

# EFEKTIVITAS PENGELOLAAN APLIKASI VISITING JOGJA DALAM PENGEMBANGAN PARIWISATA DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Gusti Radityo Prayoga<sup>1</sup>, Ari Subowo<sup>2</sup>, Teuku Afrizal<sup>3</sup>

Departemen Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro

Jln. Prof. Soedarto, S.H., Tembalang, Semarang, Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407, Faksimile (024) 7465405

Laman: [www.fisip.undip.ac.id](http://www.fisip.undip.ac.id) email: [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)

---

## ABSTRACT

*Presidential Instruction Number 3 of 2003 requires the Indonesian government to implement E-Government as an effort to increase efficiency and transparency in providing public services. One form of effort to implement E-Government through the tourism sector is by creating digital-based media that facilitates tourists and tourism destination managers. This digital tourism media is very helpful for the tourism sector, especially during the Covid-19 pandemic and the new normal period. D.I Yogyakarta is one of the provinces that uses digital media as a center for DIY tourism information, the application is called Visiting Jogja. However, in its implementation, there are still several problems in the visiting jogja application. The main complaints of users are problems during registration and applications that cannot be used. The purpose of this study is to analyze the effectiveness of the management of the visiting jogja application in developing tourism in DIY using the effectiveness theory by Siagian. This study uses a descriptive qualitative research method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the effectiveness of the management of the visiting jogja application is good, but there are several dimensions that need to be improved. The dimensions include the dimensions of facilities and infrastructure, where the computer equipment used is not too sophisticated and seems outdated and the information service facilities are inadequate. The second dimension is the time dimension, where the target achievement time is not determined.*

**Keywords :** *Management Effectiveness, E-Government, Visiting Jogja, Tourism Development.*

## PENDAHULUAN

Globalisasi yang terjadi di seluruh sisi dunia menyebabkan perkembangan pesat pada informasi teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi maka tentu saja mengubah segala pola komunikasi pada pemerintahan dengan masyarakatnya. Hal ini menjadi tuntutan bagi pemerintah untuk

menyediakan segala kebutuhan masyarakat melalui proses digital yang memberikan efektivitas dan efisiensi. Teknologi memiliki peran penting bagi pemerintah untuk menyediakan layanan yang efektif dan efisien. Maka dengan itu pemerintah harus bisa memanfaatkan teknologi tersebut dalam upaya memberikan pelayanan yang lebih efektif dan efisien bagi masyarakat.

Penggunaan teknologi

informasi dan komunikasi dalam pemerintahan dapat dilakukan dengan - *E-Government*. Pelaksanaan *e-government* di Indonesia sendiri tercipta melalui Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Pengembangan *Electronic Government*. Instruksi Presiden ini mendorong pemerintah untuk bisa memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pengelolaan dan aksesnya dilakukan secara cepat dan akurat.

Inpres ini juga mendorong proses *e-government* agar dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, akuntabilitas, dan transparansi, sehingga proses pemerintahan yang baik (*good governance*) dapat terlaksana melalui *digital government*. Secara umum *e-government* merupakan sistem pelaksanaan pemerintahan menggunakan kemajuan teknologi yang berbasis internet.

Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 menyebutkan pemerintahan harus bisa memenuhi dua tuntutan masyarakat, yaitu pelayanan publik harus memenuhi kepentingan masyarakat luas yang dapat diandalkan dan terpercaya serta mudah dijangkau secara interaktif, dan pemerintah harus mendengar aspirasi masyarakat dengan memfasilitasi partisipasi dan dialog publik di dalam perumusan kebijakan negara. Menghadapi tuntutan ini,

pemerintah perlu mengembangkan sistem kerja yang lebih fleksibel, pemerintah harus lebih terbuka dengan sektor swasta, dan pemerintah harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan pengelolaan, penyaluran, dan mendistribusikan informasi dalam pelayanan publik.

*E-government* pada pelaksanaannya di Indonesia telah mempengaruhi beberapa sektor utama yang menjadi penopang ekonomi di Indonesia. Salah satu sektor yang terdampak oleh *e-government* di Indonesia adalah sektor pariwisata. Pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat berpotensi dan banyak dikembangkan di berbagai negara. Pariwisata juga menjadi sektor yang sangat berpengaruh dalam pembangunan suatu negara karena pariwisata telah dianggap membawa dampak positif bagi masyarakat sebagai penggerak kegiatan ekonomi.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu Provinsi yang menjadi destinasi wisata favorit yang sangat beragam. Oleh karena itu, diperlukan upaya dinamis dan berkelanjutan sebagai upaya pengembangan dan pemerataan pariwisata. Daerah Istimewa Yogyakarta berada di tengah selatan pulau Jawa, secara administratif terdiri dari 78 kecamatan dan 438 kelurahan atau desa. Terdapat beberapa daerah tertentu yang tergolong aman

sehingga membuat Yogyakarta menjadi destinasi favorit bagi wisatawan.

