

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata telah menjadi salah satu industri terbesar di dunia dan pertumbuhannya menunjukkan konsisten yang terus meningkat dari tahun ke tahun (Wahyudi, dkk 2016:67), tidak terkecuali di Indonesia yang saat ini pariwisata sudah di jadikan sebagai sektor unggulan (*Leading Sector*). Pemerintah sudah memiliki target kedatangan wisatawan mancanegara ke Indonesia sebanyak 20 juta jiwa pada tahun 2019. Target tersebut akan diwujudkan dengan dikembangkannya beberapa daerah sebagai Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN). Setiap daerah di Indonesia berlomba-lomba memajukan pariwisata daerah, salah satunya provinsi Sumatera Selatan.

Berdasarkan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Indonesia (RIPPARPROV) Sumatera Selatan 2015-2025 sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang secara terus menerus diupayakan pengembangannya agar dapat didayagunakan sebagai salah satu sektor andalan dalam kegiatan perekonomian daerah. Berkembangnya kegiatan pariwisata disuatu daerah akan memberikan pengaruh dan dorongan pembangunan sektor-sektor lainnya, khususnya dalam hal memperluas lapangan kerja dan peluang usaha. Menyadari bahwa sektor pariwisata merupakan salah satu sektor potensial yang mampu menjadi motor penggerak pembangunan daerah maka kegiatan pembangunan kepariwisataan merupakan salah satu prioritas yang mendapat perhatian dalam perencanaan pembangunan daerah Provinsi Sumatera Selatan.

Sumatera Selatan memiliki potensi pariwisata yang menarik untuk wisata alam maupun wisata buatan. Pemerintah terus melakukan pengembangan sarana dan prasarana yang mendukung perkembangan pariwisata Sumatera Selatan sehingga Palembang yang merupakan ibukota Sumatera Selatan dijadikan sebagai tuan rumah *event* olahraga nasional

seperti Pekan Olahraga Nasional (PON) pada tahun 2004, *SEA GAMES* pada tahun 2011, *ISLAMIC SOLIDARITY GAMES* pada tahun 2013 serta *ASEAN GAMES* pada tahun 2018. *Event* yang telah dilaksanakan di Sumatera Selatan telah mendatangkan banyak wisatawan, hal ini sangat berdampak pada ekonomi, sosial dan budaya yang mengarah pada pariwisata berkelanjutan.

United Nation World Tourism Organization (UNWTO) mendefinisikan pariwisata berkelanjutan secara lengkap sebagai pariwisata yang memperhitungkan secara penuh dampak ekonomi, sosial, dan lingkungan sekarang dan yang akan datang, menjawab kebutuhan pengunjung, industri (pariwisata), lingkungan dan komunitas tuan rumah (*International Labour Organization*, 2012:29). Kesadaran terhadap pembangunan berkelanjutan diawali dari konferensi PBB tentang Pembangunan Berkelanjutan pada 2012 di Rio de Janeiro merupakan seperangkat tujuan yang dapat diwujudkan secara global dengan memadukan dan menyeimbangkan tiga dimensi pembangunan berkelanjutan yaitu lingkungan hidup, social dan ekonomi.

Perkembangan pariwisata tidak luput dari Ilmu Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menurut Pujani, dkk (2016:47) Industri pariwisata merupakan salah satu industri yang membutuhkan pertukaran informasi dengan cepat dan akurat, dimana para pelaku bisnis melakukan komunikasi dengan konsumen melalui berbagai media informasi dalam memasarkan produk dan membangun hubungan baik dengan konsumen maupun pemasok. Menurut Wahyudi, dkk (2016:67) Pariwisata telah menjadi salah satu industri terbesar di dunia dan pertumbuhannya menunjukkan konsisten yang terus meningkat dari tahun ke tahun.

