

Inovasi Pemerintah Kota Semarang Melalui Aplikasi Wis Semar Untuk Mendukung Pariwisata Kota Semarang

Emma Maulida Hilmi*), **Nunik Retno Herawati**)**
Email : emmamaulida7@gmail.com, nunikretno42@gmail.com

Departemen Politik dan Pemerintahan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang, Kode Pos 50275
Telepon/Faksimile (024)74605407
Laman: <https://fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi Wis Semar merupakan salah satu terobosan yang dibuat oleh Pemerintah Kota Semarang bekerja sama dengan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kota Semarang adalah membentuk sebuah aplikasi yang berbasis online yang diharapkan dapat membatu promosi wisata di Kota Semarang sekaligus sebagai pemandu wisatawan di Kota Semarang. Aplikasi Wis Semar mulai diinisiasi pada tahun 2015 dan dirilis pada tahun 2016. Pemerintah Kota Semarang bekerja sama dengan Dinas Komunikasi, Informatika, dan Persandian Kota Semarang sebagai lembaga yang berperan dan bertanggungjawab terhadap pariwisata di Kota Semarang meluncurkan sebuah aplikasi yang diberi nama Wis Semar (Wisata Semarang) sekaligus sebagai upaya peningkatan *e-governance*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan inovasi aplikasi Wis Semar dan pelaksanaan inovasi aplikasi Wis Semar oleh Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan teori inovasi oleh Everet M. Rogers yang menjelaskan bahwa inovasi memiliki lima karakteristik, yaitu kemanfaatan, kesesuaian, kompleksitas, diuji coba, dan pengamatan. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejak tahun 2017 aplikasi Wis Semar mengalami kendala sehingga tidak berjalan dan dikelola secara optimal dikarenakan aplikasi Wis Semar pada tujaun awalnya akan dikelola bersama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang tetapi hingga penelitian ini dilakukan belum ada koordinasi dari dinas terkait mengenai pengelolaan aplikasi Wis Semar. Oleh karena itu masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui aplikasi Wis Semar, dikarenakan juga kurangnya sosialisasi yang dilakukan oleh Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kota Semarang. Penelitian ini menyarankan agar mulai dijalinnya koordinasi dan komunikasi antara Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kota Semarang dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dalam mengelola inovasi yang digunakan untuk meningkatkan pariwisata Kota Semarang, seperti inovasi aplikasi Wis Semar sebagai salah satu upaya inovasi untuk meingkatkan daya tarik pariwisata Kota Semarang.

Kata Kunci : Inovasi, Wis Semar, Pariwisata

Semarang Government Innovation through Wis Semar Application to Improve Semarang City Tourism

Emma Maulida Hilmi*), Nunik Retno Herawati **)

Email : emmamaulida7@gmail.com

Department of Politics and Government

Faculty of Social and Political Sciences, Diponegoro University

Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang, Kode Pos 50275

Laman: <https://fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Wis Semar application is one of the breakthroughs made by the Semarang City Government in collaboration with the Semarang City Communication, Informatics, Statistics and Coding Department, which is to form an online-based application which is expected to help promote tourism in Semarang City as well as act as a tourist guide in Semarang City. Wis Semar application was initiated in 2015 and released 2016, Semarang City Government, in collaboration with Semarang City Communication, Information and Cryptography Department as an institution that plays a role and is responsible for tourism in the City of Semarang, launched an application called Wis Semar (Tourism Semarang) as well as an effort to improve e-governance. This research aims to explain the Wis Semar application innovation and the implementation of Wis Semar application innovation by the Semarang City Communication, Informatics, Statistics, and Cryptography Department. This research uses the theory of innovation by Everett M. Rogers which explains that innovation has five characteristics, namely relative advantage, suitability, complexity, trialability, and observability. The research method used is qualitative research with a descriptive approach. Data collection in this research was through observation, interviews and documentation. The results of the research show that since 2017 Wis Semar application has experienced problems so that it is not running and being managed optimally because Wis Semar application was originally intended to be managed jointly with Semarang City Culture and Tourism Office but until this research was carried out there was no coordination from the relevant agencies regarding application management Wis Semar. Therefore, there are still many people who do not know about Wis Semar application, due to the lack of socialization carried out by the Semarang City Communication, Informatics, Statistics and Cryptography Department. This research suggests that coordination and communication should begin to be established between the Semarang City Communication, Informatics, Statistics and Cryptography Department and Semarang City Culture and Tourism Department in managing innovations used to improve Semarang City Tourism, such as Wis Semar application innovation as one of the innovation efforts to increase the tourism attraction of Semarang City.