Beragamnya jumlah destinasi wisata menjadikan Yogyakarta sebagai magnet bagi para wisatawan domestik maupun mancanegara. Tetapi, pada akhir tahun 2019 terdapat kemunculan virus *Covid-19* yang berasal dari Wuhan yang menyebabkan pandemi global. *Kemunculan Covid-19* membuat segala aktivitas terhambat, termasuk sektor pariwisata. WHO (*World Health Organization*) pada tahun 2020 mencatat sebanyak 46.403.652 kasus *Covid-19* yang terkonfirmasi dan angka kematian mencapai 1.198.569 kasus.

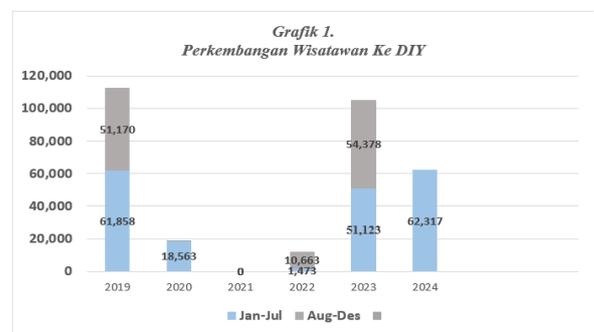
Sepanjang tahun 2020 perekonomian di sebagian besar dunia mengalami penurunan hingga resesi. UNWTO mencatat pada tahun 2019 sektor pariwisata dunia mengalami kerugian sekitar Rp 6.800 triliun. Kerugian ini disebabkan oleh penerapan pembatasan sosial di beberapa negara. Pembatasan sosial yang diterapkan ini bertujuan untuk memutus rantai penyebaran *Covid-19*.

Seperti yang kita ketahui, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan daerah yang menjadi tujuan wisata favorit di Indonesia dan sangat mengandalkan sektor pariwisatanya. Sayangnya, Daerah Istimewa Yogyakarta harus mengalami penurunan jumlah wisatawan akibat pemberlakuan Pembatasan Sosial

Berskala Besar (PSBB) dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sehingga Yogyakarta juga harus mengalami masa krisis akibat pandemi *Covid-19*. Berdasarkan data Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, terjadi penurunan jumlah wisatawan mancanegara maupun lokal yang signifikan terutama di

Tabel 1. 1 Perkembangan Wisatawan ke DIY

Bulan	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Jan-Jul	61.858	18.653	-	1.473	51.123	62.317
Aug-Des	51.170	-	-	10.663	54.378	<i>On-going</i>
Total	113.028	18.653	-	12.136	105.501	<i>On-going</i>



Sumber: Berita Resmi Statistik, Badan Pusat Statistik (2023).

tahun 2020.

Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadi salah satu pusat pariwisata di Indonesia harus mengupayakan pariwisatanya untuk terus berkembang, terutama di era *new-normal*. Pengembangan pariwisata merupakan fokus utama bagi Dinas Pariwisata DIY agar industri pariwisata DIY terus berkembang dan dapat meningkatkan pendapatan daerah. Menurut Musanef (1995:1-11) pengembangan pariwisata adalah usaha dan kegiatan yang terencana untuk menarik perhatian wisatawan dengan menyediakan berbagai macam fasilitas, sarana dan prasarana, barang dan jasa yang diperlukan agar kebutuhan wisatawan

terpenuhi.

Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi dan kecanggihan komunikasi pemerintah harus bisa mengikuti perkembangan tersebut. Perkembangan era digital juga memainkan peran penting dalam daya saing organisasi dan tujuan pariwisata. Di era perkembangan teknologi ini penyajian informasi telah berubah. Dampak perkembangan TIK mampu mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi. Digitalisasi dalam pariwisata berkaitan dengan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman wisatawan, efisiensi operasional, dan pemasaran destinasi wisata. Digitalisasi pariwisata merupakan pengembangan ide, produk, layanan, atau proses baru yang menghasilkan perubahan positif dalam industri pariwisata.

