding adalah proses penciptaan identity yang terkait dengan dugaan, emosi, dan perasaan identitas tertentu. Branding dapat mendahului pemasaran dan penjualan. Pemasaran menjadi tidak efektif tanpa merek yang kuat (Rampersad, 2008:2).

Anholt (2003), Branding adalah suatu kegiatan membangun sebuah brand. Membuat identitas, termasuk logo, merupakan salah satu kegiatan dari branding. Branding adalah proses mendesain, merencanakan, serta mengkomunikasikan nama serta identitas dengan tujuan membangun atau mengelola reputasi.

Dikutip dari pendapat Marty Neumeier (2014), Branding adalah segala upaya atau program yang dirancang untuk meningkatkan nilai atau menghindari komoditisasi dengan membangun merek yang berbeda.

Dapat disimpulkan bahwa branding merupakan tindakan maupun kegiatan atau cara yang dilakukan oleh seorang atau suatu kelompok dalam membangun sebuah image atau pandangan yang baik serta menarik sehingga membuat para konsumen selalu teringat dengan brand/merek tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Merujuk pada permasalahan di Desa Sambirejo yaitu masih banyak yang belum mengetahui potensi yang ada di desa tersebut. Selain itu juga merujuk pada permasalahan kurangnya branding desa. Maka kami sebagai tim implementasi, kami menawarkan pembuatan

dan penerapan teknologi tepat guna berupa pemindaian QR Code. QR Code memudahkan masyarakat dan pendatang untuk melihat sekilas informasi tentang desa Sambirejo ini. Kegiatan penelitian ini merupakan program pengabdian masyarakat tematik yang dilakukan mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur yang dilaksanakan pada tanggal 16 Maret sampai dengan 29 Juni 2023 bertempat di Desa Sambirejo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Jombang.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder, serta data kualitatif dan kuantitatif. Data primer adalah data yang diperoleh dari observasi langsung dan wawancara mendalam dengan beberapa informan penting. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari catatan desa dan survei literatur.

Analisis data dimulai dengan tahap pemeriksaan kelengkapan dan kecukupan data serta kecermatan dan kebenaran data yang diperoleh. Setelah kelengkapan dan kecukupan data diverifikasi, dilakukan pengecekan dan pemeriksaan silang. Berdasarkan penjelasan tersebut, data yang terkumpul kemudian diolah, dijelaskan, dianalisis dan diinterpretasikan. Data yang dikumpulkan penulis kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk naratif sesuai dengan topik yang dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi Quick Response Code, juga disebut *QR Code*, adalah teknologi yang sangat berkembang. Pada awal penemuannya, *QR Code* digunakan untuk melacak kendaraan yang masih dalam proses manufaktur. Saat ini, *QR Code* mulai tersebar ke berbagai sektor selama proses pengembangannya. Mulai dari bidang pembayaran hingga kini masuk ke bidang promosi. Ini dapat disebabkan oleh fakta bahwa *QR Code* saat ini menggunakan standar byte, binari, numerik, atau alfanumerik. Penyimpanan menjadi lebih efisien berkat standar ini.

Dalam proses pembuatan *QR Code* sebagai media branding desa wisata harus dipahami beberapa hal, yaitu *QR Code* yang dibuat harus jelas. Jika *QR Code* tidak jelas maka tidak akan bisa dipindai. Sebelum penyebarannya maka harus dilakukan pengujian terhadap *QR Code* yang sudah dibuat. *QR Code* ini juga haruslah menarik agar menarik minat orang yang melihatnya. Pada dasarnya *QR Code* hanyalah code dengan warna hitam putih. Dengan adanya kreativitas maka orang tidak akan bosan melihat *QR Code* tersebut. Selain itu kita juga harus memperhatikan isi data dalam *QR Code* tersebut. *QR Code* harus berisikan data brand yang akan dipromosikan. Data - data tersebut haruslah valid dan apa adanya. Penyampaian data haruslah menarik dan mudah dipahami pembacanya.