Keywords : Innovation, Wis Semar, Tourism

***) Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

*****) Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

A. PENDAHULUAN

Pariwisata menjadi sektor industri yang berperan penting dan strategis dalam pembangunan ekonomi, baik sebagai peluang penciptaan lapangan kerja ataupun sebagai sumber devisa bagi pendapatan Negara. Hal ini menarik, melihat bagaimana beberapa daerah merespons secara cepat target pemerintah pusat melalui Kementerian Pariwisata untuk menjadikan sektor pariwisata sebagai penyumbang devisa terbesar Indonesia pada tahun 2019. Salah satunya Kota Semarang yang terus berupaya menggeser citra kotanya dari kota industri menjadi kota perdagangan dan jasa yang fokus pada sektor pariwisata. Hal itu tertuang dalam visi&misi Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Semarang tahun 2016-2021, yaitu “Semarang Kota Perdagangan dan Jasa yang Hebat Menuju Masyarakat Semakin Sejahtera”. Oleh karena itu, salah satu terobosan yang dibuat oleh Pemerintah Kota Semarang bekerja sama dengan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kota Semarang adalah membentuk sebuah

aplikasi yang berbasis online yang diharapkan dapat membatu promosi wisata di Kota Semarang sekaligus sebagai pemandu wisatawan di Kota Semarang,

Aplikasi Wis Semar adalah aplikasi berbasis android yang memiliki fitur lengkap. Di antaranya yaitu dengan menggunakan teknologi *realtime* sehingga dapat mengetahui posisi terbaru. Wis Semar juga dilengkapi dengan peta tempat wisata untuk memudahkan wisatawan menuju tempat wisata tersebut. Dengan adanya inovasi aplikasi Wis Semar tersebut, diharapkan dapat mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai wisata yang ada di Kota Semarang.

Pada pelaksanaan inovasi aplikasi Wis Semar terdapat kendala yang menyebabkan tidak optimalnya pengelolaan aplikasi Wis Semar oleh Diskominfo Kota Semarang. Hal ini kemudian yang menarik peneliti untuk nelakukakn penelitian yang berjudul “Inovasi Pemerintah Kota Semarang Melalui Aplikasi Wis Semar untuk Mendukung Pariwisata Kota Semarang”

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pelaksanaan inovasi Pemerintah Kota Semarang melalui aplikasi Wis Semar untuk meningkatkan pariwisata Kota Semarang?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk menganalisis bagaimana pelaksanaan inovasi Pemerintah Kota Semarang melalui aplikasi Wis Semar untuk mendukung Pariwisata Kota Semarang

D. KERANGKA TEORI

1. Teori Inovasi

Menurut Rogers menjelaskan inovasi sebagai “*an idea, practice, or object perceived as new by the individual.*” Selain itu inovasi juga tidak terlepas dari beberapa hal antara lain:

1. Pengetahuan baru. Sebuah inovasi hadir sebagai pengetahuan baru bagi masyarakat dalam sebuah sistem sosial tertentu. Pengetahuan ini merupakan faktor penting

penentu perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat

2. Cara baru. Inovasi juga dapat berupa sebuah cara baru bagi individu atau sekelompok orang untuk memenuhi kebutuhan atau menjawab masalah tertentu. Cara baru ini merupakan pengganti cara lama yang sebelumnya berlaku
3. Objek baru. Sebuah inovasi adalah objek baru bagi penggunanya, baik berbentuk fisik maupun tidak berwujud.
4. Teknologi baru. Inovasi sangat identik dengan kemajuan teknologi. Banyak contoh inovasi yang hadir dari hasil kemajuan teknologi. Indikator kemajuan dari sebuah produk teknologi yang inovatif biasanya dapat langsung dikenali oleh fitur fitur yang melekat pada produk tersebut