Di era pasca pandemi *Covid-19* pengembangan pariwisata berbasis digital merupakan sebuah alternatif baru, karena Indonesia sedang memasuki era *new normal* yang mengharuskan mengurangi interaksi secara langsung. Aplikasi berbasis digital dapat menjadi sebuah solusi di era *new normal*. Beberapa aplikasi digital terintegrasi dengan sistem Peduli Lindungi yang merupakan persyaratan dalam pengelolaan pariwisata *new normal*.

Pemerintah Daerah DIY telah menggunakan aplikasi digital dalam

memanfaatkan perkembangan zaman. Program aplikasi yang dalam penggunaannya bertujuan untuk pengelolaan pariwisata DIY di tengah masa *new normal* ini. Kebijakan ini berkaitan dengan pengembangan pariwisata dan promosi dengan memanfaatkan teknologi digital berbentuk aplikasi, aplikasi tersebut dinamakan *visiting jogja*. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan Pemerintah DIY dalam melacak apabila terdapat kasus positif Covid-19 di lokasi wisata.

Aplikasi *visiting jogja* merupakan salah satu perwujudan dari upaya pengembangan pariwisata yang diatur dalam Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2012 – 2025 yang telah berganti menjadi Peraturan Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2019. Mengikuti Peraturan Daerah tersebut pengembangan pariwisata yang hendak dilakukan oleh Pemerintah DIY dengan menciptakan aplikasi digital yang berfungsi untuk menyediakan layanan informasi kepariwisataan sekaligus menjadi pusat data yang terintegrasi dengan Kabupaten/Kota di DIY.

Aplikasi *visiting jogja* sendiri memiliki fitur *self screening covid-19*, aplikasi ini juga berguna untuk memantau pengunjung melalui registrasi identitas

yang tercatat dalam sistem. Aplikasi *Visiting Jogja* menawarkan berbagai fasilitas penting yang menarik, termasuk reservasi tiket online untuk tempat wisata di DIY, serta fitur tambahan seperti informasi kuliner, tempat oleh-oleh, pilihan desa wisata, jadwal acara, info wisata, dan media sosial terkait *Visiting Jogja*.

Namun sebagai aplikasi yang terbilang baru, *visiting jogja* masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut seperti aplikasi yang tidak *loading* dengan benar, tidak adanya kolom ulasan bagi destinasi wisata, dan *barcode* yang error saat hendak digunakan. Terdapat juga beberapa kendala yang dihadapi Dinas Pariwisata DIY dalam mengelola aplikasi ini.

Dalam pengembangan aplikasi *visiting jogja* sebagai upaya pengembangan pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta masih ditemukan beberapa permasalahan seperti aplikasi yang masih error, belum adanya kolom ulasan destinasi wisata, *barcode* aplikasi yang error dan aplikasi menutup sendiri, aplikasi yang kurang terintegrasi dengan sosial media, dan foto destinasi yang kurang lengkap.

Beberapa persoalan tersebut menimbulkan pertanyaan akan keefektifan Dinas Pariwisata DIY sebagai pengelola *visiting jogja*. Padahal aplikasi *visiting jogja* diciptakan untuk memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi

pariwisata dan memudahkan proses pemesanan tiket.

Pada penelitian ini akan berfokus pada tindakan dari Dinas Pariwisata dalam mengatasi permasalahan-permasalahan diatas. Efektivitas dalam pengelolaan *visiting jogja* akan dipertanyakan apabila permasalahan pada aplikasi masih saja terjadi tanpa adanya upaya untuk meningkatkan performa aplikasi. Penelitian ini akan meneliti apakah efektivitas pengelolaan aplikasi sudah dapat dicapai melalui kelima indikator Siagian (2015:20-21) yang terdiri dari sumber daya, dana, sarana dan prasarana, kualitas dan kuantitas, dan waktu. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pengelolaan Aplikasi *Visiting Jogja* Dalam Pengembangan Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan pemahaman komputer pada pegawai Dinas Pariwisata DIY
2. Aplikasi *visiting jogja* tidak bisa digunakan akibat *loading* yang lama
3. Aplikasi *visiting jogja* kerap menutup sendiri akibat *error*
4. Aplikasi *visiting jogja* belum tersedia pada perangkat iOS

5. Akses *scan barcode* yang kerap *error* dan proses pendaftaran yang bermasalah

## **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, maka dapat ditentukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas pengelolaan aplikasi *visiting jogja* dalam pengembangan pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta?

