

EFEKTIVITAS PENERAPAN *E-GOVERNMENT* DALAM PROMOSI PARIWISATA MELALUI APLIKASI “YUH PLESIR KEBUMEN” OLEH DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN KEBUMEN

Yunita Dwi Lestari

E-mail: yunitalestari355@gmail.com

Departemen Politik dan Pemerintahan, FISIP, Universitas Diponegoro
Jl. Dr. Antonius Suroyo, Tembalang, Semarang, Kode Pos 50275
Telepon / Faksimile (024) 7465407

Laman : www.fisip.undip.ac.id Pos-el : fisip@undip.ac.id

ABSTRAK

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi diyakini dapat meningkatkan kinerja pemerintah sehingga memungkinkan semua kegiatan dapat berjalan secara optimal, efektif dan efisien. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen menerapkan *e-government* dengan memanfaatkan inovasi pelayanan public berbasis android sebagai media promosi pariwisata yaitu aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata dan mendeskripsikan faktor penghambat dalam penerapan *e-government* melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Teori yang digunakan teori efektivitas oleh Sondang P. Siagian (2015: 20-21) dan penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan studi pustaka.

Hasil penelitian menunjukkan efektivitas penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen belum cukup efektif jika diukur berdasarkan Teori Efektivitas yang dikemukakan oleh Sondang P. Siagian (2015: 20-21). Hal ini karena ada beberapa kekurangan yaitu keterbatasan SDM, transparansi anggaran, sarana dan prasarana dan tidak ada target waktu. Terdapat hambatan yaitu ketidakmampuan birokrasi, literasi digital rendah, tidak terbiasa menggunakan teknologi dan juga banyak provider yang tersedia namun tidak semua daerah di Kebumen bisa menggunakan provider tersebut serta tidak ada pemeliharaan dan pengembangan aplikasi secara serius dari pihak terkait.

Kesimpulannya penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” belum cukup efektif karena tidak ada pelatihan khusus dan tambahan keterampilan dari pihak pengelola, anggaran tidak mampu diserap, sarana dan prasarana yang belum memadai serta tidak ada target waktu khusus. Selain itu juga ada faktor dari ketidakmampuan birokrasi, literasi digital rendah dan banyak provider namun tidak semua provider dapat diakses di wilayah Kabupaten Kebumen. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan khusus dan tambahan keterampilan, sosialisasi yang intensif dan peningkatan kualitas dari dinas terkait yaitu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen.

Kata kunci: *E-Government*, Yuh Plesir Kebumen, Pariwisata

ABSTRACT

Nowadays, it is believed that the development of information technology can improve government performance, thereby enabling all activities to run optimally, effectively and efficiently. The Kebumen Regency Tourism and Culture Office implements e-government by utilizing Android-based public service innovation as a tourism promotion medium, namely the "Yuh Plesir Kebumen" application. The aim of the research is to determine the effectiveness of implementing e-government in tourism promotion and describe the inhibiting factors in implementing e-government through the "Yuh Plesir Kebumen" application. The theory used is effectiveness theory by Sondang P. Siagian (2015: 20-21) and the application of e-government in tourism promotion. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques using interviews, observation and research studies.

The research results show that the effectiveness of implementing e-government in tourism promotion through the "Yuh Plesir Kebumen" application by the Kebumen Regency Tourism and Culture Office is not effective enough if measured based on the Effectiveness Theory proposed by Sondang P. Siagian (2015: 20-21). This is because there are several shortcomings, namely limited human resources, budget transparency, facilities and infrastructure and no time targets. There are obstacles, namely bureaucratic incompetence, low digital literacy, not being used to using technology and there are also many providers available but not all areas in Kebumen can use these providers and there is no serious maintenance and application development from the relevant parties.

In conclusion, the application of e-government in tourism promotion through the "Yuh Plesir Kebumen" application is not effective enough because there is no special training and additional skills from the management, the budget cannot be absorbed, the facilities and infrastructure are inadequate and there is no specific time target. Apart from that, there are also factors such as bureaucratic incompetence, low digital literacy and many providers but not all providers can be accessed in the Kebumen Regency area. Therefore, there is a need for special training and additional skills, intensive socialization and quality improvement from the relevant services, namely the Kebumen Regency Tourism and Culture Office.

Keywords: *E-government, Yuh Plesir Kebumen, Tourism.*

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi diyakini dapat meningkatkan kinerja pemerintah sehingga memungkinkan semua kegiatan dapat berjalan secara optimal, efektif dan efisien. Tujuan dibentuknya Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia salah satunya yaitu untuk merumuskan kebijakan tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan

diberlakukannya evaluasi bagi penentuan standar baku dalam pemeringkatan *electronic government* atau biasa disebut *e-government* (Napitupulu, 2017). *E-government* merupakan pemanfaatan teknologi digital dalam rangka mengubah aktivitas pemerintah untuk mengoptimalkan pelayanan (Forman, 2005; Nugraha, 2018). Dalam penerapannya diperlukan kesiapan tidak hanya regulasi, anggaran dana, sarana

maupun prasarana tetapi juga perlu dukungan sumber daya manusia yang mutlak dalam penyelenggaraan *e-government*.

Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2001 tentang Telematika (telekomunikasi, media dan informatika), mengharuskan aparatur pemerintah menggunakan teknologi telematika untuk mendukung *good governance* supaya tercipta pelayanan publik yang efektif. Hal ini dipertegas dengan keluarnya Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 mengenai Kebijakan dan Strategi Nasional dalam Pengembangan *E-Government* yang menginstruksikan kepada para pemimpin Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) Pemerintah Provinsi/Kabupaten/Kota untuk melaksanakan: (1) Program pengembangan *e-government*, (2) Pembangunan dan perencanaan teknologi informasi oleh masing-masing SKPD di lingkungan pemerintah provinsi/kabupaten/kota, (3) Pengembangan dan penerapan teknologi informasi oleh masing-masing SKPD. Berdasarkan pedoman tersebut, maka kebutuhan akan ketersediaan informasi yang efektif dan efisien menjadi syarat mutlak guna terselenggaranya pelayanan publik yang prima oleh lembaga negara/pemerintah kepada masyarakat,

dunia usaha dan kelompok kepentingan lainnya melalui penerapan *e-government* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen telah melakukan promosi. Pada awalnya hanya dilakukan dengan cara penyebaran brosur, booklet, kalender, buku dan baliho sebagai media iklan dan promosi. Selain itu juga, strategi yang digunakan yaitu dengan sistem jemput bola, mempromosikan secara langsung tentang pariwisata di Kebumen dengan mengikuti pameran, mendatangi sekolah dan jasa travel (Siwitomo & Hakim, 2010). Baru pada 2018 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen menggunakan sistem informasi berbasis elektronik dengan meluncurkan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Aplikasi berbasis android Yuh Plesir Kebumen secara resmi di-*launching* oleh Plt. Bupati Kebumen Yazid Mahfudz pada 11 November 2018 (kebumen.sorot.co., 11/11/2018). Sudah ada studi yang menemukan bahwa aplikasi berbasis android direkomendasikan sebagai salah satu media dalam membantu bagi wisatawan yang akan berwisata (Munzir dan Iriadi, 2021).

Aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” adalah sebuah inovasi dalam bidang

digital pariwisata untuk mempromosikan objek wisata di daerah Kebumen. Aplikasi tersebut bertujuan untuk mempermudah calon wisatawan dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang akan dituju di Kabupaten Kebumen yang berjumlah cukup banyak, sekaligus sebagai promosi untuk obyek wisata yang belum pernah dikunjungi oleh wisatawan yang bersangkutan. Aplikasi Yuh Plesir Kebumen ini diinisiasi oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen tahun 2018 dengan fitur aplikasi yang tidak saja mencakup informasi terkait tempat wisata yang dikelola oleh pemerintah daerah, namun juga menyuguhkan menu objek- objek wisata rintisan yang dikelola oleh swasta dan desa di Kabupaten Kebumen. Selain itu, aplikasi Yuh Plesir Kebumen juga menyuguhkan profil budaya, berita, kuliner, hotel, hingga cinderamata, oleh-oleh khas kebumen, galeri foto, video, event dan sejumlah menu lainnya (radarbanyumas.disway.id). Peneliti tertarik untuk menganalisis bagaimana efektivitas penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen, apa saja hambatannya.

B. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata dan mendeskripsikan faktor penghambat dalam penerapan *e-government* melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”.

C. KERANGKA TEORI

1. Efektivitas

Siagian (2015: 20-21) menjelaskan sejumlah dimensi konsep efektivitas, yang menyatakan bahwa:

“Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, dana, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa dengan mutu tertentu tepat pada waktunya. Pencapaian sasaran yang dimaksud tersebut dikaitkan dengan kualitas, kuantitas dan waktu.”

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menggunakan 6 dimensi konsep efektivitas menurut Siagian (2015: 20-21) untuk mengukur efektivitas dalam penelitian ini, yakni:

a. Sumber Daya

Konsep Siagian menjelaskan bahwa salah satu dimensi efektivitas dapat diukur melalui

bagaimana sumber daya pendukung suatu program tersebut dapat bekerja secara optimal. Menurut Siagian sumber daya dapat diartikan sebagai suatu nilai potensi yang dimiliki oleh suatu unsur tertentu dalam kehidupan yang tidak selalu berbentuk fisik, tetapi non fisik juga termasuk di dalamnya.

b. Dana

Dana yaitu uang yang digunakan dalam keberlangsungan suatu program baik berhasil atau tidaknya suatu program atau kegiatan. Secara umum yang dimaksud dengan dana yaitu himpunan uang dalam jumlah tertentu dalam bentuk tunai maupun non tunai.

c. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yaitu seperangkat alat yang digunakan dalam suatu kegiatan. Tersedianya sarana dan prasarana sangat mempengaruhi pelaksanaan program. Keduanya berfungsi untuk mewujudkan tujuan yang akan dicapai.

d. Kualitas dan Kuantitas

Kualitas adalah tingkat atau derajat untuk mengukur baik buruknya sesuatu, sedangkan kuantitas sangat erat kaitannya dengan jumlah atau bisa dihitung.

e. Waktu

Waktu digunakan sebagai tolak ukur ketepatan waktu untuk mengukur efektivitas yang digunakan.

2. Penerapan *E-Government* dalam Promosi Pariwisata

Kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat membawa dampak yang positif bagi sistem layanan pemerintahan, yang awalnya secara manual beralih ke layanan berbasis elektronik. Noegroho (2010: 63) menjelaskan sistem teknologi informasi merupakan hasil pengembangan pemerintah yang memudahkan masyarakat untuk menggunakan dimanapun dan kapanpun dalam memperoleh informasi serta pelayanan publik. Keberadaan teknologi dan informasi ini memudahkan pelayanan serta mendorong suatu daerah untuk semakin maju dengan memanfaatkan pelayanan berbasis elektronik atau biasa disebut dengan *e-government*. World Bank (Bank Dunia) mengartikan *E-Government* sebagai berikut (Martisa Seri Kusuma, 2016):

“E-Government refers to the use by government agencies of information technologies (such as Wide Area Networks, the internet, and mobile computing) that have the ability to transform relations with citizens, businesses, and other arms of government”.

