

Analisis Respon Masyarakat Terhadap Hadirnya Teknologi Dalam Strategi Pengembangan Destinasi Wisata Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Sumenep

Devica Rizqiasih

*Administrasi Negara, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Surel: rizqiasih@gmail.com*

Abstrak

Era digitalisasi saat ini sangatlah penting dan mempengaruhi segala aktivitas manusia. Keberadaan teknologi saat ini menjadi sesuatu yang wajib diterapkan di berbagai bidang. Karena perkembangan jaman, teknologi akan berkembang semakin pesat. Oleh karena itu dalam suatu strategi pengembangan destinasi pariwisata diperlukan peran teknologi, tujuannya untuk menarik wisatawan ke destinasi wisata di Kabupaten Sumenep. Sumenep merupakan kabupaten yang terletak paling jauh dari Pulau Madura yang memiliki ragam budaya, sejarah, dan tempat di dalamnya sebagai salah satu potensi aset daerah yang harus dikembangkan secara optimal. Menjadi aset daerah yang potensial bisa digali dengan hadirnya teknologi.

Kata Kunci: Teknologi, Destinasi Pariwisata, Strategi Pengembangan, Aset Daerah

Pendahuluan

Strategi pengembangan pariwisata menurut Arfiyanto (2017) menjelaskan yaitu suatu cara atau sarana dalam kegiatan memaksimalkan potensi suatu destinasi wisata. Pariwisata adalah salah satu dari industri gaya baru, yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan Wahab (2003:5). Pentingnya pengembangan suatu tempat destinasi wisata seperti yang dijelaskan oleh Ante *et al* (2018) bahwa unsur yang paling penting dalam destinasi wisata adalah fasilitas yang meliputi sarana dan prasarana serta infrastruktur. Fasilitas dalam destinasi wisata adalah infrastruktur fisik yang merupakan sebuah pilar yang tak terpisahkan dari pengembangan pariwisata dan pembangunan ekonomi. Sehingga adanya pembangunan pariwisata akan meng-upgrade destinasi wisata itu sendiri dengan tujuan menaikkan rating tempat destinasi wisata tersebut. Karena semakin lama tempat destinasi wisata beroperasi maka ekspektasi masyarakat akan semakin meningkat. Suatu pengembangan destinasi wisata juga tidak lepas dengan hadirnya teknologi. Yang mana teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan memiliki peran penting bagi kehidupan manusia.

Teknologi yang sangat dekat dengan manusia setiap harinya digunakan untuk berinteraksi ialah teknologi smartphone atau sering disebut android. Android di era saat

ini telah menjadi kebutuhan pokok bagi semua umat manusia. Karena dari berbagai kebutuhan apapun telah tersedia dalam android. Para developer teknologi memanfaatkan android sebagai sarana pengembangan dari segi aspek kebutuhan manusia. Dengan hanya sebuah genggam android maka manusia akan sangat mudah mengakses apapun kebutuhannya, tidak hanya lingkup yang kecil akan tetapi dalam lingkup seluruh jagat raya atau seluruh dunia. Hal inilah yang kemudian zaman berkembang menjadi zaman digitalisasi.

Era digitalisasi saat ini sangat mempengaruhi dari segala aktivitas manusia. Adanya teknologi saat ini menjadi sesuatu yang wajib untuk diterapkan diberbagai sector. Mengingat semakin berkembangnya zaman teknologi akan semakin pesat perkembangannya. Oleh karena itu dalam suatu strategi pengembangan destinasi wisata sangat memerlukan peran dari teknologi dengan tujuan untuk memancing daya tarik wisatawan terhadap destinasi wisata yang berada di Kabupaten Sumenep. Sumenep adalah kabupaten yang terletak di daerah ujung paling timur Pulau Madura yang memiliki keanekaragaman budaya sebagai aset kekayaan daerah yang potensial dan harus dikembangkan seoptimal mungkin. Kabupaten Sumenep memiliki berbagai tempat maupun objek wisata budaya dan sejarah yang menarik untuk dikunjungi. Dengan adanya potensi – potensi sumber daya kepariwisataan yang ada dan peninggalan sejarah serta kekayaan budaya merupakan potensi yang kuat untuk pengembangan kepariwisataan di Kabupaten Sumenep.