## **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis efektivitas pengelolaan aplikasi *visiting jogja* dalam pengembangan pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## **KERANGKA TEORI**

### **A. Efektivitas**

Siagian (2015:20-21) dalam bukunya yang berjudul Manajemen Sumber Daya Manusia menjelaskan melalui konsep efektivitas untuk mengukur efektivitas suatu program, yaitu:

1. Sumber Daya: Pengelolaan sumber daya manusia yang baik akan berdampak pada kesadaran dan kinerja para pegawai, sehingga dapat menghasilkan pengelolaan

yang efektif terhadap aplikasi *visiting jogja*

2. Dana: Dana merupakan ketersediaan uang untuk keberlangsungan suatu program. Pengelolaan dana dalam pengembangan dan promosi
3. Sarana dan Prasarana: Merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam suatu program yang berpengaruh signifikan bagi suatu program
4. Kualitas dan Kuantitas : Kualitas dan kuantitas mengacu pada bagaimana kemampuan dan keterampilan pegawai Dinas Pariwisata DIY dalam mengelola aplikasi *visiting jogja* dan melayani keluhan pengguna aplikasi.
5. Waktu: Ketepatan waktu mengacu pada bagaimana kinerja Dinas Pariwisata DIY dalam mencapai targetnya dalam waktu yang telah ditentukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Efektivitas Pengelolaan Aplikasi *Visiting Jogja* Oleh Dinas Pariwisata DIY**

Penelitian ini berfokus pada Efektivitas Pengelolaan Aplikasi *Visiting Jogja* Dalam Pengembangan Pariwisata di DIY. Penelitian ini menggunakan teori

efektivitas oleh Siagian (2015:20-21), dalam mengukur efektivitas suatu program menggunakan lima dimensi yaitu Dimensi sumber daya, dana, sarana dan prasarana, kualitas dan kuantitas, dan waktu. Kelima dimensi tersebut akan diuraikan melalui penjelasan berikut ini.

### **1. Sumber Daya**

Dimensi Sumber Daya menurut Siagian (2015:20-21) dapat diartikan sebagai segala unsur yang mempengaruhi keberlangsungan suatu program. Segala unsur yang dimaksud adalah sumber daya manusia dan sumber daya lainnya seperti fasilitas serta peralatan. Sumber daya yang memadai dan keterlibatan antar sumber daya akan berpengaruh terhadap pengelolaan pada aplikasi *visiting jogja*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan sumber daya manusia pada Dinas Pariwisata DIY sudah cukup baik dengan melakukan kualifikasi pendidikan dan pelatihan dalam menentukan pegawai. Pelatihan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman pegawai dalam menggunakan komputer dan menjaga pelayanan agar tetap profesional. Selain itu Dinas Pariwisata DIY juga memberlakukan SOP penanganan keluhan dalam 1x24 jam agar dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna aplikasi.

Dinas Pariwisata DIY juga mengadakan penghargaan bagi pegawainya, yaitu berupa acara jalan-jalan

bersama sekaligus memantau destinasi wisata. Namun sayangnya sistem penghargaan individual berupa bonus belum diadakan. Sistem penghargaan individual sendiri merupakan salah satu upaya Dinas Pariwisata DIY dalam mengapresiasi pegawainya.

Berdasarkan hasil analisis, Dinas Pariwisata DIY telah mampu mengelola sumber daya manusianya dengan baik. Pelatihan dan kualifikasi pendidikan yang diterapkan Dinas Pariwisata DIY telah cukup berdampak dimana pengelolaan aplikasi *visiting jogja* tidak ditemukan masalah dalam sumber daya manusianya. Selain itu, aturan dan standar yang telah diterapkan terbukti mampu menjaga integritas pegawai terutama dalam menanggapi keluhan pengguna yang akan direspon secepatnya, sehingga kenyamanan pengguna aplikasi terjamin.

### **2. Dana**

Dimensi dana menurut Siagian (2015:20-21) adalah sumber keuangan yang menentukan apakah suatu program berjalan dengan maksimal atau tidak. Dalam pengelolaan aplikasi *visiting jogja* ini ketersediaan dana menjadi salah satu unsur terpenting karena tanpa ketersediaan dana yang jelas pengelolaan aplikasi akan terhambat, terutama dalam pengembangannya. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Anggaran untuk pengelolaan aplikasi *visiting jogja* berasal

dari APBD, Bank Indonesia, dan Bank BPD DIY yang kegunaannya berbeda. Dana yang berasal dari APBD dan Bank Indonesia dialokasikan untuk pemeliharaan dan pengembangan aplikasi.