E-government dapat menciptakan *good governance*, selain itu juga berpengaruh terhadap partisipasi masyarakat sebagai pelaku bisnis yang lebih erat hubungannya dengan pemerintah. Sejak diberlakukannya *e-government* membawa dampak bagi sistem pemerintahan di suatu daerah, di antaranya yaitu memberi alternative bagi masyarakat, guna memperoleh akses mudah terkait informasi

maupun layanan public untuk menerapkan *clean and good governance* (Firman, 2017), membantu mencegah terjadinya korupsi (Ika Yuliyana dan Dyah Setyaningrum, 2016), adanya keterbukaan, akuntabilitas, keadilan, efisien serta bisa mengakomodir keterlibatan masyarakat (Edy Suprianto, 2014). Tidak hanya bermanfaat bagi sector pelayanan dasar, penerapan *e-government* bisa diterapkan dalam berbagai sector terutama pada sector pariwisata.

Pariwisata merupakan sector yang berdampak besar bagi perekonomian suatu wilayah yang mana bisa menambah devisa negara (Wiwin Purnomowati dan Ismini, 2014). Soemarwoto, Otto (2004:309) menyatakan kemajuan sector pariwisata tidak luput dari adanya dukungan kondisi lingkungan serta akses menuju objek wisata. Selain itu, perlu adanya keikutsertaan mengenai informasi pariwisata guna menunjang pengoptimalan wisatawan berkunjung ke objek wisata (Irfan Nursetiawan, Regi Refian Garis, 2018), termasuk dukungan dari media publikasi dan informasi, seperti laman web atau aplikasi wisata digital yang akurat.

Pemanfaatan *e-government* dalam bidang pariwisata dapat menunjang suatu daerah dalam mempublikasikan potensi pariwisata ke masyarakat luas terutama di luar daerah melalui website atau aplikasi yang disediakan oleh pemerintah daerah setempat. Tersebar luasnya informasi mengenai pariwisata akan menarik banyak wisatawan yang

datang dengan harapan dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan memajukan perekonomian masyarakat di sekitar tempat wisata tersebut.

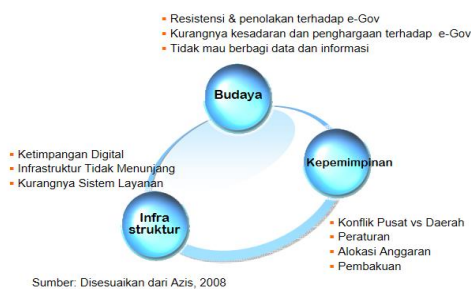
E-government bukan sekedar memberikan computer kepada pejabat pemerintah atau mengotomatisasi praktik-praktik lama. Apabila ditelaah lebih dalam, *e-government* merupakan pemanfaatan teknologi untuk mencapai reformasi dengan mendorong transparansi, menghilangkan jarak dan kesenjangan lainnya serta memberdayakan masyarakat untuk berpartisipasi dalam proses politik yang mempengaruhi kehidupan mereka. Dalam hal ini, pemerintah memiliki strategi berbeda untuk membangun *e-government* yaitu dengan mengimplemetasikan *e-government* menjadi tiga fase diantaranya publikasi, interaksi dan transaksi (Mohsen A. Khalil, Bruno D. Lavin dan Vivk Chaudhry, 2002).

Pertama, Fase Publikasi berupaya untuk menyebarkan informasi tentang pemerintah dan informasi yang dikumpulkan oleh pemerintah kepada khalayak seluas mungkin. Fase ini dijadikan sebagai garda terdepan dalam implementasi *e-government*. Kedua, Fase Interaksi melibatkan komunikasi dua arah seperti kontak email untuk pejabat pemerintah atau formulir umpan balik yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan komentar mengenai proposal legislative atau kebijakan dan pembentukan forum warga atau pemerintah. Ketiga, Fase

Transaksi yaitu pembuatan layanan pemerintah yang tersedia secara online dengan tujuan memudahkan pengguna untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Namun, pada kenyataannya banyak sekali hambatan yang ditemui pada negara berkembang yang mengadopsi penerapan *e-government*. Hal ini dikarenakan, negara yang berkembang memiliki sumber daya yang masih terbatas. Banyak sekali tantangan yang dihadapi dalam penerapan *e-government*, diantaranya yaitu; tidak adanya persiapan dalam bidang SDM, fasilitas teknologi dan informasi, kurangnya perhatian dari pihak terkait, akses internet masyarakat terbatas dan digital literasi terbatas. Hambatan dan tantangan dalam penerapan *e-government* di Indonesia dapat diilustrasikan pada bagan berikut (I Wayan Ordiyasa, 2015):

Gambar 1. 1 Hambatan dan Tantangan Penerapan *E-Government* di Indonesia



Pada bagan tersebut, terlihat jelas bahwa dalam penerapan *e-government* tidak lepas dari faktor kepemimpinan, budaya dan infrastruktur. Bagi beberapa daerah faktor kepemimpinan merupakan

salah satu hal penting yang sangat berdampak pada penerapan *e-government*. Isu disekitar kepemimpinan adalah terjadinya konflik antara kebijakan pemerintah pusat dengan pemerintah daerah, regulasi yang kurang mendukung, kurang memadainya dana, sistem yang tidak jelas, dan semua kebijakan yang ditetapkan merupakan loyalitas dari atasan atau pejabat supaya terlaksana *e-government*. Keberhasilan penerapan *e-government* di daerah ada hubungan erat dengan komitmen yang diberikan oleh gubernur dan bupati/walikota.

Faktor lain yang berpengaruh dalam penerapan *e-government* yaitu pada faktor budaya. Banyaknya perbedaan kultur diantara para birokrat dalam lembaga pemerintah membuat kurangnya kesadaran dan penghargaan pada pentingnya *e-government*. Hal tersebut menimbulkan banyak munculnya rasa takut dan kekhawatiran yang berlebih karena adanya anggapan bahwa aplikasi *e-government* dapat berpengaruh pada kedudukan mereka yang telah mapan. Selanjutnya, integrasi antara lembaga negara, lembaga

departemen atau non-departemen masih menjadi hambatan karena tidak mau *sharing* informasi. Hal inilah yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan *e-government*. Tidak hanya itu saja, bahkan masyarakat juga lebih *prefer* menggunakan cara tradisional atau manual dalam mengerjakan hal yang berhubungan dengan pelayanan publik.