Menurut World Tourism Organization (WTO) dalam Murtadho & Shihab, (2011:14) dituliskan bahwa,

e-Tourism adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan hubungan pariwisata, membantu perusahaan yang bergerak di bidang pariwisata untuk meningkatkan proses bisnis, serta meningkatkan

proses *knowledge-sharing*. *e-Tourism* memanfaatkan beberapa fitur dari teknologi informasi, seperti basis data informasi pariwisata, basis data pengguna, pembayaran elektronik, menggunakan jaringan komputer sebagai sarana pengiriman dan transaksi jasa, sebagai bagian dari *e-commerce*.

Sedangkan menurut Irfan & Apriani (2018:18)

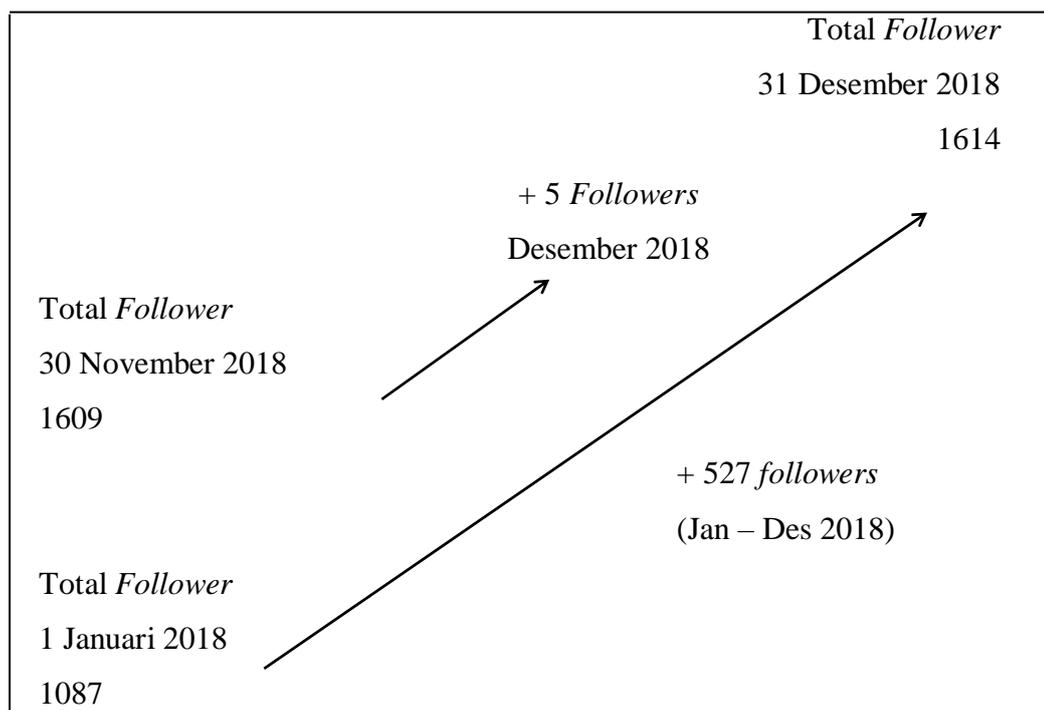
Promosi pariwisata dengan menggunakan metode konvensional seperti penyebaran brosur/pamflet, dan sebagainya membutuhkan biaya yang besar dan tidak efektif dilakukan saat ini, sehingga dipandang perlu suatu metode promosi yang lebih efektif yaitu salah satunya melalui promosi internet atau lebih dikenal dengan *e-tourism*. Di era digital ini, promosi pariwisata melalui internet merupakan cara yang paling efektif dalam mempromosikan pariwisata mengingat kemudahan akses dan jaringan informasi dari internet yang sangat luas memungkinkan promosi pariwisata dapat diakses kapan, dimana, dan siapa saja. Promosi pariwisata melalui internet dapat dilakukan dengan membuat website pariwisata, promosi video pariwisata melalui youtube dan jejaring sosial, dan ulasan-ulasan yang membahas pariwisata.