Dinas Pariwisata DIY bekerja sama dengan Bank Indonesia terutama dalam pengembangan aplikasi *visiting jogja*. Sumber dana dari Bank Indonesia juga digunakan untuk merawat perangkat komputer yang digunakan untuk operasional *visiting jogja*. Jumlah yang dibutuhkan Dinas Pariwisata DIY dalam pemeliharaan dan pengembangan mencapai Rp. 105.000.000 yang masih tergolong rendah.

Dinas Pariwisata DIY juga bekerja sama dengan Bank BPD DIY dan Bank Indonesia dalam mempromosikan aplikasi *visiting jogja*. Salah satu upaya mempromosikan aplikasi *visiting jogja* adalah dengan menggunakan *billboard* dengan harga sewa mencapai Rp.200.000.000 per 3 bulan. Upaya promosi juga dilakukan melalui media sosial dan menyelenggarakan acara olahraga seperti *visiting jogja cycling tour* yang sepenuhnya dibiayai oleh Bank Indonesia dan Bank BPD DIY.

Berdasarkan hasil analisis, Dinas Pariwisata DIY sudah mampu mengelola dana anggaran dalam pengembangan dan promosi aplikasi *visiting jogja*. Pengalokasian dana dan kerja sama yang

baik juga menjadi bukti bahwa pengelolaan dana yang dilakukan Dinas Pariwisata DIY sudah dilakukan dengan efektif. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat Siagian (2015:20-21) dimana ketersediaan dana dan pengelolaan yang baik untuk program sudah dapat dipenuhi oleh Dinas Pariwisata DIY.

### **3. Sarana dan Prasarana**

Merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam suatu program yang berpengaruh signifikan bagi suatu program. (Siagian, 2015:20-21). Ketersediaan sarana dan prasarana dalam pengelolaan suatu program akan ditentukan melalui ketersediaan perangkat dan perawatan perangkat tersebut.

Hasil temuan terkait ketersediaan sarana dan prasarana pengelolaan aplikasi *visiting jogja* dari Dinas Pariwisata DIY sudah cukup memadai. Hal ini dibuktikan dengan tersedianya delapan buah komputer yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi *visiting jogja*. Namun komputer tersebut tidak dilengkapi dengan spesifikasi yang canggih karena Dinas Pariwisata hanya menjadi admin dalam pengelolaan aplikasi *visiting jogja* dan menyerahkan pengelolaan teknis kepada pihak *developer*.

Dinas Pariwisata DIY juga menyerahkan penyimpanan data kepada Diskominfo, sehingga segala peralatan untuk menyimpan data pengguna milik Diskominfo yang pastinya sudah canggih.

Ketersediaan fasilitas pelayanan informasi pada Dinas Pariwisata DIY juga masih ditemukan kekurangan, yaitu kurangnya informasi pada papan informasi dan tv.

Perawatan terhadap perangkat-perangkat tersebut juga dilakukan rutin dua kali dalam setahun yang meliputi *maintenance*, *update* data, pemeriksaan komputer operasional, dan pembaharuan data dan perbaikan *bug* pada aplikasi. Hal ini sebagai bentuk komitmen Dinas Pariwisata DIY dalam memastikan kinerja aplikasi tetap optimal.

Berdasarkan hasil analisis, pengelolaan aplikasi *visiting jogja* oleh Dinas Pariwisata masih belum sesuai dengan teori efektivitas Siagian (2015:20-21) karena masih terdapat pengelolaan yang kurang efektif.

#### **4. Kualitas dan Kuantitas**

Dimensi Kualitas dan Kuantitas menurut Siagian (2015:20-21) adalah suatu tingkatan yang digunakan untuk mengukur baik atau buruknya suatu hal dan jumlah banyaknya suatu hal yang berkaitan dengan pengelolaan program tersebut. Berkaitan dengan penelitian ini, kualitas dan kuantitas Dinas Pariwisata DIY dalam mengelola aplikasi *visiting jogja* menjadi salah satu penentu apakah pengelolaan sudah efektif.