Penerapan *e-government* perlu adanya dukungan dalam bidang infrastruktur berupa teknologi satelit, jaringan listrik, jaringan telepon dan pengadaan computer pada lembaga pemerintah beserta infrastruktur penunjang lain yang tersebar secara merata di semua wilayah sebagai penunjang keberlangsungan pelaksanaan *e-government*. Namun, sayangnya ketersediaan teknologi di negara berkembang masih menjadi permasalahan yang belum terpecahkan dalam penerapan *e-government*.

Pada negara berkembang, perkembangan sistem *e-government* secara kuantitas sudah mulai meningkat namun secara kualitas masih belum mencukupi karena penerapan *e-government* yang belum efektif dan hanya berfungsi sebagai

penyedia informasi static saja. Pemerintah berkomitmen untuk melakukan penyempurnaan pengembangan *e-government* di negara berkembang terutama pada bidang infrastruktur, SDM, aplikasi, regulasi serta sosialisasi secara internal pemerintah maupun masyarakat baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Hal tersebut tentu berdampak pada penerapan *e-government* di negara berkembang yang belum siap akan perubahan dalam pelaksanaan *e-government* dari segi pelayanan publik.

3. METODE

Jenis penelitian menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Lokasi penelitian di Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah dalam kurun waktu 2018 – 2023. Subjek penelitian yang dilibatkan yaitu Kepala Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen, Staff Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen serta masyarakat selaku pengguna aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” merupakan bentuk perwujudan Peraturan

Pemerintah No. 101 Tahun 2000 dan Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003, juga sebagai bukti pertanggung jawaban pemerintah kepada masyarakat sebagai pengguna anggaran rakyat. Aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” digagas oleh Unggul Winarti, S.H., M. Si selaku Kepala Bidang Pemasaran Pariwisata Dinas Kepemudaan dan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kebumen, diresmikan pada tahun 2018 dengan menggandeng Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata) yang ada di daerah Kabupaten Kebumen. Dimana penerapan aplikasi ini merupakan bentuk nyata dari kebijakan sector pariwisata di Kabupaten Kebumen sebagai bentuk reformasi demokrasi dengan memanfaatkan teknologi *e-government* yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat agar dapat mengakses informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Kebumen secara fleksibel.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen, peneliti mengukur efektivitas aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dengan menggunakan konsep teori yang dikemukakan oleh Sondang P. Siagian (2015: 20-21) yang terdiri atas 5 dimensi

yaitu sumber daya, dana, sarana dan prasarana, kualitas dan kuantitas dan waktu.

Pertama, sumber daya. Menurut Siagian sumber daya merupakan suatu nilai potensi yang dimiliki oleh suatu unsur tertentu dalam kehidupan yang tidak selalu berbentuk fisik, tetapi non-fisik juga termasuk didalamnya. Dimensi sumber daya dibagi pada beberapa indikator yaitu keahlian dan keterampilan pegawai atau operator aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”, penguasaan informasi pariwisata oleh operator aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dan sistem pengelolaan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen. Berdasarkan hasil penelitian mengenai tiga indikator dari dimensi sumber daya, dapat diambil kesimpulan bahwa kompetensi dan keahlian yang dimiliki oleh operator aplikasi sudah cukup baik meskipun dua operator aplikasi tersebut berasal dari Kebumen. Namun mereka juga membutuhkan pelatihan secara khusus dan mendalam tentang teknis karena permasalahan yang ada pada aplikasi tidak semua orang paham dan mengerti. Contoh saja apabila aplikasi *bug* dan *error*, belum lagi apabila fiturnya tidak muncul atau perlu adanya pembaharuan fitur yang ada pada aplikasi. Oleh karena

itu, pengelola aplikasi juga harus mengikuti pelatihan dan tambahan keterampilan guna menangani permasalahan-permasalahan yang terjadi. Apalagi aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” merupakan aplikasi yang dikelola sendiri atau milik Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen tidak bekerjasama dengan dinas lain yang lebih paham dan tahu mengenai suatu aplikasi. Selain itu pengelola juga membutuhkan arahan dan pengetahuan lebih mengenai pariwisata di Kabupaten Kebumen melalui seminar yang diadakan oleh Disporawisata Jawa Tengah serta edukasi dari staf yang berasal dari Kabupaten Kebumen dengan status ASN (Aparatur Sipil Negara), menjadi nilai positif karena mereka akan memiliki motivasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Kebumen.

Kedua, dana. Pada dimensi ini peneliti membagi menjadi dua indikator yaitu dana pemeliharaan dan pengembangan aplikasi dan sumber dana. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, sumber dana yang diperoleh dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen yaitu berasal dari APBD (Anggaran Pendapatan Belanja Daerah). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada

narasumber menjelaskan bahwa dalam pemeliharaan dan pengembangan aplikasi anggaran yang digunakan belum mencukupi atau tidak sesuai dengan yang direncanakan untuk pengembangan sehingga dalam proses kegiatan yang direncanakan tidak tercover semua. Namun pada kenyataannya anggaran tahun 2019 pagu anggaran senilai Rp 15.591.970.000 dengan realisasi Rp 13.697.656.829 dan prosentase 87,85% menunjukkan bahwa anggaran belum terserap semua. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada narasumber, anggaran yang dibutuhkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen untuk pemeliharaan dan pengembangan aplikasi tidak mencukupi. Padahal seharusnya anggaran yang belum semuanya terserap itu bisa digunakan untuk melakukan pemeliharaan dan pengembangan khususnya pelatihan dan tambahan keterampilan pada pengelola aplikasi yaitu dua orang yang ditunjuk sebagai admin pada Bidang Pemasaran dan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen. Hal ini terbukti tidak adanya pemeliharaan dan pengembangan Aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” karena tidak sedikit ditemukannya fitur yang ada di aplikasi tidak terbaru, terjadinya

bug dan *error* serta tidak adanya kolom komentar yang ada pada aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Tentu saja hal ini yang menjadi salah satu faktor penghambat dalam keberhasilan penerapan *e-government*.

