

EFEKTIVITAS SISTEM APLIKASI LAYANAN BULUKUMBA TOURISM PADA DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BULUKUMBA

Muh. Bayu Syafei
NPP. 30.0762

Asdaf Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan
Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan
Email: bayusyafei28@gmail.com

Pembimbing Skripsi : Drs. Mustaufik Amin. , M.Si

ABSTRACT

Problem Statement: This study aims to describe the effectiveness of the Bulukumba Tourism Service Application System at the Bulukumba Regency Youth and Sports Tourism Office. This Bulukumba Tourism Application is an application that is used as a form of information provision as well as digital promotion of tourist destinations in Bulukumba Regency. **Purpose :** To describe the effectiveness of the Bulukumba Tourism Service Application System at the Bulukumba Regency Youth and Sports Tourism Office.. **Method :** This research uses qualitative research methods with a deductive approach. This is an approach that researchers use and adapt to be relevant to the object of study in order to obtain maximum and accurate results. This research uses concepts and theories from Subagyo with the aim of knowing the effectiveness of the Bulukumba Tourism Application System with the dimensions of programme target accuracy, programme socialisation, programme objectives and programme monitoring. **Result :** The results showed that the use of the Bulukumba Tourism Application by Disarpورا was considered ineffective. In addition, there are still some barriers experienced by Disarpورا in the management of this application, namely, applications and servers that still often experience errors, so that when checked, the number of visitors is still 0 (zero), there are still many updates and bug fixes needed. **Conclusion :** The Bulukumba Regency Government, especially the Youth and Sports Tourism Office, can increase the effectiveness of the use of the Bulukumba Tourism Application by focusing the promotional media budget for the Bulukumba Tourism Application so that it can cover all the operational problems experienced. Because every time error repair and maintenance will be carried out, of course, it requires a large enough budget every year.

Keywords: Information Dissemination, Information Technology, Tourism

ABSTRAK

Pemasalahan : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas Sistem Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bulukumba. Aplikasi Bulukumba Tourism ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai bentuk pemberian informasi sekaligus promosi digital destinasi wisata yang ada di Kabupaten Bulukumba. **Tujuan** : Untuk mendeskripsikan efektivitas Sistem Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bulukumba. **Metode** : penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deduktif. Pendekatan ini peneliti gunakan dan sesuaikan agar dapat relevan dengan objek yang diteliti sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan tepat. Penelitian ini menggunakan konsep dan teori dari Subagyo dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana Efektivitas Sistem Aplikasi Bulukumba Tourism dengan dimensi Ketepatan sasaran program, sosialisasi program, tujuan program dan pemantauan program. **Hasil** : Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Aplikasi Bulukumba Tourism oleh Disparpora dinilai belum efektif. Selain itu masih ada beberapa kendala yang dialami oleh Disparpora dalam pengelolaan aplikasi ini yaitu, aplikasi dan server yang masih sering terjadi error sehingga pada saat dilakukan pengecekan, jumlah pengunjungnya masih 0 (nol), masih sangat banyak diperlukan Update dan Perbaikan Bug. **Kesimpulan** : Pemerintah Kabupaten Bulukumba terkhususnya Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga dapat meningkatkan efektivitas dari penggunaan Aplikasi Bulukumba Tourism dengan cara memfokuskan anggaran Media Promosi untuk Aplikasi Bulukumba Tourism agar bisa menutupi segala permasalahan operasional yang dialami. Karena setiap akan dilakukan Perbaikan Bug serta Maintenance tentu saja memerlukan anggaran cukup besar setiap tahunnya.

Kata Kunci : Keterbukaan Informasi, Pariwisata, Teknologi Informasi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di masa sekarang ini saat teknologi informasi dan komunikasi sedang gencar-gencarnya digunakan sebagai bagian dari lifestyle terutama dalam dunia akademik (Darimi, 2017). Ilmu pengetahuan yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dapat merangsang pertumbuhan dan pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dari segala lini.

