

# **Analisis Respon Wisatawan terhadap Hadirnya Teknologi Berbasis Android dalam Strategi Pengembangan Destinasi Wisata untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep**

**Devica Rizqiasih, Djoko Widodo, Bagoes Soenarjanto**  
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Email : [rizqiasih@gmail.com](mailto:rizqiasih@gmail.com)

## *Abstract*

*The era of digitalization recently is very important and affect all human activities. The existence of technology right now become something required for implemented in various sector. Cause the development of era, technology will develop more rapidly. Therefore in a tourism destination development strategy require a role of technology, its purpose to attract tourists to tourist destinations in Sumenep Regency. Sumenep is a regency located at very far of the island of Madura which have variously cultures, histories, and places at the inside as a potential regional assets that must be developed optimally. Being the potential regional assets can be explored with the presence of technology. So that the Sumenep Regency Government made a program in the tourism sector entitled "Visit Sumenep" which is to attract one million tourists. In order to realize the Sumenep Regency Government Program, the Sumenep Regency Government has launched an android-based technology implementation in the tourism destination development strategy. Therefore this research was conducted to analyze tourist responses in the tourism destination development strategy android based in Sumenep Regency to increasing tourist visits.*

*Keywords : Tourism Destination, Development Strategy, Tourism, Android, Technology*

## **Pendahuluan**

Pariwisata adalah salah satu objek pertumbuhan ekonomi dari industri gaya baru, yang dapat menyediakan kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup Wahab (2003:5). Dalam suatu destinasi wisata maka diperlukan strategi pengembangan destinasi pariwisata. Strategi pengembangan destinasi pariwisata berkorelasi terhadap hadirnya teknologi. Teknologi yang sangat dekat dengan manusia setiap harinya digunakan ialah teknologi smartphone atau sering disebut android. 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. Teknologi berbasis android telah dimanfaatkan salah satunya dalam sector pariwisata. Implementasi teknologi di sector pariwisata erat hubungannya dalam strategi pengembangan destinasi wisata, yang mana strategi pengembangan destinasi wisata sangat memerlukan peran dari teknologi. Tujuannya yaitu untuk memancing daya tarik wisatawan. Pemanfaatan teknologi berbasis android kemudian menjadi pilihan Kabupaten Sumenep

dalam sector pariwisata untuk merencanakan implementasi teknologi berbasis android dalam strategi pengembangan destinasi wisata. Kabupaten Sumenep adalah salah satu Kabupaten di Pulau Madura yang letaknya di paling ujung timur. Kabupaten Sumenep memiliki berbagai tempat destinasi wisata, yaitu wisata religi dan sejarah, wisata alam, wisata kuliner, serta wisata budaya dan kerajinan yang menarik untuk dikunjungi. Dengan adanya sumber daya kepariwisataan tersebut menjadi potensi yang dapat eksplorasi menjadi suatu daerah wisata. Potensi yang dimiliki oleh Kabupaten Sumenep tersebut memerlukan strategi pengembangan untuk mencapai daya guna dan hasil guna terhadap peran teknologi.

Pemerintah Kabupaten Sumenep sejak pada tahun 2018 merencanakan akan menjadikan Kabupaten Sumenep sebagai kota pariwisata, hal tersebut merupakan program Pemerintah Kabupaten Sumenep yang bernama “Visit Sumenep 2018”. Sehingga setiap kecamatan bahkan setiap desa berlomba-lomba mengeksplorasi potensi masing-masing daerah yang dimiliki untuk dijadikan objek wisata. 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 satu jutawisatawan berkunjung ke Sumenep.

## **Kajian Pustaka**

Destinasi wisata agar menjadi berhasil maka sangat diperlukan strategi pengembangan didalamnya. Strategi pengembangan adalah sebagai penunjang dari objek destinasi wisata tujuannya supaya destinasi wisata yang dikelola menjadi objek wisata yang berkelanjutan. Sehingga dengan implementasi strategi pengembangan tujuan program dari Pemerintah sebagai Kota Wisata dapat terwujud. Pemerintah Kabupaten Sumenep dalam mengatur strategi pengembangan destinasi wisata tersebut kemudian mencanangkan pemanfaatan teknologi berbasis android untuk mencapai tujuan Program Pemerintah Kabupaten Sumenep dapat terealisasi dalam aspek pariwisata.