Ketiga, sarana dan prasarana. Siagian berpendapat sarana prasarana yaitu seperangkat alat yang digunakan pada keberjalanan suatu kegiatan. Peneliti memodifikasi dimensi sarana dan prasarana dengan beberapa indikator yaitu ketersediaan perangkat lunak maupun perangkat keras aplikasi. Yang mana sarana pengelolaan aplikasi yang dimiliki Dinas Pariwisata tidak semuanya dalam kondisi baik melainkan ada beberapa yang mendapati kondisi baik, rusak ringan hingga rusak berat yang berdampak pada pengelolaan aplikasi sehingga belum berjalan secara maksimal. Dan kelengkapan fitur aplikasi, yang mana terdapat 12 fitur di dalam aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” diantaranya profil, wisata, budaya, berita, kuliner, hotel, info, cenderamata, galeri, video, event dan favorit yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari tahu informasi seputar Kebumen. Namun kondisi tersebut hanya berjalan kurang lebih satu tahun setelah peluncuran aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Saat ini aplikasi tersebut sudah tidak dapat

beroperasi lagi bahkan beberapa fitur didalamnya juga sudah tidak tersedia lagi.

Keempat, kualitas dan kuantitas. Menurut Siagian kualitas yaitu tingkat atau derajat untuk mengukur baik buruknya sesuatu sedangkan kuantitas berkaitan dengan jumlah atau suatu hal yang dapat dihitung. Peneliti memodifikasi dimensi kualitas dan kuantitas dengan beberapa indikator yaitu respon wisatawan terhadap keberadaan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”, peningkatan jumlah wisatawan yang mengunjungi objek wisata dan tingkat kepuasan wisatawan dan masyarakat dalam menerima informasi pariwisata. Berdasarkan hasil penelitian dari tiga indikator dimensi Kualitas dan Kuantitas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Kebumen mulai tahun 2018 sampai dengan tahun 2020 selalui sesuai target yang telah direncanakan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen. Meskipun tidak diketahui pasti apakah dengan adanya aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” yang menjadi faktor peningkatan kunjungan wisata pada tahun 2018 – 2019 atau ada faktor lain yang menjadi daya tarik khusus bagi wisatawan untuk berkunjung ke objek

wisata yang ada di Kebumen. Namun dari segi kualitas, aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” masih perlu ditingkatkan supaya lebih baik lagi dan dapat mengaktifkan kembali aplikasi yang sudah tidak beroperasi, bukan malah membuat inovasi baru untuk mempromosikan pariwisata yang ada di Kebumen.

Kelima yaitu waktu. Siagian menjelaskan waktu dijadikan sebagai tolak ukur guna mengetahui keberjalanan suatu program. Peneliti memodifikasi dimensi waktu dengan sejumlah indikator yaitu target pencapaian sasaran, yang mana pengelolaan aplikasi tidak memiliki target waktu khusus dalam pencapaian sasaran karena merupakan suatu inovasi dari pemerintah daerah yang sifatnya berkelanjutan dan ketepatan waktu pencapaian target jumlah wisatawan yang berorientasi pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019.

Berdasarkan 5 dimensi pengukuran efektivitas dari konsep Siagian dapat disimpulkan bahwa *penerapan e-government* dalam promosi pariwisata melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen belum cukup efektif. Hal ini diperkuat dengan beberapa faktor penghambat yang

ditemukan oleh peneliti di lapangan, diantaranya yaitu faktor kepemimpinan, faktor budaya dan faktor infrastruktur.

Faktor Kepemimpinan, penerapan *e-government* dalam aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” masih terbilang belum maksimal dari sisi regulasi dan aturan. Yang mana dalam menerapkan *e-government* di Kabupaten Kebumen Pemerintah Daerah hanya berlandaskan Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional dalam Pengembangan *E-Government*. Adanya inovasi pelayanan public dalam promosi pariwisata berbasis digital ini belum diketahui regulasi yang mengatur sistem pelayanan public secara digital. Hal ini menjadikan Pemkab masih “meraba-raba” tentang gambaran implementasi *e-government* akibat belum adanya standarisasi dan sosialisasi yang jelas mengenai situs pemerintah daerah yang riil dan ideal. Artinya walaupun peraturan pemerintah dan petunjuk pedoman sudah ada namun pemda masih menerjemahkannya secara sendiri-sendiri karena persoalan petunjuk teknis dan operasionalnya yang tidak jelas dan “ngambang”. Selain itu, tidak ada visi untuk menggerakkan pemanfaatan *e-government* dalam promosi pariwisata dan tim pengelola Bidang Pemasaran tidak mampu melaksanakan birokrasi

yang ada. Tentu saja hal ini yang menjadi salah satu faktor penghambat dalam keberhasilan penerapan *e-government*.

Faktor Budaya, Penyelenggaraan *e-government* di Kabupaten Kebumen masih dikatakan belum berhasil meskipun sudah tersedia inovasi pelayanan public berbasis digital. Namun masyarakat Kabupaten Kebumen masih terbelang tingkat literasi digitalnya rendah. Selain itu, tidak jarang juga diantara mereka yang tidak terbiasa untuk menggunakan teknologi digital. Tidak hanya itu saja, dalam keberjalanan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” tidak ada pembagian tugas atau kewenangan pada pihak-pihak terkait sebagai pengelola aplikasi. Bidang Pemasaran dan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen ditunjuk langsung sebagai pengelola aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Hal ini tentu menjadi tanggungjawab dan tugas besar bagi Bidang Pemasaran untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam memberikan layanan kepada masyarakat berupa inovasi pelayanan public yaitu promosi pariwisata. Namun dalam sistem kerjanya peneliti tidak menemukan adanya SOP yang digunakan sebagai pedoman atau landasan bagi tim pengelola aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.