Pemerintah Kabupaten Sumenep sejak pada tahun 2018 merencanakan akan menjadikan Sumenep sebagai kota pariwisata, hal tersebut tercantum dalam program Pemerintah Kabupaten Sumenep yang bernama “Visit Sumenep 2018”. Setiap kecamatan bahkan setiap desa berlomba-lomba memanfaatkan potensi desanya untuk dijadikan objek wisata. Objek wisata sumenep terdiri atas Wisata Religi dan Sejarah, Wisata Alam, Wisata Budaya dan Kerajinan, dan Wisata Kuliner. Sejalan dengan kebijakan pengembangan pariwisata secara nasional serta dengan memperhatikan potensi daya tarik wisata yang dimiliki, maka sektor pariwisata di Kabupaten Sumenep yang disebut dengan “Visit Sumenep” menargetkan dapat menarik 1 juta wisatawan berkunjung ke Sumenep menurut penjelasan Lailatul dan Hertiar (2018).

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah menggambarkan kondisi, perkembangan serta responsivitas terhadap objek dalam penelitian ini. Penelitian Deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah aktual sebagai mana adanya pada saat penelitian berlangsung. Peneliti akan menggambarkan tentang analisis strategi pengembangan di

sector pariwisata daerah Kabupaten Sumenep beserta factor pendukung dan penghambatnya.

Adapun focus penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Respon masyarakat terhadap hadirnya teknologi dalam strategi pengembangan destinasi wisata di kabupaten Sumenep. Adapaun destinasi wisata tersebut dikelompokan atau dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu :
 - a. Wisata Religi dan Sejarah
 - b. Wisata Alam
 - c. Wisata Budaya dan Kerajinan
 - d. Wisata Kuliner
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi strategi pengembangan destinasi wisata di Kabupaten Sumenep yang meliputi :
 - a. Faktor Pendukung
 - b. Faktor penghambat

Pada penelitian ini yang menjadi tempat atau lokasi penelitian adalah destinasi wisata di Kabupaten Sumenep yang telah dibagi menjadi kategori tersebut diatas. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis skala likert dengan pemilihan item favorable. Objek penelitian yang berupa keadaan suatu tempat destinasi pariwisata. Sehingga diperlukan suatu pengukuran yang dapat menggambarkan objek tersebut dengan mengambil persepsi atau pendapat dari sample masyarakat kemudian hasil survei yang diperoleh dideskripsikan. Sugiono (2016: 93) menjelaskan Skala Likert atau Likert Scale adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dengan skala likert ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini biasanya disebut dengan variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik oleh peneliti.

Dalam menganalisis dan mengolah data yang didapatkan dari sumber data yaitu dengan cara menyebarkan kuisisioner terhadap responden. Responden yang dimaksud adalah wisatawan-wisatan yang berkunjung pada tempat-tempat destinasi di Kabupaten Sumenep. Hasil respon yang diperoleh dari responden kemudian diolah menjadi grafik persentase berdasarkan frekuensi pilihan jawaban responden dengan menggunakan rumus dibawah ini

$$\text{Persentase pertanyaan responden} = \frac{\text{jumlah pilihan responden}}{\text{jumlah seluruh responden}} \times 100\%$$

Selanjutnya data yang didapatkan dari hasil persentase frekuensi jawaban responden diolah menggunakan analisis data skala likert kemudian di konversi dan di deskripsikan bagaimana respon masyarakat terhadap strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android di Kabupaten Sumenep. Berikut adalah persamaan yang digunakan dalam mengolah hasil data yang didapatkan dari responden.

$$\text{Hasil Perhitungan} = \text{Bobot Nilai} \times \text{Jumlah Pilihan Jawaban} \dots (3.1)$$

Kemudian akan dilanjutkan dengan perhitungan Total Skor dan perhitungan pendukung lain dalam menentukan persentase hasil seperti persamaan 6.6 untuk mendapatkan nilai total skor, persamaan 6.7 untuk mendapatkan nilai komponen Y, dan persamaan 6.8 untuk mendapatkan nilai Index Persentase seperti di bawah ini.

$$\text{Total Skor} = SS + S + TS + STS \quad (3.2)$$

$$Y = \text{Skor Tertinggi} \times \text{jumlah responden} \quad (3.3)$$

$$\text{Index\%} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{Y} \right) \times 100\% \quad (3.4)$$

Dimana:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

Rumus skala likert diatas membantu peneliti mengolah data primer dengan melalui wawancara kepada para responden. Dengan pemilihan item favorable dalam skala likert maka pemberian skor yang diberikan responden yang kemudian akan dianalisis dengan menggunakan rumus diatas. Item favorable dipilih dalam penelitian ini karena mewakili terhadap persepsi masyarakat dan perolehan hasil data yang dicari dan kemudian dianalisis oleh peneliti.