Strategi pengembangan pariwisata menurut Arfiyanto (2017) menjelaskan yaitu suatu cara atau sarana dalam kegiatan memaksimalkan potensi suatu destinasi wisata.. Adapun strategi dalam suatu pengembangan pariwisata yaitu bertujuan untuk membangun persepsi masyarakat atau para wisatawan agar tertarik untuk berkunjung pada tepat destinasi wisata. Strategi pengembangan pariwisata memiliki tiga fungsi seperti yang dijelaskan oleh Nurhadi dkk (2019) yaitu:

- a. Menggalakkan ekonomi
- b. Memelihara kepribadian bangsa & kelestarian fungsi dan mutu lingkungan hidup,
- c. Memupuk rasa cinta tanah air dan bangsa

Era globalisasi yang telah menjadi kebutuhan pokok saat ini begitupun seperti yang telah diprogramkan oleh Pemerintah Kabupaten Sumenep dalam memanfaatkan teknologi berbasis android berupa aplikasi yang bernama Yo-

WES (Yok Wisata E Sumenep) terhadap strategi pengembangan destinasi pariwisata di Kabupaten Sumenep. Udayana dkk (2015) menjelaskan bahwa android merupakan platform mobile pertama yang lengkap, terbuka dan bebas. Lengkap yang dimaksud adalah para developer dapat melakukan pendekatan yang komprehensif dalam mengembangkan platform Android. Terbuka adalah platform Android berlisensi Open Source sehingga developer dapat dengan bebas untuk melakukan pengembangan aplikasi yang ada dalam suatu android. Sedangkan bebas adalah tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk *development* platform Android, tidak ada biaya keanggotaan, aplikasi Android juga dapat didistribusikan dan diperdagangkan dengan mudah.

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 yang dimaksud adalah infrastruktur bersifat 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 maupun wisatawan akan semakin meningkat. Implementasi teknologi berbasis android yang akan digunakan dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata Kabupaten Sumenep memiliki tujuan utama yaitu dalam mewujudkan program pemerintah untuk menarik wisatawan Lailatul dan Hertiar (2018).

### Metodelogi Penelitian

Penelitian ini ialah menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif satu variabel (variabel tunggal) dengan pendekatan metode skala likert. Penelitian dilakukan dilokasi tempat-tempat destinasi wisata yang telah dibagi menjadi 4 kategori yaitu :

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

Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis skala likert dengan pemilihan item favorable. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan tools berupa aplikasi dalam android yang bernama Yo-WES. Dalam menentukan pengambilan sample peneliti menggunakan populasi data wisatawan Disparbudpora Kabupaten Sumenep tahun 2019 yaitu diambil dari jumlah wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara yaitu 1.498.486 orang.

Yang mana dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 10%, seperti rumus dibawah ini:

$$n = \frac{N}{1+N.e^2} \dots \dots \dots (3.1)$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, dalam hal ini sebesar 10%.

Dari rumus slovin diatas diperoleh hasil sampel 99.9933 responden. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan 105 responden. Dalam menentukan uji validitas dan uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Uji validitas

Langkah-langkah uji validitas instrumen menurut Riduwan (2010:99) yaitu sebagai berikut:

1. Menghitung harga korelasi setiap butir dengan rumus *Product Moment Pearson*:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots\dots\dots (3.2)$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi tiap butir

$\sum X$  = Jumlah skor tiap item

$\sum Y$  = Jumlah skor total

n = Jumlah responden

2. Menghitung harga  $t_{hitung}$  (Uji-t) dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \dots\dots\dots (3.3)$$

Keterangan :

$t_{hitung}$  = Uji signifikansi korelasi

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

Hasil  $t_{hitung}$  kemudian dikonsultasikan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,005 serta derajat kebebasan (dk) = n-2.

3. Membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka item tersebut valid.
4. Hasil jumlah item yang valid dihitung persentasenya berdasarkan rumus

$$persentase\ uji\ validitas = \frac{jumlah\ item\ valid}{jumlah\ seluruh\ item} \times 100 \dots\dots\dots (3.4)$$

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bersinggungan dengan tingkat keterandalan suatu instrument data yang digunakan sebagai alat atau tools pengumpulan data. Selanjutnya data yang didapatkan dari hasil persentase frekuensi jawaban responden diolah menggunakan analisis data skala likert dalam menentukan uji reliabilitasnya. Kemudian di konversi dan di dekskripsikan bagaimana respon wisatawan dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android di Kabupaten

Sumenep. Berikut adalah persamaan yang digunakan dalam mengolah hasil data yang didapatkan dari responden.

$$\text{Hasil Perhitungan} = \text{Bobot Nilai} \times \text{Jumlah Pilihan Jawaban...} \quad (3.5)$$

Kemudian akan dilanjutkan dengan perhitungan Total Skor dan perhitungan pendukung lain dalam menentukan persentase hasil seperti persamaan (3.6) untuk mendapatkan nilai total skor, persamaan (3.7) untuk mendapatkan nilai komponen Y, dan persamaan (3.8) untuk mendapatkan nilai Index Persentase seperti di bawah ini.

$$\text{Total Skor} = SS + S + TS + STS \dots\dots\dots (3.6)$$

$$Y = \text{Skor Tertinggi} \times \text{jumlah responden} \dots\dots\dots (3.7)$$

$$\text{Index\%} = \left( \frac{\text{Total Skor}}{Y} \right) \times 100\% \dots\dots\dots (3.8)$$

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

## Hasil Penelitian

Sumenep adalah Kabupaten yang terletak di paling ujung Pulau Madura. 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 wisatawan 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 antara lain:

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

Penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dengan diperoleh data sebanyak 105 responden. Teknisnya 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. Kemudian

dilakukan perhitungan terhadap uji reliabilitas menggunakan analisis skala likert yaitu pada persamaan (3.6), (3.7), dan dilanjutkan perhitungan pada persamaan (3.8) sehingga diperoleh hasil dibawah ini

Tabel 2. Indeks Persentase

No	Pertanyaan	Total Skor	Index %
1	Bagaimana pendapat anda terhadap sarana dan prasarana yang terdapat dalam destinasi wisata Kabupaten Sumenep apakah sudah memadai?	300	71%
2	Bagaimana menurut anda tentang pelayanan petugas yang ada di Kabupaten Sumenep apakah memuaskan?	301	72%
3	Bagaimana menurut anda jika pariwisata di Kabupaten Sumenep dilengkapi dengan teknologi sesuai dengan era 4.0 saat ini?	386	92%
4	Jika anda setuju, bagaimana jika destinasi wisata di Kabupaten Sumenep dilengkapi dengan teknologi yang dikembangkan menjadi berbasis android?	396	94%
5	Jika anda setuju dengan menggunakan teknologi berbasis android, bagaimana jika dilengkapi dengan maps sehingga dapat menunjukan track ke tempat destinasi wisata tersebut?	396	94%
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?	381	91%
7	Apakah anda setuju jika ada masyarakat atau wisatawan yang menilai dengan adanya aplikasi tersebut menyulitkan wisatawan dalam penggunaannya?	207	49%
8	Setelah menggunakan aplikasi tersebut apakah aplikasi tersebut cocok untuk diterapkan oleh Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga di Kabupaten Sumenep?	369	88%