Hasil temuan terkait kualitas dan kuantitas menunjukkan terdapat kelemahan pada kualitas sumber daya manusia dimana mayoritas pengelola tidak memiliki latar

belakang paham komputer. Namun, permasalahan tersebut diatasi Dinas Pariwisata DIY dengan memberikan pelatihan komputer kepada pegawai untuk pengelolaan *visiting jogja*. Untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan Dinas Pariwisata juga merekrut tenaga ahli dari perusahaan komputer untuk membantu pegawai Dinas Pariwisata DIY memahami pengelolaan aplikasi. Jumlah pegawai pengelola *visiting jogja* berjumlah 4 orang.

Dinas Pariwisata DIY juga memastikan kualitas pegawai dengan menggunakan metode pengawasan yang bervariasi. Pengawasan dengan rapat rutin dan *cross check* progress pengerjaan tugas menjadi salah satu pengawasan yang efektif karena mengharuskan pegawai untuk berkomunikasi secara aktif dalam mengerjakan tugasnya. Dengan pengawasan yang baik, pegawai Dinas Pariwisata DIY memiliki sifat kesadaran dan sikap tanggap. Keluhan akan ditangani dalam kurun waktu maksimal 1x24 jam dan akan dikerjakan secepatnya.

Berdasarkan hasil analisis pada dimensi kualitas dan kuantitas menunjukkan ditemukan bahwa kualitas dan kuantitas pengelola aplikasi *visiting jogja* sudah baik. Hal ini dibuktikan dengan keterampilan pegawai yang sudah baik dan didukung dengan pelatihan mengelola aplikasi yang disediakan oleh Dinas Pariwisata DIY. Pengawasan yang baik

juga menjadi alasan mengapa pengelolaan aplikasi *visiting jogja* sudah baik. Hal ini sudah sesuai dengan teori efektivitas Siagian (2015:20-21) apabila kuantitas yang ada dapat mencapai kualitas yang baik, maka pengelolaan program tersebut akan mendapatkan hasil yang baik.

## 5. Waktu

Siagian (2015:20-21) menjelaskan waktu adalah durasi yang dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui keberjalanan suatu program. Suatu keberhasilan program dapat ditentukan dengan lama pelaksanaannya, apakah program tersebut sesuai target atau tidak.

Aplikasi *visiting jogja* pada dasarnya adalah sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi kepariwisataan. Target dari aplikasi *visiting jogja* adalah memberikan pengalaman baru dalam berwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan kemudahan mengakses informasi seputar pariwisata.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa Dinas Pariwisata memiliki target yang harus dicapai, yaitu meningkatnya jumlah pengguna *visiting jogja*. Target tersebut sudah dapat dicapai dengan meningkatnya jumlah pengguna mencapai kurang lebih 36 ribu pengguna dan 3,9 juta orang yang menggunakan fitur transaksi. Namun, Dinas Pariwisata DIY tidak menentukan batasan waktu

dalam pencapaian target *visiting jogja*. Hal ini dikarenakan *visiting jogja* bertabrakan dengan *website* mandiri destinasi wisata.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa Dinas Pariwisata DIY tidak menentukan jangka waktu dalam pencapaian target dan bersifat fleksibel. Dalam keberjalanannya, aplikasi *visiting jogja* harus berjalan berdampingan dengan *website* mandiri yang dimiliki oleh beberapa destinasi wisata. Hal ini lah yang menyebabkan hambatan karena aplikasi *visiting jogja* harus dapat memberikan keunggulannya terutama kepada pengelola destinasi wisata yang telah memiliki *website* mandiri, sehingga dimensi waktu ini masih belum sesuai dengan teori efektivitas Siagian (2015:20-21) yang mengharuskan durasi waktu yang dijadikan tolak ukur dalam pencapaian target suatu program.

## KESIMPULAN

Hasil temuan dan analisis menunjukkan jika pengelolaan aplikasi *visiting jogja* oleh Dinas Pariwisata DIY masih belum sepenuhnya efektif. Hal ini disebabkan terutama dari dimensi sarana dan prasarana. Dinas Pariwisata hanya menggunakan komputer yang tidak terlalu canggih dan terkesan usang. Peralatan yang spesifikasinya tidak terlalu bagus rentan menghadapi kerusakan atau bahkan virus pada komputer. Selain itu fasilitas

pelayanan informasi yang masih kurang memadai, dengan keterbatasan informasi pada media layanan informasi.