Pemerintah Republik Indonesia sendiri tidak ingin ketinggalan dengan perkembangan globalisasi yang begitu cepat. Pemerintah memusatkan tujuan mendasar dari pengembangan E-Government. E-government penting dilaksanakan karena interaksi yang berlangsung antara masyarakat dan pemerintah selama ini hanya berlangsung secara tradisional dengan tatap muka. Dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti sekarang ini, pelayanan dari pemerintah kepada masyarakat bisa semakin didekatkan menggunakan teknologi sehingga terjalin hubungan timbal balik. E-Government dijalankan dalam beberapa model yang dibedakan berdasarkan penggunaannya, ada yang hubungannya dengan masyarakat, pelaku bisnis, pemerintah dan internal pegawainya. Namun yang peneliti lebih dalam di sini adalah mengenai model hubungan antara pemerintah dengan masyarakat atau yang biasa dikenal dengan Government-to-citizen. Model ini umumnya disingkat dengan sebutan G2C (Government to Citizen) yang menitikberatkan pada pemberian penyampaian layanan publik ataupun segala bentuk informasi yang sifatnya satu arah dari pemerintah kepada masyarakat (Indrajit, 2006: 1).

Selanjutnya pada (UU Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah, 2014) juga telah mengamanatkan bahwa salah satu urusan pemerintahan pilihan yang terdapat pada Pasal 12 ayat (3) adalah urusan pariwisata. Pada Undang-undang ini telah menegaskan kepada masing-masing pemda untuk menetapkan urusan pemerintahan pilihannya seperti pada Kabupaten Bulukumba yang menjalankan urusan pariwisata.

Pariwisata merupakan salah satu bidang kehidupan yang sangat membutuhkan informasi (Ricat, 2020: 137). Informasi mengenai destinasi wisata, transportasi, sarana dan informasi penting lainnya yang penting untuk diketahui. Penggunaan teknologi informasi ini digunakan untuk mendorong semakin cepatnya suatu informasi dapat tersampaikan.

Pengembangan aplikasi Mobile yang berhubungan dengan pariwisata merupakan salah satu cara untuk memperoleh informasi dan petunjuk informasi dan petunjuk mengenai pariwisata (Ibnih et al., 2022: 84). Perkembangan teknologi yang semakin cepat terutama pada perangkat mobile dengan adanya sistem operasi Android, Linux, Apple dan lain sebagainya.

Sebagai tindak lanjut dari perkembangan teknologi tersebut, Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan telah mengembangkan dan menjalankan aplikasi yang merupakan bentuk dari realisasi keterbukaan informasi publik yang menyasar wisatawan atau pelancong baik dari dalam negeri maupun mancanegara dengan meluncurkan aplikasi “Bulukumba

Tourism” pada tahun 2019 sebagai bentuk pemberian informasi sekaligus promosi digital destinasi wisata yang ada di Kabupaten Bulukumba.

1.2 Kesenjangan Masalah yang Diambil

Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bulukumba memiliki sejumlah 57 Pegawai Negeri Sipil dan 28 tenaga honorer. Dari seluruh jumlah tersebut, tidak ada sama sekali tenaga ahli yang berkompeten di bidang IT. Walaupun begitu, aplikasi ini dapat diinisiasi oleh Kepala Seksi Pengendalian Obyek dan Daya Tarik Wisata yaitu Ibu Idiwaty, S.s., M.M. Beliau menyampaikan bahwa Aplikasi Bulukumba Tourism merupakan Aplikasi Berbasis Android T.A 2018 melalui Dana Alokasi Umum namun selesai diluncurkan pada tahun 2019 bersamaan dengan pelaksanaan festival Phinisi. (BugisPos, 2021).

Pemanfaatan aplikasi Bulukumba Tourism diharapkan mampu memberikan keterbukaan informasi publik khususnya kepada wisatawan atau pelancong yang datang berkunjung ke Kabupaten Bulukumba. Aplikasi ini diharapkan dapat efektif dalam memberikan kenyamanan dan mempermudah pelancong ataupun wisatawan dalam menjelajahi seluruh daerah wisata karena dalam aplikasi tersebut telah terintegrasi dengan google maps sehingga seluruh objek wisata dari timur hingga ke barat kabupaten Bulukumba dapat ditemukan dengan mudah oleh para wisatawan.