Tidak dapat dipungkiri, bisa jadi banyak sekali kemungkinan yang terjadi karena tidak adanya SOP atau pembagian tugas dan kewenangan dari pihak pengelola yang menyebabkan adanya “saling lempar tanggung jawab” antara yang satu dengan yang lain. Hal ini menjadi hambatan yang pokok bagi penerapan *e-gov* secara serius karena hambatan sikap dan cara berpikir yang masih sempit diantara pejabat pemerintah sendiri.

Faktor Infrastruktur, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen dalam menerapkan *e-government* belum mempunyai infrastruktur yang memadai salah satunya yaitu *wifi hotspot* yang hanya bisa diakses oleh pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen. Bahkan arsip maupun dokumen pribadi belum terkelola dengan baik, sehingga ini juga menjadi hambatan dalam integrasi dan pertukaran data. Pada sisi lain, dalam hal koneksi internet pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen secara sekilas tidak mempunyai pilihan yang terlalu banyak untuk dapat melakukan koneksi ke internet, mengingat di Kebumen sudah terdapat banyak provider internet namun tidak semua provider dapat diakses dimanapun tempat yang ada di Kabupaten Kebumen. Selain itu, aplikasi juga sering mengalami *bug*, *error*, data

tidak terbarukan dan banyak fitur yang perlu diperbaiki terutama perlunya kolom komentar guna memberikan kritik, saran dan masukan demi terciptanya penerapan *e-government* yang efektif dan efisien.

Tidak hanya dilihat dari sisi negatifnya saja, namun aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” juga memiliki dampak yang lumayan bagus bagi Kabupaten Kebumen. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Kebumen adanya aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dapat menaikkan kunjungan wisata yang ada di Kebumen dari 15 objek wisata, terdapat 6 objek wisata yang mengalami kenaikan sejak adanya aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Namun dalam keberjalanan tahun 2019 menuju ke tahun 2020 mengalami penurunan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Kebumen dikarenakan adanya pandemic covid-19. Hal ini membuat Pemerintah Kabupaten Kebumen tidak dapat melakukan sosialisasi seperti tahun sebelumnya hingga berdampak pada aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” harus terpaksa berhenti karena tidak adanya dana untuk melanjutkan pengembangan dan pengelolaan aplikasi tersebut.

Selain itu, dampak kepada masyarakat Kabupaten Kebumen Skala Besar baik itu berupa informasi mengenai

hotel maupun restoran di Kabupaten Kebumen. Namun, seberapa besar dampak yang dihasilkan oleh aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” secara angka atau persennya belum terukur karena belum ada penelitian mengenai seberapa berpengaruh atau besarnya dampak yang dihasilkan oleh aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” itu sendiri. Namun berdasarkan LKjIP Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen Tahun 2022 menunjukkan bahwa terjadinya kenaikan lama tinggal wisatawan nusantara atau domestic di tempat wisata pada tahun 2016 rata-rata 0,41 hari, tahun 2017 menjadi 0,51 hari, tahun 2018 dari 0,57 hari dan di tahun 2019 sebesar 1,03 hari, dan tahun 2020 mengalami penurunan hanya mencapai 0,32 hari dan di tahun 2021 ada kenaikan 1.37 hari (perhitungan dari hotel berbintang di Kabupaten Kebumen), peningkatan ini karena mulai adanya pembukaan usaha jasa pariwisata yang diakibatkan oleh pandemic covid-19, meskipun masih terbatas. Namun jumlah tersebut tidak diketahui apakah Dikarenakan dampak dari Penggunaan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” atau faktor lain (LKjIP Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen Tahun 2022).

Aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” memberikan dampak pada masyarakat

informal juga, hanya saja dampaknya belum dapat dijelaskan dalam presentase karena belum adanya data akan dampak aplikasi ini terhadap masyarakat informal. Namun data di Satu data Kebumen menyebutkan bahwa setiap tahunnya ada peningkatan jumlah pembukaan usaha baik dikawasan wisata maupun tidak sejak tahun 2018 sebanyak 585 usaha sampai tahun 2019 sebanyak 693 usaha (satudata.kebumenkab.go.id).

Adanya aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” juga membantu masyarakat Kabupaten Kebumen dalam memperkenalkan makanan atau kuliner khas Kabupaten Kebumen, hal ini terdapat pada fitur kuliner di aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dimana tidak hanya ada makanan restoran yang ditampilkan disana melainkan juga terdapat UMKM, sehingga selain dapat memperkenalkan makanan khas Kebumen juga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat Kabupaten Kebumen.

Berdasarkan temuan di atas, semakin menguatkan peneliti bahwa penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” belum cukup efektif. Setelah terjun ke lapangan peneliti juga menemukan bahwa aplikasi ini sudah tidak bisa digunakan kembali. Yang mana secara

bentuk aplikasi masih dapat di download oleh masyarakat atau pengguna namun fitur-fitur yang ada pada aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” sudah tidak berfungsi lagi. Hal ini terjadi karena kurangnya dana yang dimiliki oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen untuk mengelola aplikasi tersebut. Ditambah lagi karena adanya pandemic covid-19 dimana anggaran yang dimiliki oleh pemerintah direalokasikan guna kepentingan penanganan kasus covid-19 pada tahun 2020.

Saat ini Pemerintah Kabupaten Kebumen, terutama Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen memanfaatkan website dinas untuk mempromosikan pariwisata di Kebumen yang bernama TUMBAS (*Tourism Marketplace Berbasis Website*). TUMBAS (*Tourism Marketplace Berbasis Website*) merupakan pusat layanan informasi data pariwisata dan ekonomi kreatif, sebagai tempat informasi dan pemasaran potensi pariwisata dan produk ekonomi kreatif sekaligus menjadi jejaring dan kolaborasi dalam memasarkan pariwisata dan ekonomi kreatif. Dari hasil inovasi tersebut terdapat capaian jangka pendek yang direalisasikan yaitu 115% dengan terbentuknya pusat layanan informasi dan pemasaran pariwisata dan ekonomi

kreatif dalam bentuk peningkatan *traffic website*, pemesanan tiket pariwisata via *website* melalui TUMBAS, dan pelaksanaan *event festival* Goa dan tambahan *event Plesir Motoran*. TUMBAS mendapat dukungan dan komitmen dari Bupati serta jajaran OPD terkait.

