

**LAYANAN INFORMASI PARIWISATA LAMPUNG PADA APLIKASI SI  
SIGER BERJAYA OLEH DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI  
KREATIF PROVINSI LAMPUNG**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh**

**M. FITRIAN NASIKH ULWAN**

**1806071031**



**PROGRAM STUDI D-III HUBUNGAN MASYARAKAT  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

**LAYANAN INFORMASI PARIWISATA LAMPUNG PADA APLIKASI SI  
SIGER BERJAYA OLEH DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI  
KREATIF PROVINSI LAMPUNG**

**Oleh :**

**M. FITRIAN NASIKH ULWAN**

**Tugas Akhir**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Ahli Madya Pada  
Program Studi Diploma III Hubungan Masyarakat**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
LAMPUNG**

**2022**

## ABSTRAK

### LAYANAN INFORMASI PARIWISATA LAMPUNG PADA APLIKASI SI SIGER BERJAYA OLEH DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI LAMPUNG

Oleh

**M. Fitriani Nasikh Ulwan**

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan ekonomi. Destinasi pariwisata di provinsi Lampung perlu di informasikan melalui aplikasi yang dapat di akses dari mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Aplikasi Si Siger Berjaya merupakan salah satu media informasi pariwisata oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung, serta pemanfaatannya sebagai media yang efektif dalam promosi objek wisata provinsi Lampung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempercepat proses layanan informasi *public* agar masyarakat dapat memperoleh informasi yang mudah, dan cepat dalam memperoleh informasi tentang destinasi wisata di provinsi Lampung melalui aplikasi Si Siger Berjaya. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk penulisan Tugas Akhir ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan informasi pada aplikasi Si Siger Berjaya dilakukan agar dapat memudahkan wisatawan yang akan berkunjung ke provinsi Lampung dalam mencari informasi tentang lokasi wisata yang dituju. Baik itu jalur menuju lokasi, jarak lokasi tujuan dengan ibukota Bandar Lampung, kondisi lokasi tujuan, dan layanan keamanan maupun layanan kesehatan.

**Kata kunci : layanan informasi, aplikasi si siger berjaya, pariwisata lampung**

## **ABSTRACT**

### **LAMPUNG TOURISM INFORMATION SERVICES IN THE SIGER BERJAYA APPLICATION BY THE DEPARTMENT OF TOURISM AND CREATIVE ECONOMICS OF LAMPUNG PROVINCE**

**By**

**M. Fitriani Nasikh Ulwan**

Tourism is one sector that plays an important role in increasing economic income. Tourism destinations in the province of Lampung need to be informed through applications that can be accessed from anywhere, anytime and by anyone. The Siger Berjaya application is one of the tourism information media by the Tourism and Creative Economy Office of Lampung Province, and its use as an effective media in promoting tourism objects in the province of Lampung. The purpose of this study is to accelerate the process of public information services so that the public can obtain information easily, and quickly in obtaining information about tourist destinations in the province of Lampung through the Si Siger Berjaya application. The techniques used in collecting data for the writing of this Final Project are observation, interviews, and documentation. The results showed that the information service on the Si Siger Berjaya application was carried out in order to make it easier for tourists who would visit the province of Lampung in finding information about the destination tourist locations. Whether it's the route to the location, the distance from the destination location to the capital city of Bandar Lampung, the condition of the destination location, and security services and health services.

**Keywords: information service, siger berjaya application, Lampung tourism**

**PERSETUJUAN**

Judul Tugas Akhir : LAYANAN INFORMASI PARIWISATA  
LAMPUNG PADA APLIKASI SI SIGER  
BERJAYA OLEH DINAS PARIWISATA  
DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI  
LAMPUNG

Nama Mahasiswa : M. Fitriani Nasikh Ulwan

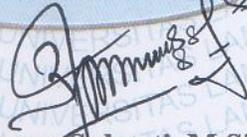
Nomor Pokok Mahasiswa : 1806071031

Program Studi : D3 Hubungan Masyarakat

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

**MENYETUJUI**

Dosen Pembimbing



**Bangun Suharti, M.Si.**

NIP : 19700918 199802 2 001

Ketua Program Studi DIII  
Hubungan Masyarakat



**Agung Wibawa, S.Sos.,I.,M.Si.**

NIP.1981092 6200912 1 004

**PENGESAHAN**

1. **Tim Penguji**

**Ketua : Bangun Suharti, M.Si**



**Penguji Umum : Agung Wibawa, S.Sos., I., M.Si** .....



2. **Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**  
**NIP.196.10807.198703.2.001**

**Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir: 4 Agustus 2022**

## PERNYATAAN

Nama : M. Fitriani Nasikh Ulwan

NPM : 1806071031

Program Studi : D3 Hubungan Masyarakat

Alamat : Jl. Pulau Bawean 3 No. 10 kec. Sukarame, Bandar  
Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul **“LAYANAN INFORMASI PARIWISATA LAMPUNG PADA APLIKASI SI SIGER BERJAYA OLEH DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI LAMPUNG”** adalah benar hasil karya saya sendiri bukan plagiat (milik orang lain) atau dibuatkan orang lain. Apabila dikemudian hari hasil penulisan Tugas Akhir saya ada pihak lain yang merasa keberatan dan siap dicabut gelar akademik saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dalam keadaan sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



**M. Fitriani Nasikh Ulwan**

NPM : 1806071031

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Yang lahir pada tanggal 30 Januari 1998 dan diberi nama M. Fitriani Nasikh Ulwan dari kedua orang tua bernama Fitriansyah dan Samsiah

Di waktu Sekolah Dasar (SD) penulis pernah bersekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukarame, Bandar Lampung. Lalu penulis melanjutkan pendidikan di MTs Negeri 2 Bandar Lampung dan sebelum penulis melanjutkan sekolah ke jenjang SMA, penulis sempat menuntut ilmu di Pondok Pesantren Darussalam Gontor 9, Kalianda. Lampung Selatan. Karena keterbatasan biaya penulis hanya menempuh pendidikan di Gontor 9 selama 1 tahun lalu melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 5 Bandar Lampung. Saat ini penulis sedang menyelesaikan pendidikan di Universitas Lampung Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Jurusan Diploma Hubungan Masyarakat Angkatan 2018. Penulis juga aktif di kegiatan organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Lampung serta di Himpunan Mahasiswa Diploma (HMD) Hubungan Masyarakat dan diberi amanah sebagai Bendahara Umum HMD periode 2019 – 2020.

Demikian riwayat hidup penulis.

Bandar Lampung, 4 Agustus 2022

M. Fitriani Nasikh Ulwan

## MOTTO

**“JALANI PROSESNYA LALU NIKMATI HASILNYA”**  
*( Penulis )*

**“ISHBIR QOLIILAN FABA'DAL 'NGUSRI TAISHIRUN WA KULLUN  
AMRIN LAHU WAQTU WA TADBIIRUN”**

*(Sabarlah sebentar, karena sesudah kesulitan itu ada kemudahan, dan segala sesuatu memiliki waktu dan aturannya)*  
*(peribahasa arab)*

**“MAN JADDA WAJADA”**

*(Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka dapat dia)*  
*(peribahasa arab)*

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah hirabbil'alamin dengan mengucap puji dan syukur kepada Allah SWT. Tugas Akhir ini ku persembahkan kepada Ibu dan Ayah tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu, dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu, dan Ayah bahagia, karena kusadar selama ini belum bisa berbuat sesuatu hal yang membanggakan mereka berdua.

Seluruh Dosen Prodi D3 Humas dan staff tata usaha yang telah berjasa dalam membimbing Dan mengajarkan banyak pengalaman berharga selama saya menempuh dunia perkuliahan.

Terimakasih juga untuk teman-teman dan orang di sekeliling sudah menemani dalam proses penulisan tugas akhir saya ini. Saya ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang berperan Dan terlibat dalam penyelesaian tugas akhir ini.

## SANWACANA

Segala puji hanya bagi Allah SWT Sang Maha Penyayang atas limpahan kasih, berkah, dan rahmat yang diberikan disetiap rahmatnya, memberikan segala hal yang terbaik, memberikan kesempatan hidup di alam yang nyata, memilhkanku orang-orang terbaik “semoga kesempatan ini dapat saya pergunakan sebaik-baiknya dan kembali padaMU dengan ikhlas” Amin.