Hasil Penelitian

Sumenep adalah Kabupaten yang terletak di paling ujung Pulau Madura. Penyebutan nama Sumenep dalam bahasa Maduranya lebih populer dikenal dengan istilah “*Songenep*”. Kabupaten Sumenep memiliki banyak tempat destinasi wisata yang menjadi daya tarik bagi wisatawan dan dengan masuknya era digitalisasi merupakan tantangan terhadap kualitas pelayanan Pemerintah Kabupaten Sumenep dari segi strategi pengembangan destinasi pariwisata tersebut dengan tujuan untuk mencapai program Pemerintah Kabupaten Sumenep. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon masyarakat terhadap hadirnya teknologi berbasis android berupa sebuah aplikasi yang bernama Yo-WES (Yok Wisata E Sumenep) dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata di Kabupaten Sumenep dengan tujuan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Dalam aplikasi tersebut strategi pengembangan destinasi pariwisata di Kabupaten Sumenep dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

- Wisata Religi dan Sejarah
- Wisata Alam

- Wisata Budaya dan Kerajinan
- Wisata Kuliner

Pada penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dengan diperoleh data sebanyak 105 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner dengan disertakan demo aplikasi kepada para responden. Setelah responden mencoba menggunakan aplikasi tersebut kemudian responden diarahkan untuk mengisi kuesioner. Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh data frekuensi jawaban responden yaitu ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data Frekuensi Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Jumlah Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Bagaimana pendapat anda terhadap sarana dan prasarana yang terdapat dalam destinasi wisata Kabupaten Sumenep apakah sudah memadai?	9	72	24	0
2	Bagaimana menurut anda tentang pelayanan petugas yang ada di Kabupaten Sumenep apakah memuaskan?	6	80	18	1
3	Bagaimana menurut anda jika pariwisata di Kabupaten Sumenep dilengkapi dengan teknologi sesuai dengan era 4.0 saat ini?	74	28	3	0
4	Jika anda setuju, bagaimana jika destinasi wisata di Kabupaten Sumenep dilengkapi dengan teknologi yang dikembangkan menjadi berbasis android?	81	24	0	0
5	Jika anda setuju dengan menggunakan teknologi berbasis android, bagaimana jika dilengkapi dengan maps sehingga dapat menunjukan track ke tempat destinasi wisata tersebut?	81	24	0	0
6	Apakah anda setuju menggunakan aplikasi android dalam mengakses destinasi wisata di Kabupaten Sumenep dapat memudahkan dan meningkatkan efektivitas wisatawan dalam melakukan perjalanan explore destinasi wisata?	69	34	1	1

7	Apakah anda setuju jika ada masyarakat atau wisatawan yang menilai dengan adanya aplikasi tersebut menyulitkan wisatawan dalam penggunaannya?	4	17	56	28
8	Setelah menggunakan aplikasi tersebut apakah aplikasi tersebut cocok untuk diterapkan oleh Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga di Kabupaten Sumenep?	54	51	0	0
9	Bagaimana pendapat anda, jika aplikasi tersebut di unggah ke playstore sehingga memudahkan wisatawan untuk mendapatkan aplikasi tersebut secara gratis?	63	41	1	0
10	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kunjungan wisatawan di Kabupaten Sumenep?	32	65	8	0
11	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah di Kabupaten Sumenep?	23	68	14	0
12	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas pelayanan Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga di Kabupaten Sumenep?	45	58	2	0
13	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan keinginan masyarakat Indonesia untuk mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Sumenep?	20	80	5	0
14	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan pendapatan penduduk sekitar destinasi wisata di Kabupaten Sumenep?	18	73	14	0
15	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini akan berpengaruh positif terhadap ekonomi, social, budaya dan lainnya dari masyarakat sekitar destinasi wisata yang ada di Kabupaten Sumenep?	33	68	4	0
Jumlah		612	783	150	30

Berdasarkan Tabel 4.1 kemudian dilakukan perhitungan menggunakan analisis skala likert yaitu pada persamaan (3.2), (3.3), dan dilanjutkan perhitungan pada persamaan (3.4) sehingga diperoleh hasil dibawah ini

Tabel 2. Hasil Persentase Rata-Rata Responden

	Pertanyaan	Jumlah Pilihan Jawaban				Hasil Perhitungan				Total Skor= SS+S+TS+STS	Y= Skor Tertinggi x Jumlah Responden	Indeks % =(Total Skor/Y) *100%
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS			
1	Bagaimana pendapat anda terhadap sarana dan prasarana yang terdapat dalam destinasi wisata Kabupaten Sumenep apakah sudah memadai?	9	72	24	0	36	216	48	0	300	420	71%
2	Bagaimana menurut anda tentang pelayanan petugas yang ada di Kabupaten Sumenep apakah memuaskan?	6	80	18	1	24	240	No	1	301	420	72%
3	Bagaimana menurut anda jika pariwisata di Kabupaten Sumenep dilengkapi dengan teknologi sesuai dengan era 4.0 saat ini?	74	28	3	0	296	84	6	0	386	420	92%