5. Penemuan baru. Hampir semua inovasi merupakan hasil penemuan baru. Sangat jarang ada kasus inovasi hadir sebagai sebuah kebetulan. Inovasi merupakan produk dari sebuah proses yang sepenuhnya bekerja dengan kesadaran dan kesengajaan. Secara umum, Rogers menyatakan inovasi mempunyai beberapa karakteristik, yaitu :

1. *Relative advantage*
(Kemanfaatan)

Sebuah inovasi harus mempunyai keunggulan dan nilai lebih dibandingkan dengan inovasi sebelumnya. Selalu ada sebuah nilai kebaruan yang melekat dalam inovasi yang menjadi ciri yang membedakannya dengan yang lain.

2. *Compatibility* (Kesesuaian)

Inovasi juga sebaiknya mempunyai sifat kompatibel atau kesesuaian dengan inovasi yang digantinya. Hal ini dimaksudkan agar inovasi yang lama tidak serta merta dibuang begitu saja, selain karena alasan faktor biaya yang tidak sedikit, namun juga inovasi yang lama menjadi bagian dari proses transisi ke inovasi terbaru. Selain itu juga dapat memudahkan proses adaptasi dan proses pembelajaran terhadap inovasi itu secara lebih cepat.

3. *Complexity* (Kompleksitas)

Dengan sifatnya yang baru, maka inovasi mempunyai tingkat kerumitan yang boleh jadi lebih tinggi dibandingkan dengan inovasi sebelumnya. Namun demikian, karena

sebuah inovasi menawarkan cara yang lebih baru dan lebih baik, maka tingkat kerumitan ini pada umumnya tidak menjadi masalah penting.

4. *Triability* (Diuji Coba)

Inovasi hanya bisa diterima apabila telah teruji dan terbukti mempunyai keuntungan atau nilai lebih dibandingkan dengan inovasi yang lama. Sehingga sebuah produk inovasi harus melewati fase “uji publik”, dimana setiap orang atau pihak mempunyai kesempatan untuk menguji kualitas dari sebuah inovasi.

5. *Observability* (Pengamatan)

Sebuah inovasi harus juga dapat diamati, dari segi bagaimana ia bekerja dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Inovasi merupakan cara baru untuk menggantikan cara lama

dalam mengerjakan atau memproduksi sesuatu.

E. METODE PENELITIAN

Berdasarkan topic penelitian yang diteliti, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini untuk menjelaskan bagaimana inovasi aplikasi Wis Semar dalam meningkatkan pariwisata Kota Semarang. Subjek penelitian menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu orang-orang yang berkaitan dengan topic penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian ini, subjek penelitian Wis Semar adalah orang-orang yang berkaitan langsung dengan pelaksanaan inovasi Wis Semar, serta pengguna layanan aplikasi Wis Semar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada proses analisis data menggunakan teknik pengumpulan seluruh data, reduksi data penyajian data, dan pengambilan keputusan. Dan

kualitas data menggunakan teknik triangulasi data.

F. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inovasi Aplikasi Wis Semar

Inovasi Aplikasi Wis Semar oleh Everet M. Rogers terdiri dari kemanfaatan, kesesuaian, kompleksitas, diuji coba, dan dapat diamati.

a. Kemanfaatan

Inovasi aplikasi Wis Semar pada awalnya berdasarkan ide yang didapat dari saudara Sukirno sendiri yang dibangun secara internal dengan pimpinan. Peluncuran aplikasi Wis Semar untuk sisi pengetahuan yang dibangun sudah cukup baik dengan adanya kesadaran atau munculnya ide. Dalam munculnya inovasi aplikasi Wis Semar ini dibuat untuk memudahkan dan menarik wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang sekaligus sesuai dalam RJPM Kota Semarang. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kota Semarang dalam memuat tentang layanan pelayanan masyarakat pada aplikasi Wis Semar juga memuat layanan informasi seputar Kota

Semarang didalam layanan aplikasi tersebut.