5. KESIMPULAN

Inovasi pelayanan public dalam *e-government* melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” berupa layanan informasi dan promosi digital berbasis android yang memudahkan orang untuk mengetahui berbagai informasi wisata di Kebumen. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Kebumen dan dengan adanya aplikasi ini semua orang yang berkunjung ke Kabupaten Kebumen akan lebih mudah mengetahui segala informasi tentang Kabupaten Kebumen. Dengan adanya inovasi kita dapat menciptakan alat untuk mempermudah dalam mencari informasi, seperti aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” yang sangat bermanfaat bagi perkembangan pariwisata di Kabupaten Kebumen.

Untuk mengetahui seberapa efektif penerapan *e-government* pada promosi pariwisata melalui aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” oleh Dinas Pariwisata dan

Kebudayaan Kabupaten Kebumen, peneliti menggunakan konsep efektivitas yang dikemukakan oleh Sondang P. Siagian (2015: 20-21) dilihat dari 5 dimensi yaitu sumber daya, dana, sarana dan prasarana, kualitas dan kuantitas serta waktu. Berdasarkan 5 dimensi tersebut aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dinilai belum cukup efektif. Yang mana dalam keberjalanannya aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” terdapat beberapa kendala diantaranya yaitu tidak adanya pelatihan khusus atau tambahan keterampilan dari pihak pengelola aplikasi yaitu Bidang Pemsaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen, mengingat aplikasi tersebut dikelola sendiri jadi perlu adanya pelatihan teknis secara lebih mendalam dan berkelanjutan untuk menangani permasalahan-permasalahan yang tidak banyak diketahui oleh banyak orang, misalnya yaitu sistem *bug*, *error*, fitur tidak terbaru, perlu adanya *upgrade software* dan permasalahan teknis lain yang bisa saja terjadi. Selain itu dari sisi anggaran yang dimiliki oleh Dinas Pariwisata tidak mampu diserap sesuai dengan kebutuhan, seharusnya anggaran yang tidak semuanya terserap bisa digunakan untuk pelatihan atau penambahan keterampilan bagi pengelola aplikasi, kemudian belum maksimalnya kualitas dan kuantitas dari

Dinas Pariwisata, kurang memadainya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh dinas terkait dan tidak adanya target waktu yang jelas dalam pengelolaan, pemeliharaan dan pengembangan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen”. Kendala tersebut dikarenakan berbagai macam faktor, mulai dari *branding* atau sosialisasi yang kurang hingga tidak ada upaya dari Pemerintah Kabupaten untuk bekerjasama dengan pihak-pihak lain, seperti kerjasama dengan asosiasi-asosiasi yang ada di Kabupaten Kebumen, *travel agent* seperti traveloka, pegi-peggi dan lainnya. Selain itu, Pemerintah Kabupaten Kebumen juga tidak meminta pertimbangan dari pihak akademisi maupun masyarakat yang bergerak di bidang pariwisata (hotel, UMKM dan restoran). Tidak hanya itu saja, data yang ditampilkan pada aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” kurang lengkap dan tidak ter-*update*, hal ini jika tidak diubah akan memberikan informasi yang salah kepada penggunanya, kemudian aplikasi ini dinilai bias karena banyak fitur didalamnya tetapi tidak dibarengi dengan data yang lengkap, data yang ditampilkan pada aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dinilai kurang informatif, serta promosi, branding atau publikasi, yang dinilai sangat kurang sehingga banyak masyarakat Kebumen sendiri

belum mengetahui adanya aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” apalagi masyarakat di luar Kabupaten Kebumen.

Jadi penerapan *e-government* dalam aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” dapat dikatakan belum berhasil, karena data yang ditampilkan seringkali tidak *update*, masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai aplikasi ini, dan dalam keberjalanannya aplikasi ini seringkali tidak mengajak pihak-pihak terkait untuk bekerjasama maupun berkolaborasi. Selain itu, adanya aplikasi ini juga tidak memberikan dampak yang signifikan pada masyarakat khususnya sector pariwisata.

6. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan dan hasil penelitian yang telah dianalisis, maka peneliti memberikan saran dan masukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penerapan ini, sebagai berikut; demi menunjang kinerja pemerintah dalam melayani masyarakat, maka Pemerintah Kabupaten Kebumen perlu meningkatkan kinerja Pemerintah di Kebumen khususnya dinilai dari efisiensi, efektivitas, serta daya tanggap agar kinerja dapat meningkat lebih baik lagi. Pendidikan dan pelatihan SDM perlu ditingkatkan guna menunjang Kinerja Pelayanan Publik. Agar ke depannya dalam menggunakan media promosi

dapat berfungsi dengan baik perlu adanya *job description* secara terinci agar setiap aparat dapat melakukan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik. Pemerintah Kabupaten Kebumen dapat menggunakan *sms blast* untuk mempromosikan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” sebagai pendamping pariwisata ketika berada di Kabupaten Kebumen, *sms blast* ini dapat dilakukan ketika orang baru sampai di Kebumen, mall, stasiun, terminal dan lain-lain, melakukan kerjasama dengan media baik itu melalui *instagram, facebook, twitter* karena dalam era digitalisasi ini banyak orang yang menggunakan media social sebagai tempat untuk mempromosikan produk mereka.