Dalam pernyataan Kepala Dinas Pariwisata kala itu yang menyampaikan bahwa media ini akan dikembangkan secara terus menerus dan diupdate data-data terbaru, namun pada kenyataannya tidak sesuai dengan realita dan ditemukan bahwa aplikasi ini memiliki cukup banyak kendala sehingga untuk sekarang peneliti merasa bahwa untuk efektivitas dari sistem informasi ini perlu dianalisa kembali.

1.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian (Kristiana, 2018) yang berjudul Aplikasi Perjalanan Dan Perilaku Wisatawan menggunakan metode penelitian dengan teknik *convenience sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner terstruktur secara online dan survei langsung. Jumlah responden adalah sebanyak 152. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier. Penelitian ini membuktikan bahwa wisatawan menggunakan aplikasi perjalanan untuk memudahkan perjalanan. Terdapat pengaruh yang signifikan dari *perceived usefulness* dan *ease of use* pada perilaku wisatawan. Wisatawan cenderung menggunakan aplikasi perjalanan sebagai fasilitas perjalanan sehingga dapat dengan mudah mendapatkan informasi perjalanan dan layanan akses dimanapun wisatawan membutuhkannya.

Selanjutnya penelitian yang berjudul Aplikasi Sistem Informasi Geografis Untuk Pengembangan Kawasan Strategis Pariwisata Pantai Bilato Di Kabupaten Gorontalo oleh (Ibrahim et al., 2018). Konsep atau strategi pengembangan Pantai Bilato, dilakukan dengan melakukan survei. Selain itu dilakukan juga validasi wawancara dengan metode kuisisioner yang melibatkan pengunjung, masyarakat setempat serta pemerintah daerah sebagai pengelola tempat wisata. Kesimpulan dari hasil analisis

SWOT ini adalah bahwa Pantai Bilato yang sudah ditetapkan sebagai Kawasan Strategis Pariwisata di Kabupaten Gorontalo menurut PERDA Provinsi Gorontalo No. 4 Tahun 2011 masih memiliki banyak kekurangan dari segi fasilitas wisata dan perhatian pemerintah dalam hal publikasi. dapat akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan metode SWOT.

Penelitian terakhir adalah penelitian oleh (Fuady et al., 2020) yang berjudul Memahami Persepsi dan Perilaku Pengguna Aplikasi Wisata Dikalangan Generasi Milenial. Penelitian ini didesain dengan paradigma positivistik sebagai penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey. Teknik sampling pada penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling simple random sampling. Secara umum persepsi mahasiswa terhadap aplikasi ecommerce pariwisata terkatgori sangat tinggi. Sebanyak 80,4 responden beranggapan bahwa aplikasi sangat membantu dan mempermudah dalam pencarian hotel, penerbangan juga pilihan wisata yang dituju. Sebanyak 85,2 persen responden memiliki persepsi aplikasi ecommerce relatif mudah.

1.4 Pernyataan Kebaruan Ilmiah

Penulis melakukan penelitian yang berbeda dan belum dilakukan oleh penelitian terdahulu, dimana konteks penelitian yang dilakukan yakni analisis Efektivitas Sistem Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism Pada Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Bulukumba penggunaan aplikasi Bulukumba. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deduktif. Peneliti menetapkan untuk menggunakan pengukuran efektivitas yang dikemukakan oleh (Subagyo, 2000) dengan ukuran Ketetapan Sasaran Program, Sosialisasi Program, Tujuan Program dan Pemantauan Program.

1.5 Tujuan

Tujuan ini difokuskan terhadap sasaran yang ingin dicapai oleh penulis. Tujuan dari penulisan ini untuk mengetahui dan menganalisa Efektivitas Sistem Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism Pada Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Bulukumba penggunaan aplikasi Bulukumba.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deduktif. Pendekatan ini peneliti gunakan dan sesuaikan agar dapat relevan dengan objek yang diteliti sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan tepat. Peneliti merasa bahwa pendekatan ini sangat cocok untuk fenomena yang sedang diteliti dan kedepannya tulisan ini dapat tersusun secara logis, sistematis dan objektif agar dapat dipelajari dan jadi pertimbangan dalam pemecahan masalah secara ilmiah. Prosedur yang dilakukan dalam pengambilan data menggunakan metode kualitatif yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ketepatan Sasaran Program Aplikasi