Dengan adanya Wis Semar, pengguna layanan aplikasi merasakan manfaat dan nilai lebih yang dihasilkan dari adanya pelaksanaan inovasi aplikasi Wis Semar oleh Diskominfo Kota Semarang dalam pelayanan informasi mengenai wisata di Kota Semarang menjadi lebih praktis, mudah, dan cepat karena wisatawan tidak perlu mencari satu per satu akan tetapi sudah langsung muncul daftar daftar destinasi wisata.

b. Kesesuaian

Pembuatan aplikasi Wis Semar ini selain sebagai upaya pelayanan informasi kepada masyarakat tetapi juga sesuai dengan visi misi Kota Semarang yang menjadikan Kota Semarang sebagai Kota Pariwisata. Selain itu juga sebagai salah satu perwujudan Semarang sebagai *Smart City*. Di sisi lain juga disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang berkunjung ke Kota Semarang dalam mendapatkan informasi mengenai tempat tempat wisata yang ada di Kota Semarang dan fasilitas di sekitarnya. Pelaksanaan inovasi aplikasi Wis

Semar disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dalam mendapatkan informasi dan juga disesuaikan dengan upaya perwujudan Kota Semarang menjadi kota pariwisata. Karena saat ini semuanya menggunakan media internet, maka aplikasi Wis Semar ini juga dibuat sesuai dengan perwujudan upaya *e-government*. inovasi aplikasi Wis Semar memang kompatibel dan memiliki kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat. Inovasi aplikasi Wis Semar disesuaikan dengan visi misi Kota Semarang yaitu menjadikan Kota Semarang sebagai Kota Pariwisata dan sebagai upaya mewujudkan *e-government* dan juga disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dalam memberikan informasi mengenai pariwisata di Kota Semarang.

c. Kompleksitas

Kesulitan yang dihadapi oleh Diskominfo Kota Semarang dalam proses pelaksanaan inovasi yaitu kurangnya SDM yang dimiliki, sehingga pengembangan sistem yang dilakukan berdasarkan yang paling urgent terlebih dahulu. Dengan rendahnya SDM tersebut, yang mana seharusnya aplikasi Wis Semar dikelola

dan bekerja sama dengan Disbudpar Kota Semarang akan tetapi pada implementasinya hanya dikelola oleh Diskominfo Kota Semarang. Perkembangan kemajuan suatu teknologi seringkali tidak didukung dengan kemampuan SDM yang dimiliki, sehingga menyebabkan inovasi tidak dapat berjalan dengan optimal. SDM yang dimiliki oleh Diskominfo masih belum memadai dan belum memungkinkan untuk mengelola seluruh aplikasi yang dikelola oleh Diskominfo Kota Semarang.

Kesulitan lain yang saat ini dihadapi oleh Diskominfo Kota Semarang yaitu dengan adanya inovasi baru melalui aplikasi Wis Semar ini sangat dibutuhkan sosialisasi yang mendalam kepada masyarakat secara bertahap karena tidak bisa memaksa masyarakat untuk menggunakan aplikasi Wis Semar. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat agar menggunakan aplikasi Wis Semar. Proses sosialisasi yang dilakukan belum optimal karena masih terdapat masyarakat yang belum mengetahui adanya aplikasi Wis Semar.

d. Diuji Coba

Inovasi aplikasi Wis Semar oleh Diskominfo Kota Semarang telah teruji dan terbukti dapat digunakan juga memberikan kemudahan dalam memberikan pelayanan informasi di bidang pariwisata. Tetapi nilai keuntungan yang dihasilkan dari produk inovasi aplikasi Wis Semar belum mampu untuk meningkatkan PAD Kota Semarang secara optimal. Upaya memperkenalkan aplikasi Wis Semar dan meningkatkan antusias masyarakat menggunakan aplikasi Wis Semar dilakukan melalui berbagai cara yang telah muncul akibat penggunaan teknologi yang dikembangkan saat ini. Sosialisasi dilaksanakan baik secara langsung ataupun tidak langsung untuk lebih memperkenalkan keuntungan dan keunggulan aplikasi Wis Semar.