Kedua, dimensi waktu. Dinas Pariwisata DIY tidak menentukan batasan waktu dalam pencapaian target. Meskipun target yang dicapai sudah menunjukkan hasil yang baik, dengan jumlah pengguna mencapai 36 ribu dan 3.9 juta transaksi. Dinas Pariwisata DIY juga harus lebih memperhatikan apresiasi kepada pegawainya dengan menambahkan sistem penghargaan individual untuk pegawai.

Dimensi yang pengelolaannya sudah efektif adalah dimensi dana. Ketersediaan anggaran untuk perawatan dan pengembangan aplikasi *visiting jogja* yang berasal dari kerja sama dengan Bank Indonesia dan Bank BPD DIY dapat dikelola dengan baik, sehingga mampu menghasilkan pengembangan aplikasi dan promosi yang baik. Peneliti menyimpulkan jika dimensi dana menjadi dimensi yang memiliki peran besar dalam efektivitas pengelolaan aplikasi *visiting jogja*.

## SARAN

A. Dimensi Sumber Daya, Dinas Pariwisata DIY sebaiknya mengadakan sistem penghargaan individual bagi pegawai agar dapat meningkatkan semangat pegawai dan sebagai bentuk apresiasi Dinas Pariwisata kepada pegawainya.

B. Dimensi Sarana dan Prasarana, komputer yang digunakan untuk mengelola aplikasi dan *website visiting jogja* harus ditingkatkan spesifikasinya. Hal ini bertujuan untuk mengurangi terjadinya malfungsi pada komputer sehingga data yang disimpan lebih aman. Dinas Pariwisata DIY juga perlu menambahkan informasi pada papan informasi dan tv.

C. Dimensi Kualitas dan Kuantitas, keterbatasan pemahaman komputer pada pegawai Dinas Pariwisata DIY dapat diatasi dengan rekrutmen calon pegawai dengan persyaratan memiliki latar belakang pemahaman tentang komputer. Persyaratan rekrutmen ini berguna untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan aplikasi *visiting jogja* dengan memperkerjakan pegawai yang lebih berkualitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep Rahmat, Evi Novianti, Ute Lies Siti Khadijah, Rusdin Tahir, A. K. Y. (2021). A LITERATURE REVIEW ON SMART CITY AND SMART TOURISM. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- Achmad, F. (2023). Peran Inovasi dalam Meningkatkan Kinerja Industri Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(03), 150–157.
- Alkier, R., Milojica, V., & Roblek, V. (2017). *Challenges of the Social*

- Innovation in Tourism*. May, 1–13. <https://doi.org/10.20867/tosee.04.24>.
- Bahrudin, A. (2017). Inovasi Daerah Sektor Pariwisata (Studi Kasus Inovasi Pembangunan Pariwisata Kab Purworejo Jawa Tengah). *Mimbar Administrasi*, 1(2). <https://doi.org/10.9769/epj.2012.4.2.d f>,
- Chaerunissa, S. F., & Yuniningsih, T. (2020). Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonopolo Kota Semarang. *Journal Of Public Policy And Management Review*, 9(4), 159–175.
- Dea, S., Defasya, T., & Muryani, R. (2022). Penerapan E-Government dalam Perspektif Pemanfaatan E-Government Pada Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2), 148–152. <https://doi.org/10.30640/trending.v1i1.443>
- Della Corte, V., Del Gaudio, G., Sepe, F., & Sciarelli, F. (2019). Sustainable tourism in the open innovation realm: A bibliometric analysis. *Sustainability (Switzerland)*, 11(21), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su11216114>
- Djabbari, M. H., Saguni, D. S., & Kurniadi, H. (2023). Implementasi e-Tourism di Indonesia : Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan Sains Dan Teknologi Informasi 2023*, 1(1), 143–154.
- Faradiba, S., Muchsin, S., & Hayat. (2021). Efektifitas Kinerja Pelayanan Sensus Penduduk Berbasis Online di Badan Pusat Statistik Kota Malang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(1), 277–286.
- Jalaluddin, F., & Permatasari, A. N. (2021). Peran Aplikasi “Visiting Jogja” dalam Mengembalikan Kepercayaan Wisatawan untuk Berwisata ke Yogyakarta. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 5(2), 128. <https://doi.org/10.22146/jpt.63462>.
- Lubis, H., Rohmatillah, N., & Rahmatina, D. (2020). Strategy of Tourism Village Development Based on Local Wisdom. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 9(2), 320. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v9i2.22385>
- Kusnadi, D. (2023). Manajemen e-Government Berbasis Web Model Government-to-Citizen (G2C) Pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi. *Pandawa : Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 102–111. <https://doi.org/10.61132/pandawa.v1i3.104>
- Mali, M. G. (2021). Peran Pemerintah Dalam Pengembangan Pariwisata Era New Normal Di Daerah Istimewa Yogyakarta Melalui Aplikasi Visiting Jogja. *Destinesia :Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.31334/jd.v3i1.1796>.
- Mandra Prakosa, R., & Intan Ravana Rindiana. (2023). Analisis Implementasi E-Government Pemerintah Provinsi Bali dalam Pengelolaan Pariwisata Berbasis Digital. *Journal of Governance Innovation*, 5(2), 290–307. <https://doi.org/10.36636/jogiv.v5i2.2917>
- Nurseptiani, D., & Mustam, M. (2016). Strategi Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Semarang. *Journal of Public Policy and Management Review*, 5(2), 391–396. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jppmr/article/view/11067%0Ahttps://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jpp>