3.1.1 Antusiasme Masyarakat

Antusiasme masyarakat belum terpenuhi pada penggunaan aplikasi ini. Hal ini dapat dilihat dari lima pertanyaan yang merepresentasikan indikator Antusiasme masyarakat, hanya satu pertanyaan yang menurut jawaban informan yang memang dilaksanakan dan mendukung jalannya Aplikasi Bulukumba Tourism, jawaban pertanyaan yang lainnya memberikan jawaban yang lebih mengunggulkan sosial media lain dan juga secara tidak langsung menjatuhkan keefektifan dari penggunaan Aplikasi Bulukumba Tourism.

3.1.2 Pengguna Yang Aktif

Pada indikator kedua ini, dari 5 pertanyaan yang telah diberikan kepada Ibu Idiawaty, S.S., M.M selaku Adyatama Kepariwisataaan dan Ekonomi Kreatif pada Disparpora, peneliti menemukan bahwa indikator ini sudah terpenuhi. Dari 5 pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pengguna yang aktif, hanya satu jawaban menunjukkan bahwa tidak adanya data pengguna yang dimiliki sehingga menjadi menjukan indikator ini tidak terlaksana. Namun, secara umum indikator ini terlaksana dengan baik.

3.2 Sosialisasi Program Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism

3.2.1 Pola Manajemen Melakukan Sosialisasi

Pada indikator pola menejemen melakukan sosialisasi ini, peneliti menemukan bahwa dari seluruh jawaban Ibu Informan menunjukkan indikator ini belum terpenuhi. Dari 5 (lima) pertanyaan yang telah diajukan kepada informan, hanya ada 1 (satu) pertanyaan yang jawabannya mendukung terlaksananya indikator pertama pada Dimensi Sosialisasi Program ini. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa secara keseluruhan indikator ini belum terlaksana dengan baik.

3.2.2 Sasaran Target Sosialisasi

Jika peneliti mengacu pada jumlah pengunduh aplikasi Bulukumba Tourism. Tentu saja bisa disimpulkan bahwa sosialiasi yang dijalankan berjalan kurang maksimal karena hanya bisa menggaet kurang lebih 1000 pengguna. Hal ini sebenarnya termasuk sangat sedikit dibandingkan jumlah penduduk Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 440.090 Jiwa.

Sebagi kesimpulan, dari 4 jawaban yang telah disampaikan oleh informan, dapat ditemukan hanya satu jawaban yang mendukung indikator Sasaran Target Sosialisasi. Selebihnya menunjukkan bahwa indikator ini belum terlaksana dengan baik sehingga belum terpenuhi untuk indikator tersebut.

3.3 Tujuan Program Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism

3.3.1 Layanan Publikasi Wisata Program Aplikasi Bulukumba Tourism

Masih terdapat beberapa fitur yang kurang diperhatikan dan juga belum di update. Sehingga masih perlu lagi diberikan perhatian lebih lanjut. masih terdapat banyak kekurangan dalam konten yang disajikan oleh Disparpora. Walaupun begitu selama yang dirasa masih bisa diperbaiki di tingkat admin, maka sedapat mungkin diselesaikan. Namun apabila sudah diluar dariapada itu, maka harus diserahkan kepada vendor lagi seperti pada pertanyaan-pertanyaan sebelumnya.

Diakhir pembahasan indikator Layanan Publikasi Wisata Program Aplikasi Bulukumba *Tourism*, peneliti dapat menarik kesimpulan dari jawaban yang telah diberikan oleh informan. Dari 6 (enam) jawaban yang telah didapatkan, hanya 2 (dua) jawaban yang mendukung bahwa indikator layanan publikasi terlaksana dengan baik. Sementara 4 jawaban dari pertanyaan lainnya tidak mendukung terlaksananya indikator.