Akhirnya penulis dapat menyelesaikan proses penulisan tugas akhir ini. Suatu proses yang sulit tapi sangat penulis nikmati. Begitu banyak cobaan dan hambatan yang ditemui ketika akan mengetik satu kata “BAB 1”. Namun berkat bantuan, dorongan, dan kepercayaan yang tulus dari berbagai pihak utamanya dukungan moril yang membuat penulis berhasil melewati semuanya. Terima kasihku utamanya untuk, kedua cahaya terindahku Ayahanda Fitriansyah dan Ibunda Samsiah atas kasih sayang , cinta, pengertian, bimbingan dan nasehat, dua orang yang tidak kenal lelah berusaha keras untuk menyediakan semuanya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk seluruh dosen-dosen Hubungan Masyarakat Unila yang telah menguatkan hati dan membuat penulis bangga mendalami suatu bidang ilmu yang mulanya tidak pernah terpikirkan sama sekali.

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Agung Wibawa, S.Sos., I., M.Si selaku Ketua Jurusan Hubungan Masyarakat.
4. Ibu Bangun Suharti, M.Si. selaku dosen Pembimbing, terimakasih atas seluruh bimbingannya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

5. Bapak Agung Wibawa,S.Sos.,I.,M.Si selaku penguji Tugas Akhir penulis.
6. Seluruh Dosen pengajar dan staff jurusan Ilmu Komunikasi dan D3 Hubungan Masyarakat Universitas Lampung.
7. Teman-teman seperjuangan Jurusan Humas angkatan 2018 dan yang lainnya.
8. Ibu Melly Ayunda SE., MM. Selaku kabid pengembangan pemasaran Dinas Pariwisata Provinsi Lampung
9. Ibu Rita, Ibu Rika, Bapak Indra, Bu Nana, Bu Helyana, Bu Rosyadah, Bu Masyati, Bapak Achmad, Bapak Ali, Bang Alan, Bang Wahyu, Mba Sita, Pak Gugun dan semua pegawai Dinas Pariwisata Provinsi Lampung
10. Dan almamater tercinta.

^ Akhirnya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, Amin.

Bandar Lampung, 4 Agustus 2022

M. Fitriani Nasikh Ulwan

## DAFTAR ISI

### COVER

|                                       |             |
|---------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                  | <b>iii</b>  |
| <b>PERSETUJUAN.....</b>               | <b>v</b>    |
| <b>PENGESAHAN .....</b>               | <b>vi</b>   |
| <b>PERNYATAAN.....</b>                | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>     | <b>viii</b> |
| <b>MOTTO .....</b>                    | <b>ix</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>               | <b>x</b>    |
| <b>SANWACANA .....</b>                | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>             | <b>xv</b>   |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>        | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....               | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....              | 3           |
| C. Tujuan Penelitian .....            | 3           |
| D. Manfaat Penelitian .....           | 3           |
| 1. Manfaat Teoritis.....              | 3           |
| 2. Manfaat Praktis .....              | 4           |
| E. Metode Pengumpulan Data .....      | 4           |
| 1. Observasi .....                    | 4           |
| 2. Wawancara.....                     | 4           |
| 3. Dokumentasi .....                  | 5           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>   | <b>6</b>    |
| A. Layanan Informasi .....            | 6           |
| 1. Pengertian Layanan Informasi ..... | 6           |