4	Jika anda setuju, bagaimana jika destinasi wisata di Kabupaten Sumenep dilengkapi dengan teknologi yang dikembangkan menjadi berbasis android?	81	24	0	0	324	72	0	0	396	420	94%
5	Jika anda setuju dengan menggunakan teknologi berbasis android, bagaimana jika dilengkapi dengan maps sehingga dapat menunjukan track ke tempat destinasi wisata tersebut?	81	24	0	0	324	72	0	0	396	420	94%
6	Apakah anda setuju menggunakan aplikasi android dalam mengakses destinasi wisata di Kabupaten Sumenep dapat memudahkan dan meningkatkan efektivitas wisatawan dalam melakukan perjalanan eksplora destinasi wisata?	69	34	1	1	276	102	2	1	381	420	91%
7	Apakah anda setuju jika ada masyarakat atau wisatawan yang menilai dengan adanya aplikasi tersebut menyulitkan wisatawan dalam penggunaannya?	4	17	56	28	16	51	112	28	207	420	49%
8	Setelah menggunakan aplikasi tersebut apakah aplikasi tersebut cocok untuk diterapkan oleh Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga di Kabupaten Sumenep?	54	51	0	0	216	153	0	0	369	420	88%

9	Bagaimana pendapat anda, jika aplikasi tersebut di unggah ke playstore sehingga memudahkan wisatawan untuk mendapatkan aplikasi tersebut secara gratis?	63	41	1	0	252	123	2	0	377	420	90%
10	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kunjungan wisatawan di Kabupaten Sumenep?	32	65	8	0	128	195	16	0	339	420	81%
11	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah di Kabupaten Sumenep?	23	68	14	0	92	204	28	0	324	420	77%
12	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas pelayanan Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga di Kabupaten Sumenep?	45	58	2	0	180	174	4	0	358	420	85%
13	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan keinginan masyarakat Indonesia untuk mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Sumenep?	20	80	5	0	80	240	10	0	330	420	79%

14	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan pendapatan penduduk sekitar destinasi wisata di Kabupaten Sumenep?	18	73	14	0	72	219	28	0	319	420	76%
15	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini akan berpengaruh positif terhadap ekonomi, social, budaya dan lainnya dari masyarakat sekitar destinasi wisata yang ada di Kabupaten Sumenep?	33	68	4	0	132	204	8	0	344	420	82%
Jumlah		612	783	150	30	HASIL PERSENTASE RATA-RATA						81%

Tabel 4.3 Bobot Nilai

Tabel Bobot Nilai	
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2

Sangat Tidak Setuju	1
---------------------	---

Data diatas pada Tabel 4.2 merupakan hasil rata-rata persentase seluruh responden diperoleh rata-rata sebesar 81%. Angka yang dihasilkan 81% merupakan indikator bahwa respon masyarakat terhadap hadirnya teknologi berbasis android yang dikemas dalam suatu aplikasi yaitu aplikasi Yo-WES (Yok Wisata E Sumenep) mendapatkan respon positif.

Berdasarkan respon positif masyarakat terhadap strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android di Kabupaten Sumenep yang disajikan berupa data sebesar 81% ini menjadi PR dan tantangan bagi Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep untuk segera merealisasikan teknologi berbasis android yang berupa aplikasi Yo-WES dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata dengan tujuan peningkatan terhadap kualitas pelayanan dari Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep itu sendiri. Sehingga dengan adanya peningkatan kualitas pelayanan maka secara otomatis akan menentukan standar kualitas dari suatu daerah.

Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata

Faktor pendukung merupakan hal-hal yang membantu, mendorong, menunjang dan mempercepat serta menjadikan variable pada penelitian ini dapat terealisasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, faktor pendukung pada penelitian ini diantaranya:

1. Masyarakat Sumenep Melek Teknologi

Kabupaten Sumenep adalah daerah dengan populasi penduduk pada tahun 2016 mencapai 1.076.805 jiwa. Era digitalisasi yang saat ini telah masuk ke Indonesia, pun telah memasuki pada masyarakat Kabupaten Sumenep. Pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dipungkiri bahwa hal ini mendorong masyarakat untuk mengikuti perkembangan zaman. Era digitalisasi tersebut berdampak pada segala aktivitas manusia. Sehingga hal ini yang mendorong masyarakat melek teknologi. Karena di era digitalisasi teknologi adalah sebuah kebutuhan, bahkan sebagian masyarakat menganggap bahwa teknologi adalah kebutuhan primer.