9	<u>Bagaimana pendapat anda, jika aplikasi tersebut di unggah ke playstore sehingga memudahkan wisatawan untuk mendapatkan aplikasi tersebut secara gratis?</u>	377	90%
10	<u>Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kunjungan wisatawan di Kabupaten Sumenep?</u>	339	81%
11	<u>Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah di Kabupaten Sumenep?</u>	324	77%
12	<u>Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas pelayanan Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga di Kabupaten Sumenep?</u>	358	85%
13	<u>Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan keinginan masyarakat Indonesia untuk mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Sumenep?</u>	330	79%
14	<u>Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan pendapatan penduduk sekitar destinasi wisata di Kabupaten Sumenep?</u>	319	76%
15	<u>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?</u>	344	82%
<b>HASIL PERSENTASE RATA-RATA</b>			<b>81%</b>

Sumber : Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Data diatas pada Tabel 2 merupakan hasil rata-rata persentase seluruh responden diperoleh rata-rata sebesar 81%. Angka yang dihasilkan 81% merupakan indikator bahwa respon wisatawan terhadap hadirnya teknologi berbasis android yang dikemas dalam suatu aplikasi yaitu aplikasi Yo-WES (Yok Wisata E Sumenep) mendapatkan respon positif. Adapun hasil perhitungan yang diperoleh terhadap uji validitas dibawah ini.

Tabel 4.12 Uji Instrumen Angket

Responden	No. Item															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	1	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	21
2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	27
3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	23
4	2	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28
5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	34
6	3	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	27
7	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
8	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32
9	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	20
10	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
11	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
12	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	2	2	1	2	2	25
13	2	2	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	20
14	3	2	1	1	1	1	4	1	1	3	3	2	2	3	3	31
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
16	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	22
17	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	31
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
19	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	19
20	3	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	22
<b>r<sub>xy</sub></b>	0,253	-0,215	0,598	0,721	0,700	0,570	0,206	0,644	0,765	0,858	0,886	0,846	0,765	0,828	0,702	
<b>t<sub>hitung</sub></b>	1,109	-0,934	3,168	4,417	4,155	2,944	0,894	3,575	5,043	7,077	8,103	6,730	5,043	6,266	4,188	
<b>t<sub>tabel (95%, 18)</sub></b>	1,734															
<b>keterangan</b>	tdk valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid
<b>Jumlah valid</b>	12															

Sumber : Perhitungan uji validitas *Product Moment Pearson*



## **Pembahasan**

Memasuki era digitalisasi pada revolusi industry 4.0 di Indonesia menyebabkan teknologi menjadi kebutuhan yang tidak bisa dipungkiri dari segala kegiatan aktivitas manusia. Sehingga pengaruh teknologi di berbagai sector sangat dirasakan, terutama dalam meningkatkan efektivitas aktivitas manusia. Hal ini menjadi pemicu dan alasan utama terhadap direncanakannya implementasi teknologi berbasis android pada sector pariwisata khususnya pada strategi pengembangan destinasi pariwisata di Kabupaten Sumenep. Dewasa ini android merupakan salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia dalam aktivitas sehari-hari. Program Pemerintah Kabupaten Sumenep di sector Pariwisata yang bertajuk “Visit Sumenep” dengan mencangkan menarik sebanyak satu juta wisatawan per tahun diwujudkan dalam implementasi teknologi berbasis android. Maka berdasarkan program Pemerintah Kabupaten Sumenep penelitian ini dilakukan yang mana untuk mengetahui respon wisatawan terhadap hadirnya implementasi teknologi berbasis android.

Hasil respon yang telah diberikan oleh responden diperoleh hasil 81% yang mana angka 81% tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan skala likert. Adapun hasil perhitungan uji validitas terhadap instrument diperoleh hasil perhitungan 80%. Sehingga instrumen penelitian dalam penelitian ini dikatakan valid karena hasil perhitungan instrument terhadap uji validitas yaitu 80% dan uji reliabilitas yaitu 81%. Hasil perhitungan instrument tersebut dikatakan valid karena menghasilkan data yang tidak terlalu signifikan perbedaannya Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa responden yaitu wisatawan merespon positif terhadap implementasi teknologi berbasis android dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata Kabupaten Sumenep. Maka dengan adanya respon positif tersebut wisatawan sangat antusias dan menjadi terbantu dengan hadirnya teknologi berbasis android. Selain itu adanya peningkatan jumlah kunjungan wisatawan akan berkorelasi terhadap peningkatan PAD.