3.3.2 Pemahaman Ragam Destinasi Wisata

Belum pernah dilakukan survei untuk mendata masyarakat yang berkunjung ke suatu destinasi wisata apakah dari Aplikasi Bulukumba *Tourism* atau mungkin dari sosial media yang lain. Dalam hal memasukan destinasi wisata pada aplikasi dipaspora memasukkannya dengan cara Destinasi yang ada dan diketahui keberadaannya bisa langsung dimasukan kedalam aplikasi, dengan catatan destinasi tersebut masih masuk dalam wilayah Kabupaten Bulukumba. Peneliti dapat melihat untuk memasukan suatu destinasi ke aplikasi tidak memerlukan proses pemilahan yang rumit.

Pada akhir pembahasan mengenai indikator Pemahaman Ragam Destinasi wisata ini, peneliti mendapatkan bahwa dari 5 (lima) jawaban yang diberikan oleh informan, 2 (dua) diantaranya tidak mendukung terlaksananya indikator ini. Namun 3 (tiga) yang lainnya mendukung bahwa indikator ini terlaksana. Oleh karena itu peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator ini terlaksana.

3.4 Pemantauan Program Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism

3.4.1 Monitoring Dan Evaluasi Pelaksanaan Aplikasi Bulukumba Tourism

Seluruh tujuan awal dari aplikasi telah tertuang pada KAK. Informan juga menyampaikan bahwa dari seluruh tujuan awal yang telah ditetapkan pada KAK, seluruh telah terlaksana. Tujuan disini adalah untuk memberikan informasi pariwisata. Kegiatan monitoring dan evaluasi yang dilakukan disini sangat dipengaruhi oleh pengguna aplikasi Bulukumba *Tourism*. Masyarakat berperan penting dalam memberika kritik, komplain dan saran agar bisa menjadi masukan untuk aplikasi ini agar bisa di update lagi. Walaupun ada komplain, tapi tetap harus menunggu anggaran agar bisa di-update.

Dari seluruh hasil wawancara dengan informan ini, maka peneliti menemukan bahwa diantara 4 (empat) jawaban yang telah didapatkan oleh peneliti semuanya mendukung terlaksananya indikator Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Aplikasi Bulukumba *Tourism*. Seluruh kegiatan monitoring telah dijalankan sesuai dengan standar dari Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bulukumba.

3.5 Diskusi Temuan Utama Penelitian

Adanya aplikasi Bulukumba *Tourism* ini adalah bertujuan untuk memberikan layanan promosi pariwisata di Kabupaten Bulukumba dengan penerapan teknologi informasi berbasis mobile android yang diperuntukkan bagi semua pengguna jasa baik masyarakat luas maupun pengelola sektor pariwisata itu sendiri. Penulis menemukan bahwa sangat minim masyarakat yang menggunakan aplikasi ini, bahkan pada akhir penelitian ini tidak ada informan yang dijadikan sampel telah menggunakan aplikasi ini. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kristiana, 2018) yang membahas mengenai aplikasi perjalanan dan perilaku wisatawan. Beliau menemukan bahwa wisatawan menggunakan aplikasi ini untuk memudahkan perjalanan. Terdapat pengaruh yang signifikan dari perceived usefulness dan ease of use pada perilaku wisatawan. Wisatawan cenderung menggunakan aplikasi perjalanan sebagai fasilitas perjalanan sehingga dapat dengan mudah mendapatkan informasi perjalanan dan layanan akses dimanapun wisatawan membutuhkannya.

Sama seperti dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fuady et al., 2020) yang menemukan bahwa Secara umum persepsi mahasiswa terhadap aplikasi ecommerce pariwisata terkatgori sangat tinggi. Sebanyak 80,4 responden beranggapan bahwa aplikasi sangat membantu dan mempermudah dalam pencarian hotel, penerbangan juga pilihan wisata yang dituju. Sebanyak 85,2 persen responden memiliki persepsi aplikasi ecommerce relatif mudah. Justru pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang menemukan bahwa kenadala terbesar yang dialami untuk memasukan data sebenarnya terdapat di pengelola destinasi wisata. Ketakutan yang dimiliki pengelola kepada Pemda karena merasa akan diusik dan dipertanyakan mengenai izin dan lainnya membuat mereka enggan untuk memberikan informasi mengenai destinasi atau terlebih khususnya ke tempat-tempat yang dikelola oleh masyarakat setempat. Hal inilah yang membuat aplikasi Bulukumba *Tourism* sulit untuk di update informasinya, selain karena keterbatasan anggaran, juga karena kurangnya keinginan masyarakat untuk bekerja sama dengan pemda.