Masyarakat Sumenep pun saat ini dapat dikategorikan melek teknologi. Hal ini dapat di tinjau dari kebiasaan masyarakat, pola hidup dan gaya hidup masyarakat sangat bergantung pada teknologi. Salah satu contoh adanya E-commerce menyebabkan terbentangnya pasar bebas baik di dalam negeri maupun luar negeri. Gaya hidup baru masyarakat termasuk masyarakat Sumenep terhadap hadirnya E-commerce menyebabkan meluasnya belanja secara online. Selain itu kini masyarakat Sumenep saat ini telah mulai menggunakan adanya sistem ojek online. Dilain sisi masyarakat Sumenep saat ini juga telah aktif di media social. Hal tersebut diatas merupakan beberapa contoh dan sebagai indikator bahwa masyarakat di Kabupaten Sumenep telah melek teknologi.

2. Kabupaten Sumenep Meraih Prestasi di Kancah Internasional

Kabupaten Sumenep memiliki prestasi di Kancah Internasional yaitu Kabupaten Sumenep memiliki pulau yang bernama pulau Gili Iyang. Pulau Gili Iyang terletak di Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep. Menurut hasil penelitian LAPAN (Lembaga Penerbangan dan Antariksa Nasional) dan BLH (Badan Lingkungan Hidup) Kabupaten Sumenep pada tahun 2016 dinyatakan sebagai pulau yang memiliki kadar oksigen terbaik kedua di dunia dengan kadar oksigen 21% diatas rata-rata. Adanya pengakuan tersebut mengakibatkan Kabupaten Sumenep mulai diperbincangkan masyarakat luas, baik di dalam negeri maupun di manca negara.

Hal ini menjadi kabar baik bagi industri wisata di Kabupaten Sumenep. Karena secara otomatis mengundang daya tarik wisatawan untuk langsung berkunjung ke Kabupaten Sumenep dan mem-*blow up* tempat-tempat destinasi wisata yang ada. Oleh sebab itu pengakuan bahwa salah satu pulau di Sumenep yaitu pulau Gili Iyang merupakan faktor pendukung dalam penelitian ini.

3. Inovasi Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu kabid di bidang Pariwisata di Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga, strategi yang akan dicanangkan dalam beberapa waktu kedepan adalah dengan mengimplementasikan

teknologi dalam strategi pengembangan pemasaran. Dalam penerapannya Disparbudpora Kabupaten Sumenep menginginkan adanya suatu aplikasi yang mana aplikasi tersebut memuat tentang adanya informasi mengenai destinasi-destinasi wisata yang ada di Kabupaten Sumenep.

Hal tersebut kemudian menjadi dasar pokok peneliti dalam melakukan penelitian ini. Untuk mengetahui bagaimana respon masyarakat ketika hadirnya teknologi dalam strategi pengembangan wisata di bidang pemasaran. Adanya inovasi Disparbudpora Kabupaten Sumenep menerapkan teknologi dalam strategi pengembangan destinasi wisata menjadi salah satu faktor pendukung dalam penelitian ini. Kemudian setelah dilakukannya penelitian diperoleh hasil data 81%. Hal ini menunjukkan bahwa respon masyarakat merespon positif dalam penerapan teknologi dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata di Kabupaten Sumenep.

4. Program Pemerintah dalam Menarik Wisatawan

Pada tahun 2018 Pemerintah Kabupaten Sumenep mencanangkan program di bidang kepariwisataan yang melibatkan Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga yang bertajuk “Visit Sumenep”. Program pemerintah tersebut merupakan bentuk dari pelayanan Pemerintah Kabupaten Sumenep dalam mengembangkan potensi dari wilayah Kabupaten Sumenep.

Program pemerintah “Visit Sumenep” ini awalnya dipicu oleh ditetapkannya Pulau Gili Iyang sebagai Pulau yang mengandung O₂ (Oksigen) terbaik kedua di dunia oleh LAPAN (Lemabaga Penerbangan dan Antariksa Nasional) dan BLH (Badan Lingkungan Hidup) Kabupaten Sumenep pada tahun 2016. Kemudian masyarakat masyarakat Indonesia berbondong-bondong datang ke Kabupaten Sumenep untuk berwisata baik ke pulau Gili Iyang maupun ke tempat wisata lainnya yang ada di Kabuapten Sumenep. Hal inilah kemudian Pemerintah Kabupaten Sumenep membuat program “Visit Sumenep”.