Selain itu, data yang disajikan pada aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” harus sering di *update* agar data yang ditampilkan tidak menyesatkan para penggunanya. Pemerintah Kabupaten Kebumen juga harus mulai untuk mengajak pihak terkait untuk kelancaran dan keberhasilan aplikasi “Yuh Plesir Kebumen” seperti asosiasi-asosiasi yang berkaitan dengan perhotelan dan restoran di Kabupaten Kebumen, pihak akademisi, dan berkolaborasi dengan perusahaan *travel agent* yang lebih terkenal seperti *traveloka, pegi-peggi, TripAdvisor* dan lain-lain. Sehingga aplikasi ini dapat

berfungsi dan berguna bagi masyarakat Kabupaten Kebumen maupun luar Kabupaten Kebumen secara maksimal. Selanjutnya sector wisata Kabupaten Kebumen skala besar yang berupa hotel dan restoran yang ada di Kabupaten Kebumen, hendaknya memberikan data terbarunya kepada Pemerintah Kabupaten Kebumen untuk menunjang keberhasilan dari aplikasi ini. Kemudian, sector wisata Kabupaten Kebumen sector kecil yang berupa rumah makan atau UMKM di Kabupaten Kebumen, hendaknya memberikan informasi terbaru kepada Pemerintah Kabupaten Kebumen untuk menunjang keberhasilan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhinata , F. D., Rakhmadani , D. P., Segara, A. J., & Ramadhan, N. G. (2022, Agustus). Implementasi Website Rahayu River Tubing sebagai Media Promosi dan Reservasi bagi Wisatawan. *Madani : Indonesian Journal Of Civil Society*, IV, 1-9. doi:<https://doi.org/10.35970/madani.v4i2>
- Badan Perencanaan dan Penelitian dan Pengembangan . (2021). *RPJMD Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Kebumen Tahun 2021-2026*. Kebumen: Badan Perencanaan dan

- Penelitian dan Pengembangan Daerah.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Jumlah Penduduk Kabupaten Kebumen (Jiwa)*. Retrieved Maret 30, 2023, from Badan Pusat Statistik Kabupaten Kebumen: <https://kebumenkab.bps.go.id/>
- Bungin , B. (2007). *Penelitian Kualitatif* . Jakarta: Kencaria.
- CresWell, J. W. (2016). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran* (4 ed.). Pustaka Pelajar.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen. (2022). Laporan Kinerja Instansi Pemerintah (LKjIP) Dinas Kepemudaan dan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kebumen Tahun Anggaran 2021. ii - 25.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen. (2023). *Laporan Kinerja Instansi Pemerintah (LKjIP) Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen Tahun Anggaran 2022*. Kebumen: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen.
- Ependi , U., Pajaitan , F., & Syakti , F. (2020, Juni). Pengembangan Aplikasi Mobile Travel Guide Pada Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIC)*, 7, 607-618.
- Firman, Restu Rahmawati, & Danang Trijayanto. (2017). *Penerimaan dalam E-Government (Studi Fenomenologi pada Pengguna Layanan Terpadu Satu Pintu di BPTSP DKI Jakarta)* (Vol. Volume III). PROMEDIA.
- Hadijah, N. N. (2019). *Penggunaan Media Baru Sebagai Tujuan Promosi Wisata Daerah (Studi Deskriptif Kualitatif pada Aplikasi Plesir Kebumen oleh Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kebumen)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hartyanto, B. N., & Pangastuti , E. (2019). Pengaruh Promosi Pariwisata Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Mancanegara Ke ODTW (Survei pada Tourist Information Center Malioboro Kota Yogyakarta). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 77(1).
- Hidayat, S. (2018, November 11). *Resmi Dilaunching. Aplikasi Plesir Kebumen Tawarkan Aneka Menu Wisata*. Retrieved from Sorot Kebumen: <https://kebumen.sorot.co/berita-4803-resmi-dilaunching-aplikasi-plesir-kebumen-tawarkan-aneka-menu-pariwisata.html>
- Khalil, M. A., Lanvin, B. D., & Chaudhry, V. (2002). *The E-Government Handbook for Developing Countries*. Washington: InfoDev.
- Kusuma, M. (2016). Strategi Pemerintah Kota Surakarta Dalam Mengembangkan E-Government (Studi Kasus Pada Aplikasi Smartphone "Solo Destination").

Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Ilmu Komunikasi Universitas Gajah Mada.

- Napitupulu, D. B. (2017). Pengujian Kerangka Kerja Pemingkatan E-Government di Indonesia (PeGi) : Studi Kasus di Tingkat Kementerian. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(1), 15-30. doi:<https://doi.org/10.20422/jpk.v20i1.123>
- Nugraha, J. (2018). E-GOVERNMENT DAN PELAYANAN PUBLIK (STUDI TENTANG ELEMEN SUKSES PENGEMBANGAN E-GOVERNMENT DI PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN). *JURNAL KOMUNIKASI DAN KAJIAN MEDIA, VOLUME 2*.
- Ordiyasa, I. W. (2015). KEGAGALAN PENERAPAN E-GOVERNMENT DI NEGARA-NEGARA BERKEMBANG. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015, Vol.3, No.4*, 55-60.
- Siagian, S. (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sosiawan, E. A. (2008, Mei 24). Tantangan dan Hambatan dalam Implementasi E-Government di Indonesia. *Seminar Nasional Informatika 2008 (semnasI F 2008)*, 99-108.
- Sulthoni, Y. R., Setianingsih, E. L., & Lituhayu, D. (2021). Manajemen Pariwisata Dinasa Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen di Era Covid-19. 1-15. doi:[10.14710/jppmr.v11i3.34722](https://doi.org/10.14710/jppmr.v11i3.34722)
- Wulandari, S., & Ghonni, F. N. (2021). EFEKTIVITAS PENGELOLAAN APLIKASI TULUNGAGUNG TOURISM DALAM PENGEMBANGAN PARIWISATA DI KABUPATEN TULUNGAGUNG PROVINSI JAWA TIMUR. *Jurnal teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 36-62.