Sementara itu menurut Mangkey, dkk (2016:60) mengatakan *e-Tourism* merupakan suatu konsep pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada wisatawan yang menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah. Sumatera Selatan sebagai provinsi yang mempunyai banyak potensi pariwisata menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengembangkan pariwisatanya, hal ini bisa dilihat dari adanya *Website* dan *Sosial Media* seperti *Instagram*, *Facebook* dan *Twitter*. Media tersebut dibuat untuk mempermudah memberikan informasi kepada pencari informasi mengenai pariwisata yang mencakup Aksesibilitas, Atraksi, Amenitas (3A). Perkembangan promosi melalui *e-Tourism* dapat dilihat dari data-data sebagai berikut:

Tweet	Profile Visit	Tweet Impression	Mention	New Followers
79	633	6.3k	13	5

Tabel 1.1 Data Rekapitulasi *Twitter* Pada Bulan Desember 2018
 Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan, 2018

Dapat dilihat dari data rekapitulasi *twitter* Desember tahun 2018 di atas, jumlah tweet sebanyak 79 kali, pengunjung ke halaman profile sebanyak 633 akun, memiliki 6.3k potensi *follower* tweet, ada 13 tweet yang menyebutkan pesona Sriwijaya, serta follower bertambah 5 orang. Untuk *twitter followers* bisa dilihat di gambar di bawah ini



Gambar 1.1 Grafik *Twitter Followers*

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan, 2018

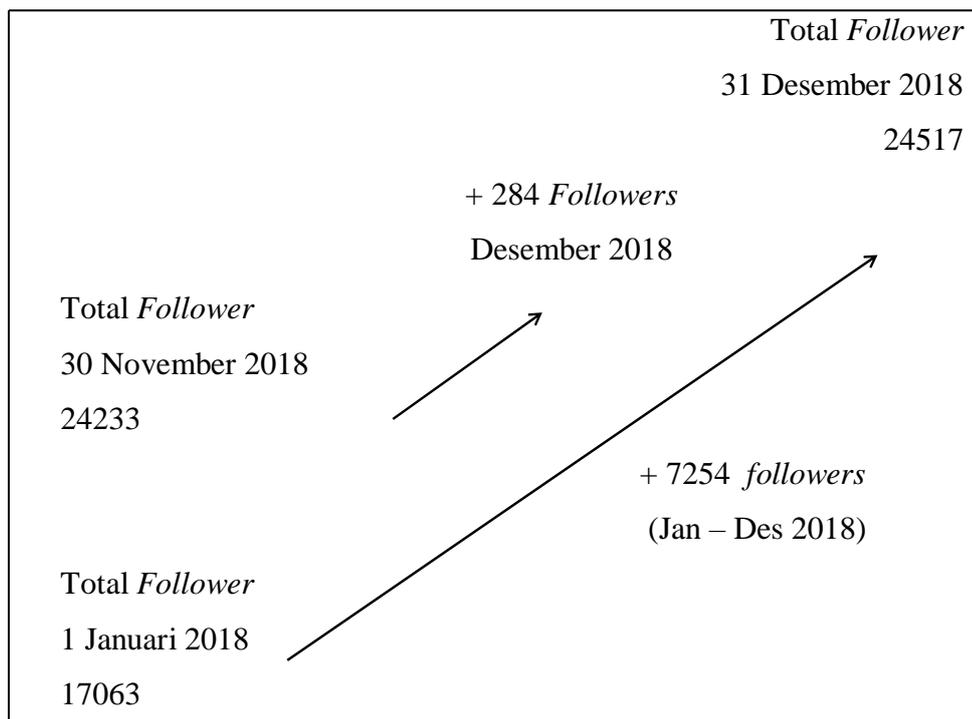
Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwasanya jumlah *followers twitter* dari Januari hingga Desember 2018 mengalami peningkatan. Pada Januari total *follower* sebanyak 1087, sedangkan pada Desember 2018

sebanyak 1614 *followers*. Selain *twitter* dibawah ini juga dapat dilihat data rekapitulasi *facebook*.