IV. KESIMPULAN

Dalam menganalisis efektivitas aplikasi layanan Bulukumba *Tourism* pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bulukumba, peneliti menggunakan 7 (tujuh) indikator yang telah di bahas pada Bab sebelumnya. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan Aplikasi Bulukumba *Tourism* oleh Disparpora belum efektif dapat dilihat sebagaimana dibawah ini.
 - a. Berdasarkan 7 (tujuh) indikator yang digunakan dalam pendekatan untuk mengetahui efektivitas aplikasi ini. Dari 7 (tujuh) indikator, hanya 3 (tiga) yang hasilnya mendukung efektifnya aplikasi Bulukumba *Tourism*. Sedangkan 4 (empat) indikator lainnya tidak mendukung efektifnya aplikasi layanan Bulukumba *Tourism*.

- b. Dari hasil survei yang telah dilaksanakan di 3 (tiga) destinasi wisata, hasilnya menunjukkan bahwa dari total 30 sampel yang diambil, hanya 1 (satu) sampel yang mengetahui tentang aplikasi Bulukumba Tourism. Namun, dari seorang itupun tidak pernah menggunakan secara langsung Aplikasi Bulukumba Tourism.
 - c. Disparpora juga menyadari bahwa Kegiatan pemasaran yang dilaksanakan pada Aplikasi Bulukumba Tourism belum bisa melampaui promosi dari *social platform* lain. Sehingga Pemasaran masih gencar dilakukan pada sosial media lain seperti *Instagram* dan *Facebook*.
 2. Faktor-faktor penghambat dalam efektivitas aplikasi Bulukumba *Tourism* ini dapat dilihat sebagaimana berikut.
 - a. Faktor yang menghambat pelaksanaan aplikasi ini adalah anggaran yang sangat terbatas untuk melakukan update, Bug Fixing sekaligus maintenance . Aplikasi dan server yang masih sering terjadi *error* sehingga pada saat dilakukan pengecekan, jumlah pengunjungnya masih 0 (nol).
 - b. Aplikasi Bulukumba *Tourism* hanya bisa di-*download* menggunakan *Smartphone* berbasis *Android*.
 - c. Aplikasi ini cukup menguras penyimpanan.
 - d. Banyaknya data yang belum lengkap tersedia pada aplikasi merupakan akibat dari ketidak sediaan masyarakat untuk dimintai informasi. Masyarakat pemilik destinasi wisata juga terkadang enggan untuk berkomunikasi dengan pihak Disparpora dikarenakan masyarakat takut akan diusik oleh pemerintah atau dipertanyakan mengenai izin yang mereka miliki.
 3. Upaya yang akhirnya dilakukan dinas Pariwisata dalam mengatasi hambatan Sistem Aplikasi Layanan Bulukumba Tourism adalah sebagai berikut.
 - a. Rutin melakukan Update yang masih bisa dikerjakan oleh Admin dari Disparpora.
 - b. Aplikasi ini juga akan disediakan dalam bentuk Website agar dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat dengan segala jenis perangkat.

Keterbatasan Penelitain. penelitian memiliki keterbatasan utama yakni waktu dan biaya penelitian. Penelitian juga seharusnya dilakukan dibeberapa sampel destinasi wisata namun karena keterbatasan waktu, peneliti hanya sempat mendatangi 3 sampel destinasi wisata.