Berdasarkan data PAD Kabupaten Sumenep sejak mulai diberlakukannya program pemerintah yaitu “Visit Sumenep” pada tahun 2018 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari tahun 2017 hingga 2019 yaitu sebesar Rp. 68.209.698.140.3. Dengan adanya peningkatan PAD maka Pemerintah Kabupaten Sumenep semakin gencar untuk melakukan peningkatan kualitas pelayanan di sector pariwisata dengan memanfaatkan teknologi berbasis android. Hal ini disebabkan peningkatan PAD berbanding lurus terhadap peningkatan kunjungan wisatawan yang datang ke Kabupaten

Sumenep dan sebanding dengan peningkatan kualitas pelayanan Pemerintah Kabupaten Sumenep di sector pariwisata yaitu Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga. Untuk itu adanya respon wisatawan terhadap implementasi teknologi berbasis android tersebut diperlukan dalam menentukan kesiapan wisatawan dengan hadirnya teknologi. Maka hal ini dibuktikan oleh penelitian ini yang mana diperoleh data respon wisatawan memberikan respon positif sebesar 81%.

Hasil perolehan terkait respon wisatawan dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android di Kabupaten Sumenep merupakan penelitian yang dilakukan pra-implementasi teknologi berbasis android dalam meningkatkan kualitas pelayanan Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep serta mempromosikan asset-aset kekayaan destinasi wisata yang ada di Kabupaten kepada dunia luas baik kepada masyarakat Indonesia maupun mancanegara dalam rangka mewujudkan Program Pemerintah Kabupaten Sumenep untuk menjadikan Kabupaten Sumenep sebagai kota wisata yang eksotis dan berkelanjutan yang bertajuk “Visit Sumenep”.

Hasil observasi dalam penelitian ini ditemukan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat yang sedang terjadi maupun yang nantinya akan dihadapi sebagai tantangan dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android yaitu diantaranya sebagai berikut.

Faktor pendukung merupakan hal-hal yang membantu, mendorong, menunjang dan mempercepat serta menjadikan variable pada penelitian ini dapat terealisasi. Faktor pendukung dalam penelitian ini diantaranya:

1. Masyarakat Indonesia Melek Teknologi

Era digitalisasi yang saat ini telah masuk ke Indonesia. 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. 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 terhadap hadirnya E-commerce menyebabkan meluasnya belanja secara online. Selain itu masyarakat saat ini telah mulai marak menggunakan adanya

sistem ojek online. Dilain sisi masyarakat umumnya saat ini juga telah aktif di media social. Hal tersebut diatas merupakan beberapa contoh dan sebagai indikator bahwa masyarakat yang bertindak sebagai wisatawan di Kabupaten Sumenep telah meleak 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 berlokasi 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 mancanegara.

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 Disparbudpora Kabupaten Sumenep

Berdasarkan hail observasi dan wawancara dengan salah satu kabid bidang Pemasaran di Disparbudpora Kabupaten Sumenep, 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 O<sub>2</sub> (Oksigen) terbaik kedua di dunia oleh LAPAN (Lemabaga Penerbangan dan Antariksa Nasional) dan BLH (Badan Lingkungan Hidup) Kabupaten Sumenep pada tahun 2016. Kemudian 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 yaitu sebagai berikut.