Post	Post Engagement	Reach	New Page Link
37	80	8k	15

Tabel 1.2 Data Rekapitulasi *Facebook* Pada Bulan Desember 2018
Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan, 2018

Berdasarkan data di atas pada Desember 2018 dengan jumlah post 37 kali, memiliki *like* sebanyak 80 dengan potensi *follower* sebanyak 8k dan yang menyukai halaman sebanyak 15 orang. Untuk *instagram* kita dapat melihat melalui data di bawah ini .



Gambar 1.2 Grafik *Instagram Followers*
Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan, 2018

Berdasarkan data di atas, *follower instagram* pada Januari – Desember 2018 bertambah sebanyak 7254, dari total *followers* pada Januari 17063 hingga 24517 pada Desember 2018.

Dari promosi *e-Tourism website* dan media sosial *Twitter, Facebook* dan *Instagram* yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan, promosi dapat menjangkau daerah yang tidak hanya di Indonesia tapi juga mancanegara. Selain menggunakan *e-tourism* Dinas Kebudayaan dan Pariwisata juga bekerjasama dengan salah satu komunitas pariwisata Generasi Pesona Indonesia yang bergak di *online* maupun *offline*. Hal ini bisa berpengaruh pada tingkat kunjungan wisatawan ke Sumatera Selatan. Namun, Pradiatiningtyas (2014:79) mengungkapkan *e-Tourism* masih dilihat sebagai sesuatu hal yang masih perlu di kaji lebih jauh mengenai keberadaannya. Meskipun dilain pihak dalam pengembangan pariwisata penekanan terhadap pemanfaatan internet sudah tinggi, namun hal ini tidak dibarengi dengan aplikasi internet tersebut sebagai alat pengembangan pariwisata.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui serta memahami fenomena yang ada mengenai strategi *e-Tourism* pariwisata berkelanjutan sehingga nantinya dapat memberi masukan kepada pemerintah daerah. Maka judul penelitian yang diangkat adalah **”ANALISIS STRATEGI *E-TOURISM* PARIWISATA BERKELANJUTAN (STUDI PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA PROVINSI SUMATERA SELATAN)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Strategi *e-Tourism* pariwisata berkelanjutan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui dalam bagaimana strategi *e-Tourism* pariwisata berkelanjutan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang Strategi *e-Tourism* Pariwisata Berkelanjutan Pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.

2. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan referensi sebagai bahan rujukan dan pustaka bagi seluruh mahasiswa atau kalangan akademisi dalam melakukan penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pemerintah maupun pengelola daya tarik wisata untuk lebih memahami strategi *e-Tourism* pariwisata berkelanjutan Indonesia pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan.

4. Manfaat bagi Penulis

- a. Sebagai media pemberlajaran untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman antara teori dan temuan dilapangan. Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan berpikir ilmiah dalam mengatasi masalah. Sebagai sarana penerapan ilmu metode penelitian, analisis dan pengambilan keputusan.
- b. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Skripsi untuk memperoleh gelar sarjana terapan pada program studi Usaha Perjalanan Wisata.

5. Manfaat bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca dalam meningkatkan pengetahuan tentang strategi *e-Tourism* Indonesia pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup dalam penelitian ini untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang dari permasalahan yang ada yaitu Strategi *e-Tourism* pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna membuat penulisan penelitian ini lebih terarah, maka secara garis besar penelitian ini terdiri dari lima bab dimana tiap-tiap bab memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi uraian mengenai landasan teori yang menguraikan tentang teori-teori yang menunjang penulisan/penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini uraian mengenai metode penelitian yang menjelaskan tentang pendekatan penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, serta teknik analisis data.

BAB IV Analisis Data dan Pembahasan

Bab ini berisi uraian mengenai hasil dan pembahasan yang membahas tentang strategi *e-Tourism* Pariwisata Berkelanjutan Indonesia pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan melalui wawancara dan dokumentasi sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai strategi *E-Tourism* Pariwisata Berkelanjutan Indonesia pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran yang berisi jawaban dari masalah yang diajukan penulis yang diperoleh dari penelitian serta saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait, sehubungan dengan hasil penelitian