Arah Masa Depan. Penulis menyadari masih awalnya temuan penelitian oleh karena itu penulis menyarankan Pemerintah Kabupaten Bulukumba terkhususnya Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga dapat meningkatkan efektivitas dari penggunaan Aplikasi Bulukumba Toursim dengan cara memfokuskan anggaran Media Promosi untuk Aplikasi Bulukumba *Tourism* agar bisa menutupi segala permasalahan operasional yang dialami. Atau setidaknya anggaran untuk Aplikasi Bulukumba *Tourism* dialokasikan lebih besar daripada 2 (dua) media promosi lainnya. Hal ini

dilakukan guna mengantisipasi anggaran operasional aplikasi. Karena setiap akan dilakukan Perbaikan *Bug* serta *Maintenance* tentu saja memerlukan anggaran cukup besar setiap tahunnya. Selain itu, agar masyarakat tidak terlalu memakan banyak ruang penyimpanan aplikasi ini dapat dialihkan dalam bentuk *Website* dengan fitur yang sama. Sehingga masyarakat tidak perlu khawatir ruang penyimpanannya terkuras dan juga masyarakat yang menggunakan sistem operasi seperti *IOS* serta *Laptop* dapat mengakses *Bulukumba Tourism*.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Bapak Dr. Hadi Prabowo, M.M selaku Rektor Institut Pemerintahan Dalam Negeri, Bapak Dr. Halilul Khairi, M.Si selaku Dekan Fakultas Manajemen Pemerintahan Institut Pemerintahan Dalam Negeri, Bapak Dr. Megandaru Widhi K., S.IP, M.Si selaku Kepala Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan Institut Pemerintahan Dalam Negeri, Bapak Agung Nurrahman., S.STP, M.PA selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan Institut Pemerintahan Dalam Negeri, Drs. Must selaku Dosen Pembimbing yang selama ini memberikan bimbingan serta mengarahkan penyusunan proposal skripsi ini, Seluruh Dosen Pengajar, Pelatih, Pamong Pengasuh, dan juga Civitas Akademika IPDN yang telah memberikan jasa serta dedikasinya dalam pembelajaran selama melaksanakan pendidikan, Segenap keluarga besar Kontingen Jawa Sulawesi Selatan, Sodara Kabupaten Bulukumba dan adik-adik angkatan XXXI dan XXXII serta XXXIII yang selalu membantu dan memberikan semangat, khususnya Saudara Kontingen angkatan XXX yang telah menjadi keluarga kedua, Segenap Saudara Kelas G-4 yang selalu mendengar keluh kesah peneliti, Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, atas seluruh bantuan, dukungan serta doa yang diberikan.

VI DAFTAR PUSTAKA

- BugisPos. (2021, December 1). *Hebat ki Tauwwa Aplikasi Bulukumba Tourism Juara 3 Nasional API Award 2021*. Bugispos.Com.
<https://bugispos.com/2021/12/01/hebat-ki-tauwwa-aplikasi-bulukumba-tourism-juara-3-nasional-api-award-2021/>
- Darimi, I. (2017). *TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA*. 1, 111–121.
- Fuady, I., Arifin, H. S., & Masrina, D. (2020). Memahami Persepsi dan Perilaku Pengguna Aplikasi E-Commerce Pariwisata Dikalangan Generasi Milenial. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 2(3), 317.
<https://doi.org/10.37253/altasia.v2i3.847>
- Ibnih, S., Istini, M., & Kautharnadhif, R. P. (2022). *APLIKASI INFORMASI PARIWISATA MUSEUM DI TAMAN MINI*. 1(3), 83–92.
- Ibrahim, E., Taslim, I., & Rijal, A. S. (2018). *APLIKASI SISTEM INFORMASI*

GOGRAFIS UNTUK PENGEMBANGAN KAWASAN STRATEGIS
PARIWISATA PANTAI BILATO DI KABUPATEN GORONTALO. *Sains
Informasi Geografi*, 1(1), 1–7.

Indrajit, R. E. (2006). *Electronic Government : Konsep Pelayanan Public Berbasis
Internet dan Teknologi Informasi*. APTIKOM.

Kristiana, Y. (2018). Aplikasi Perjalanan Dan Perilaku Wisatawan. *Jurnal Pariwisata
Pesona*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.26905/jpp.v3i1.2022>

UU Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, (2014).

Ricat. (2020). Aplikasi Google Maps Api Sistem Informasi Pariwisata Sumatera
Barat Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 8(1), 137.
<https://doi.org/10.24912/jiksi.v8i1.11485>

Subagyo, A. W. (2000). *Efektivitas Program Penang_gulangan Kemiskinan dalam
Pemberdayaan Masyarakat Pedesaan*. UGM.