- mr/article/download/11067/10736%0  
Ahttps://lens.org/193-757-769-069-343
- Putri, E. H. (2015). Upaya Desa Gamplong Sebagai Desa Wisata Industri Alat Tenun Bukan Mesin Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat. *Khasanah Ilmu*, 6(1), 57–64.
- Rachmawati Novaria, A. R. (2019). Komunikasi “Social Marketing” Dalam Proses Difusi Inovasi Revitalisasi Masyarakat Desa Wisata “Kampung Lawas Maspati.” *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.23969/linimasa.v2i1.1383>.
- Rimapradesi, Y. (2022). Strategi Kebijakan Pariwisata Pemerintah D.I. Yogyakarta di Era New Normal. *Online) Sospol: Jurnal Sosial Politik*, 8(1), 16–27. <https://doi.org/10.22219/jurnalsospol.v8i1.15600>.
- Rizal, A. (2021). Implementation of Tourism Development Policies in Garut District , West Java Province , Indonesia. In *The Institute of Biopaleogeography named under Charles R. Darwin* (Vol. 5, Issue January). <http://psjd.icm.edu.pl/psjd/element/bwmeta1.element.psjd-7678c1fa-5233-40ec-b6ab>.
- Rizky, F., Frinaldi, A., & Putri, N. E. (2019). Penerapan E-Government Dalam Promosi Pariwisata Melalui Website Oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Padang. *Ranah Research: Journal of ...*, 507–514.
- Rumanti, A. A., Rizana, A. F., Septiningrum, L., Reynaldo, R., & Isnaini, M. M. (2022). Innovation Capability and Open Innovation for Small and Medium Enterprises (SMEs) Performance: Response in Dealing with the COVID-19 Pandemic. *Sustainability (Switzerland)*, 14(10). <https://doi.org/10.3390/su14105874>
- Rumanti, A. A., Rizana, A. F., Ramadhan, F., & Reynaldo, R. (2021). The Impact of Open Innovation Preparation on Organizational Performance: A Systematic Literature Review. *IEEE Access*, 9, 126952–126966. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3111091>
- Santoso, S., Pradipta, S., Sumantono, T., & Fatmawati, A. A. (2021). Pengembangan Desa Wisata Berkonsep Kapasitas Inovasi Daerah Di Desa Tanjungjaya, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 15(2), 71–85.
- Sari, R. I., & Budiani, S. R. (2018). Analisis Strategi Pemasaran Industri Tenun di Desa Wisata Gamplong Kabupaten Sleman. *Majalah Geografi Indonesia*, 32(1), 98. <https://doi.org/10.22146/mgi.30063>.
- Sukmadi, S., Goeltom, A.D.L., Darmawan, H. (2023). Strategi Pengembangan Digital Tourism Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Ke Desa Wisata Alam Endah Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung. *Media Bina Ilmiah*, 17(6), 1141–1148.
- Wirawan, V. (2020). Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia. *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan*, 1(1), 1–26.

<https://doi.org/10.18196/jphk.1101>

Wulandari, S., & Abdul Ghonni, F. N. (2021). Efektivitas Pengelolaan Aplikasi Tulungagung Tourism Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Tulungagung Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Teknologi Dan Komunikasi Pemerintahan*, 3(1), 36–62.

Zomorrodian, A. (2014). Strategic Human Capital: Approaches & Models for Achieving Organizational Long-term Competitiveness and Sustainability. *SSRN Electronic Journal*, 1–18. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2432515>

### **Sumber Lainnya**

Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2012 – 2025