e. Dapat Diamati

Sebuah produk inovasi harus dapat diamati apakah dapat menciptakan perubahan yang lebih baik dari kemudahan yang diperoleh masyarakat setelah adanya inovasi itu. Kemudahan dalam penggunaan produk inovasi menjadi salah satu faktor keberhasilan suatu inovasi di dalam masyarakat

karena masyarakat dapat merasakan secara langsung manfaat dari adanya suatu inovasi tersebut. pada kenyataannya saat ini aplikasi Wis Semar masih kekurangan SDM dalam pengelolaan sistem dan pengembangan aplikasi Wis Semar karena masih rendahnya kualitas SDM di Diskominfo Kota Semarang. Dan seharusnya ada kerjasama dengan Disbudpar tapi belum teralisasi. Sampai saat ini hubungan kerjasama antara Diskominfo dan Disbudpar Kota Semarang belum terealisasi, sehingga berpengaruh pada pengembangan aplikasi wis semar yang belum optimal.

Inovasi Aplikasi Wis Semar berwujud sebuah aplikasi berbasis teknologi Augmented Reality atau merupakan fitur real time berbasis online yang dapat diunduh dan diakses melalui Play Store dan dapat diunduh melalui ponsel berbasis android. Sehingga dalam proses pelaksanaan inovasi, aplikasi Wis Semar dapat diamati dan dapat dipergunakan langsung oleh masyarakat yang ingin menggunakan layanan aplikasi Wis Semar.

G. KESIMPULAN

Terdapat inovasi pelayanan informasi mengenai pariwisata di Kota Semarang yang dikembangkan oleh Dinas Diskominfo Kota Semarang melalui aplikasi Wis Semar yang dapat diunduh melalui *Play Store*. Adanya inovasi aplikasi Wis Semar adalah bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan informasi kepada masyarakat di bidang pariwisata Kota Semarang sekaligus sebagai pemandu wisatawan yang datang berkunjung ke Kota Semarang.

Dalam pelaksanaan inovasi aplikasi Wis Semar masih belum optimal dikarenakan adanya hambatan hambatan baik dari faktor internal maupun eksternal yang menghambat inovasi Wis Semar berjalan optimal. Belum berjalan dengan optimal pelaksanaan inovais aplikasi Wis Semar di antaranya disebabkan dari faktor internal, inovasi aplikasi Wis Semar

sebagai inovasi layanann informasi masyarakat masih dianggap tidak harus dipriotitaskan, sehingga aplikasi Wis Semar dikesampingkan dan tidak dikelola secara optimal.

Dalam penelitian ini peneliti juga menemukan kurangnya terjalin komunikasi antara Diskominfo Kota Semarang dengan Disbudpar Kota Semarang yang bertanggung jawab mengenai pariwisata Kota Semarang, yang mana seharusnya terjalin kerja sama antara dua instansi yang mana Diskominfo sebagai penyedia dan pembuat aplikasi dan Disbudpar sebagai pihak yang memiliki data data mengenai pariwisata di Kota Semarang.

H. SARAN

I. Inovasi aplikasi Wis Semar rencananya mulai tahun 2022 baru akan dimulai adanya pembahasan mengenai kebarharuan inovasi aplikasi

Wis Semar, diharapkan dalam pelaksanaannya melibatkan pegawai yang kompeten dalam bidang teknologi dan Pemerintah Kota Semarang perlu melakukan rekrutmen pegawai ahli dibidang pengelolaan teknologi agar inovasi yang dikelola dapat lebih menarik minat masyarakat

2. Dalam pengembangan aplikasi

Wis Semar dibutuhkan koordinasi dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang supaya ada kebaruaran data-data mengenai pariwisata di Kota Semarang

3. Dibutuhkan adanya kebaruaran

aplikasi baik dalam teknologi, tampilan, maupun fitur-fitur aplikasi agar saat aplikasi diakses tidak terjadi trouble dan

dapat lebih menarik lagi dalam penggunaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahmat Fathoni, Haji, 1959-. (2011).

Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi/ H. Abdurrahmat Fathoni. In *Jakarta : Rineka Cipta, 2006.*
Rineka Cipta.

Ahmadi Imam Muslim. (2017).

Inovasi Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pelayanan Laporan Gangguan KAMTIBMAS Melalui “Kentongan Online” Polres Jember. In *Digital Repository Universitas Jember.*