Teknologi yang dibuat oleh mahasiswa UPN “Veteran” JATIM pada KKN-T MBKM kali ini berupa pamflet. Dimana KKN-T MBKM ini berfokus di Desa Sambirejo, Kecamatan Wonosalam, Kota Jombang. Sebagai sarana branding maka pamflet ini akan dicetak dan diletakkan di beberapa lokasi. Lokasinya seperti kantor kecamatan, kantor kepala desa, sekolah, tempat wisata dan lainnya yang ramai dikunjungi. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengiklanan dan memperkenalkan brand desa wisata kepada masyarakat luas. Masyarakat yang datang ke tempat - tempat tersebut akan melihat poster *QR Code* dan mengetahui informasi yang ada pada poster tersebut.

Pada pamflet ini berisi *QR Code* dan tata cara scannya. Ketika *QR Code* discan akan langsung terhubung pada modul pdf yang berisikan mengenai potensi - potensi yang ada di desa. Modul ini terbagi menjadi 6 (enam) halaman. Pada halaman pertama berisikan informasi apa saja yang akan disampaikan. Mulai dari sejarah, profil desa, visi misi, peta desa, struktur umum perangkat, UMKM, event tahunan desa, potensi wisata, dan lain sebagainya. Pada halaman kedua hingga keenam sudah mulai merinci pada bagian-bagiannya. Semua informasi yang telah dikumpulkan disampaikan secara merinci dengan bahasa yang mudah dipahami. Pamflet dan modul pdf tersebut tidak hanya berisikan tulisan saja. Pamflet dan modul di edit dengan tambahan gambar dan dibuat dengan warna - warna menarik.

Pamflet ini dibuat karena kurangnya informasi dan branding mengenai desa wisata khususnya Desa Sambirejo. Masih banyak masyarakat diluar sana yang belum mengetahui tentang Desa Sambirejo yang memiliki potensi cukup banyak. Dapat dikatakan Desa Sambirejo masih sangat minim branding padahal secara aspek alam, budaya, dan sosial sangatlah bagus. Hal ini lah yang mendasari kami membuat teknologi *QR Code* ini.

Dengan adanya *QR Code* ini diharapkan branding Desa Sambirejo sebagai desa wisata bisa tercipta. Kami berharap teknologi ini bisa terus dikembangkan oleh masyarakat yang ada. Selain itu diharapkan banyak pengunjung yang datang ke Desa Sambirejo

KESIMPULAN

Teknologi tepat guna *QR Code* berisi informasi tentang Desa Sambirejo, termasuk sejarah, profil, visi dan misi, peta, struktur perangkat, potensi UMKM yang ada, dan acara tahunan. Teknologi *QR Code* ini digunakan untuk membranding desa wisata, terutama Desa Sambirejo. Dengan menggunakan branding ini, ikon desa akan semakin dikenal orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilria, Amirah. "Mengenal Teknologi QR Code." *SISCA.*, 30 July 2019, sisca.id/mengenal-teknologi-qr-code/. Accessed 4 July 2023.
- Sukindar. "Mengenal Apa Itu QR Code Dan Berbagai Macam Jenisnya | Gadgetren." *Gadgetren.com*, 5 Nov. 2021, gadgetren.com/2021/11/05/mengenal-apa-itu-qr-code-152175/. Accessed 5 July 2023.
- desra, and Desra. "Penggunaan QR Code Sebagai Media Pemasaran Efektif Dan Efisien." *Mekari Jurnal*, 30 Apr. 2019, www.jurnal.id/id/blog/penggunaan-qr-code-dalam-pemasaran/. Accessed 5 July 2023.
- Fajarianto, Otto, et al. "PEMANFAATAN QR CODE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI UNIVERSITAS SWADAYA GUNUNG JATI CIREBON." *JURNAL SIGNAL*, vol. 9, no. 1, 31 Mar. 2021, p. 100, <https://doi.org/10.33603/signal.v9i1.4484>. Accessed 7 July 2023.