Faktor penghambat adalah segala sesuatu yang bersifat menghambat jalannya suatu kegiatan atau bahkan menggagalkan suatu kegiatan. Dibawah ini merupakan beberapa faktor penghambat setelah peneliti melakukan observasi.

1. Kurang Meratanya Optimalisasi

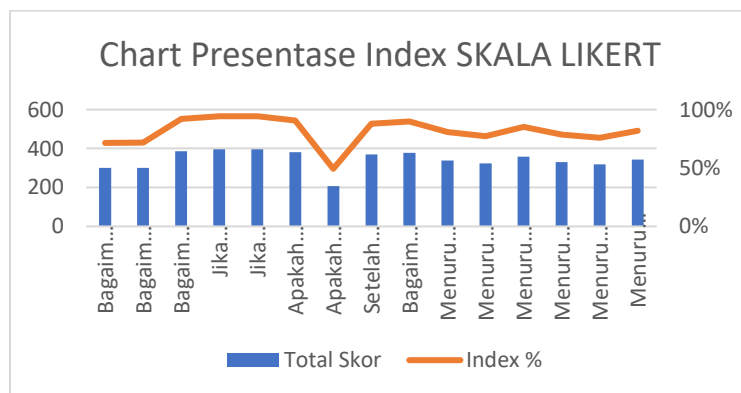
Poin ini yang dimaksud adalah kurang meratanya optimalisasi kecepatan akses internet di Kabupaten Sumenep. Setelah dilakukan observasi lapang peneliti menemukan kendala dalam kecepatan akses internet. Pada beberapa tempat destinasi wisata yang telah peneliti lakukan observasi kecepatan akses internet menurun terutama lokasi wisata yang letaknya berada di plosok pedesaan dan jauh dari pusat kota. Hal ini menjadi poin penting dalam penerapan teknologi strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android.

Lokasi wisata di Kabupaten Sumenep yang tersebar di berbagai wilayah seperti perbukitan, di pulau-pulau terpencil, dan pesisir pantai membutuhkan kecepatan akses internet yang sama halnya di wilayah perkotaan. Pentingnya pemerataan optimalisasi kecepatan akses internet tersebut menjadi poin utama sebagai gerbang menuju implementasi teknologi dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android dan PR bagi Disparbudpora Kabupaten Sumenep untuk mengahandle adanya faktor penghambat tersebut. Sehingga program pemerintah dalam yang bertajuk “Visist Sumenep” dapat terealisasi.

2. Ketidakpedulian Masyarakat terhadap Sosialisasi oleh Disparbudpora Kabupaten Sumenep

Faktor penghambat pada poin ini yang dimaksud yaitu berhubungan dengan peran masyarakat dalam mensukseskan implementasi teknologi dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android. Artinya kepedulian masyarakat ikut andil dan berbanding lurus korelasinya dalam tercapainya strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android.

Hal ini dapat dilihat pada chart persentase indeks yang ditunjukkan data kuesioner yaitu “Apakah anda setuju jika ada masyarakat atau wisatawan yang menilai dengan adanya aplikasi tersebut menyulitkan wisatawan dalam penggunaannya?” mengalami penurunan. Berikut adalah data hasil survey pembagian kuesioner terhadap responden.



Gambar 1. Chart Persentase Index Skala Likert

Pada Gambar 1 penurunan grafik menunjukkan bahwa adanya beberapa responden memilih setuju terhadap hadirnya aplikasi Yo-WES (Yok Wisata E-Sumenep) dapat menyulitkan para wisatawan sehingga pada pertanyaan kuesioner tersebut berkorelasi terhadap kepedulian masyarakat. Sehingga Ketidak pahaman masyarakat dalam

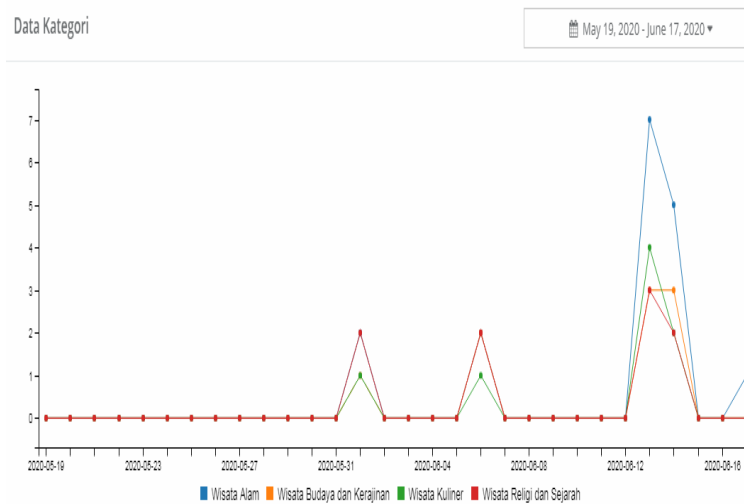
penggunaan aplikasi dipicu oleh ketidakpedulian masyarakat terhadap sosialisasi yang nantinya akan dilakukan oleh Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep

3. Usia Wisatawan yang Memasuki Usia Senja

Penjelasan di poin sebelumnya mengenai ketidakpedulian masyarakat terhadap sosialisasi implementasi teknologi dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android yang berupa aplikasi Yo-WES (Yok Wisata E Sumenep) alasan dibalik ketidakpedulian masyarakat tersebut salah satunya karena faktor usia wisatawan yang memasuki usia senja. Hal ini menunjukkan bahwa usia wisatawan juga menjadi salah satu faktor penghambat terhadap berjalannya aplikasi Yo-WES.

Report Aktivitas Berdasarkan Aplikasi

Poin ini menjelaskan tentang report atau laporan mengenai aktivitas masyarakat berdasarkan aplikasi Yo-WES dalam kurun waktu tertentu. Dari adanya laporan atau report berdasarkan aplikasi Yo-WES juga akan memudahkan Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep dalam mengelola data kunjungan wisatawan ke Kabupaten Sumenep.

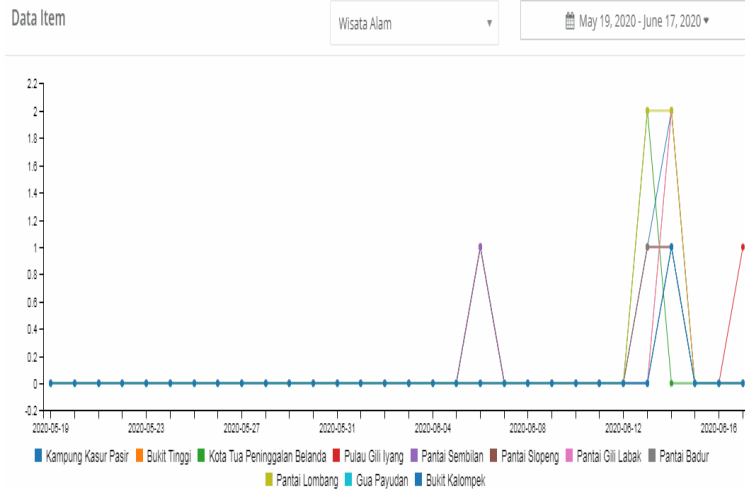


Gambar 2. Grafik Data Kategori

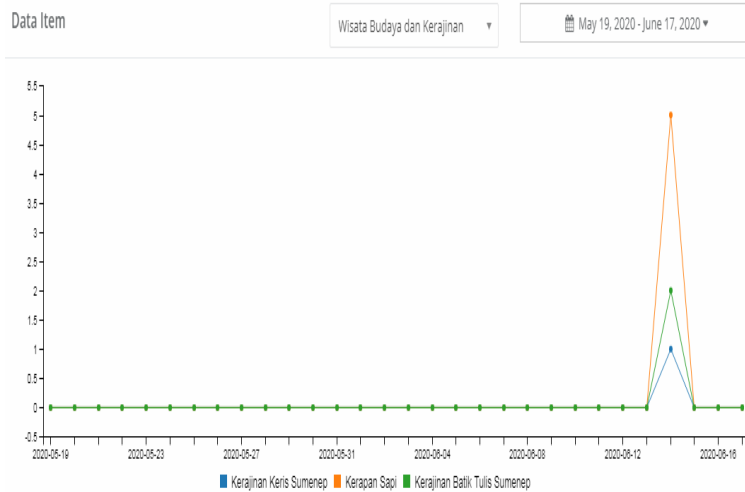
Gambar 2. merupakan report aktivitas berdasarkan aplikasi dalam keseluruhan data kategori yang dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

- Wisata alam
- Wisata Budaya dan Kerajinan
- Wisata Kuliner
- Wisata Religi dan Sejarah