##### 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.

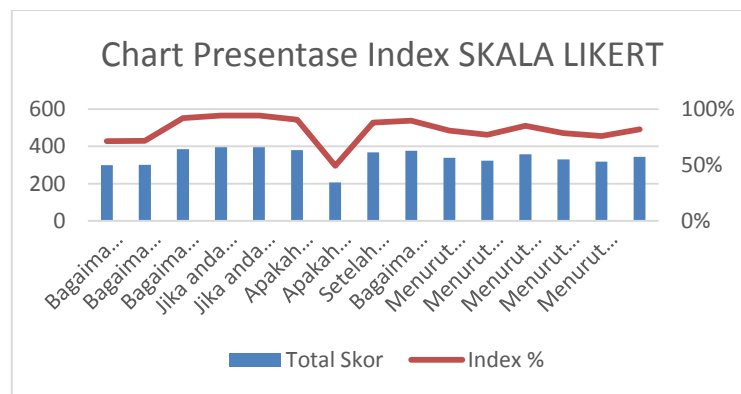
Lokasi wisata di Kabupaten Sumenep yang tersebar di berbagai wilayah seperti perbukitan, di pulau-pulau terpencil, dan pesisir pantai membutuhkan kecepatan akses internet yang sama halnya di wilayah perkotaan. Pentingnya pemerataan optimalisasi kecepatan akses internet tersebut menjadi poin utama sebagai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

program pemerintah dalam yang bertajuk “Visist Sumenep” dapat terealisasi.

2. Ketidakpedulian Wisatawan dan Masyarakat terhadap Sosialisasi oleh Disparbudpora Kabupaten Sumenep

Faktor penghambat pada poin ini yang dimaksud yaitu berhubungan dengan peran masyarakat dan wisatawan dalam mensukseskan implementasi teknologi dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android. Artinya kepedulian masyarakat dan wisatawan ikut andil dan berbanding lurus korelasinya dalam tercapainya strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android. Pada pertanyaan kuesioner diatas “Apakah anda setuju jika ada masyarakat atau wisatawan yang menilai dengan adanya aplikasi tersebut menyulitkan wisatawan dalam penggunaannya?” diperoleh sebanyak 4 orang dengan persentase 3,8% memilih sangat setuju, 17 orang dengan persentase 16,2% memilih setuju, 56 orang dengan persentase 53,3% memilih tidak setuju dan 28 orang dengan persentase 26,7% memilih sangat tidak setuju.

Berdasarkan data tersebut sebanyak 3,8% dan 16,2% responden memilih sangat setuju dan setuju bahwa aplikasi Yo-WES dapat menyulitkan wisatawan dalam penggunaannya. Berikut adalah Gambar yang menunjukkan data responden dalam bentuk chart persentase indeks setiap pertanyaan berdsarkan perhitungan skala likert.



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 wisatawan dan masyarakat. Sehingga Ketidak pahaman masyarakat dalam penggunaan aplikasi dipicu oleh ketidakpedulian masyarakat terhadap sosialisasi yang nantinya akan dilakukan oleh Disparbudpora Kabupaten Sumenep

### 3. Usia Wisatawan yang Memasuki Usia Senja

Penjelasan di poin sebelumnya mengenai ketidak pedulian masyarakat dan wisatawan terhadap sosialisasi implementasi teknologi dalam strategi pengembangan destinasi pariwisata berbasis android yang berupa aplikasi Yo-WES (Yok Wisata E Sumenep) alasan dibalik ketidak pedulian masyarakat dan wisatawan 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.

Keterbatasan wawasan dan kemampuan dapat disebabkan karena faktor usia. Sehingga pada saat usia senja biasanya seseorang cenderung untuk kurang semangat dalam mencoba hal yang baru. Terlebih lagi berkaitan dengan teknologi. Hal ini juga dipicu oleh minimnya ingatan pada seseorang yang berusia senja. Ketika seseorang telah memasuki usia senja maka memori atau ingatannya akan berkurang maka dalam pembelajaran sesuatu hal yang baru akan mudah hilang. Sehingga berpengaruh terhadap dalam penggunaan teknologi yang mana semakin lama semakin canggih dan memerlukan daya ingat dalam penggunaannya.

Selain itu faktor usia senja biasanya seseorang juga kurang tertarik terhadap tren perkembangan zaman. Karena berdasarkan observasi peneliti dengan salah satu responden yang telah memasuki usia senja lebih memilih terhadap sesuatu yang berbau spiritual. Maka dari itu usia senja merupakan salah satu faktor penghambat dalam peran teknologi terhadap strategi pengembangan destinasi pariwisata di Kabupaten Sumenep.

## **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 Hertiarri 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.

Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

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.