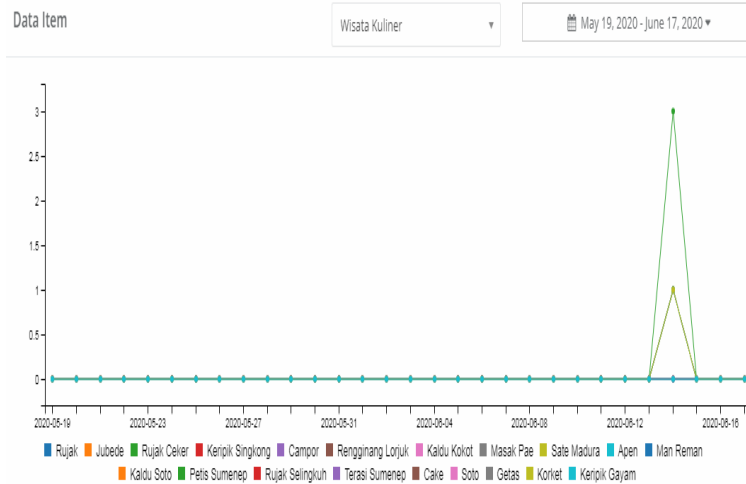
Dibawah ini adalah grafik data item merupakan grafik data di setiap kategori yang telah di klik oleh masyarakat pada aplikasi Yo-WES dalam kurun waktu tertentu.



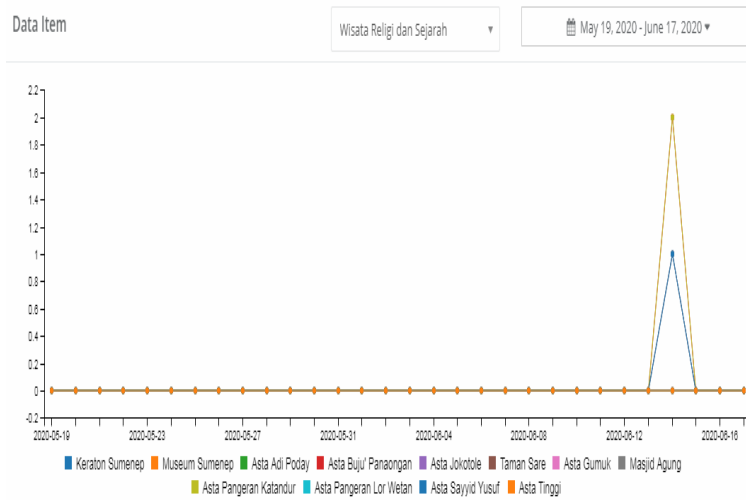
Gambar 3. Grafik Data Item Wisata Alam



Gambar 4. Grafik Data Item Wisata Budaya dan Kerajinan



Gambar 5. Grafik Data Item Wisata Kuliner



Gambar 6. Grafik Data Item Wisata Religi dan Sejarah

Grafik tersebut diatas merupakan data yang dapat diperoleh melalui sistem aplikasi. Grafik-grafik ini merupakan data yang dapat membantu Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga dalam melakukan evaluasi dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android kedepannya.

Kesimpulan

Peran teknologi dalam Strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android berupa aplikasi Yo-WES menghasilkan respon masyarakat sebesar 81%. Angka yang dihasilkan 81% merupakan indikator bahwa respon masyarakat terhadap hadirnya teknologi berbasis android yang dikemas dalam suatu aplikasi yaitu aplikasi Yo-WES (Yok Wisata E Sumenep) mendapatkan respon positif. Sehingga dampaknya terhadap kualitas pelayanan Disparbudpora berbading lurus terhadap meningkatkan kunjungan wisatawan.

Daftar Pustaka

- Ante. Mandic., Zeljko Mrnjavac., and Lana Kordic. 2018. Tourism Infrastructure Recreational Facilities and Tourism Development. *Tourism and Hospitality Management*, 24 (1). 41-62.
- Arfiyanto, Dedi. 2017. Pilihan Strategi Pengembangan Wisata Gili Labak Kecamatan Talango Kabupaten Sumenep. *Performance*, 07 (1). 53-65.
- Jannah, Lailatul Jum'atin, dan Hertiarid Idajati. 2018. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Integrasi pengembangan Kawasan Wisata Pulau Segitiga Emas Kabupaten Sumenep. *Teknik*, 7 (2). 131-136.
- Nurhadi, Febrianti Dwi C., Mardiyono, dan Stefanus Pani Rengu. 2019. Strategi Pengembangan Pariwisata oleh Pemerintah Daerah terhadap Pendapatan Asli Daerah (Studi pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Mojokerto). *Administrasi Publik*, 2 (2). 325-331.
- Oka A. Yoeti, *Ekonomi Pariwisata Introduksi, Informasi dan Implementasi* (Jakarta: Kompas, 2008), 177-178.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Udayana, Agus Tria Pradnyana., I Made Agus Wirawan., dan I Made Gede Sunarya, 2015. Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Klungkung. *Teknik Informatika*, 5 (1). 1-9.
- Wahab, Salah. (2003). *Manajemen Kepariwisataaan*. Jakarta: Pradnya Paramitha.