|  |   |           |
|--|---|-----------|
| 2.   | Tujuan Layanan Informasi.....                                       | 7         |
| 3.   | Fungsi Informasi .....  | 7         |
| 4.   | Jenis-Jenis Informasi.....  | 8         |
| B.   | Aplikasi .....  | 10        |
| 1.   | Pengertian Aplikasi.....  | 10        |
| 2.   | Fungsi dan Kegunaan Aplikasi .....                                  | 10        |
| 3.   | Klasifikasi dan Jenis Aplikasi.....                                 | 13        |
| C.   | Pariwisata .....  | 14        |
| 1.   | Definisi Pariwisata .....   | 14        |
| 2.   | Pariwisata Lampung .....  | 15        |
| 3.   | Tujuan Pariwisata .....   | 16        |
| 4.   | Jenis-jenis pariwisata .....  | 16        |
| <b>BAB III GAMBARAN UMUM DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI LAMPUNG .....</b> |   | <b>18</b> |
| A.   | Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung.....          | 18        |
| 1.   | Sejarah Singkat Instansi.....                                       | 18        |
| 2.   | Nama dan Logo Dinas Pariwisata Provinsi Lampung.....                | 19        |
| 3.   | Visi dan Misi.....  | 20        |
| 4.   | Struktur Organisasi.....  | 20        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>   |   | <b>27</b> |
| A.   | Hasil.....  | 27        |
| 1.   | Aplikasi Si Siger Berjaya.....                                      | 27        |
| 2.   | Identifikasi Aplikasi Si Siger Berjaya .....                        | 28        |
| 3.   | Jenis-Jenis Pariwisata Didalam Aplikasi Si Siger Berjaya.....       | 33        |
| B.   | Pembahasan .....  | 38        |
| 1.   | Si Siger Berjaya sebagai Layanan Informasi Pariwisata Lampung. .... | 38        |
| 2.   | Kendala dan Kekurangan Aplikasi Si Siger Berjaya.....               | 39        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>  |   | <b>41</b> |
| A.   | Kesimpulan.....   | 41        |
| B.   | Saran .....   | 42        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  |   | <b>43</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>   |   | <b>44</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1. Logo Pariwisata Provinsi Lampung.....  | 29 |
| Gambar 2 Logo Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung.....   | 29 |
| Gambar 3. Struktur Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung...  | 31 |
| Gambar 4. Halaman menu sign in/login pada aplikasi.....  | 38 |
| Gambar 5. Halaman awal aplikasi.....   | 39 |
| Gambar 7, 8, 9 & 10 tampilan menu aplikasi Si Siger Berjaya dari masing-masing kabupaten/kota di Provinsi Lampung..... | 40 |
| Gambar 11. Halaman Daftar Lokasi.....  | 40 |
| Gambar 12. Halaman Pencarian Lokasi Wisata.....  | 41 |
| Gambar 13. Halaman Penanda Lokasi Wisata.....  | 41 |
| Gambar 14 & 15. Halaman Profil Pengguna.....   | 42 |
| Gambar 16. Halaman beritar pariwisata lampung.....   | 42 |
| Gambar 17. Halaman Panic Button atau panggilan darurat pada aplikasi.....  | 43 |
| Gambar 18 & 19. Contoh wisata bahari pada aplikasi Si Siger Berjaya.....   | 44 |
| Gambar 20 & 21.. Contoh wisata budaya pada aplikasi Si Siger Berjaya.....  | 45 |
| Gambar 22 & 23. Contoh wisata Kuliner pada aplikasi Si Siger Berjaya.....  | 46 |
| Gambar 24 & 25. Contoh wisata ziarah pada aplikasi Si Siger Berjaya.....   | 47 |
| Gambar 26. Contoh wisata Kuliner pada aplikasi Si Siger Berjaya.....   | 48 |
| Gambar 27. Wawancara bersama pak Indra Jamal Nur.....  | 56 |
| Gambar 28. Wawancara bersama Ibu Rika.....   | 56 |

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi sudah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting, seluruh kegiatan yang kita lakukan memerlukan informasi yang cepat dan akurat sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang tepat sasaran. Globalisasi serta teknologi juga mendukung kemudahan orang untuk melakukan perjalanan, maka terdapat peluang yang sangat besar bagi pertumbuhan industri pariwisata. Inilah yang menyebabkan industri pariwisata tetap dapat menjadi sektor yang menjanjikan di masa yang akan datang, meskipun industri pariwisata rentan terhadap berbagai isu, terutama isu politik dan keamanan. Selain itu, industri pariwisata dapat menghasilkan pendapatan yang sangat besar, baik bagi Pemerintah Pusat dan Daerah maupun penduduk setempat.

Sektor pariwisata adalah satu sektor yang sangat berperan dalam penerimaan devisa negara kita. Informasi akan pariwisata indonesia merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam promosi pariwisata negara kita. Kemudahan dalam pencarian informasi pariwisata suatu daerah merupakan faktor yang dominan dalam menentukan jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut. Pengembangan dan pembangunan sektor pariwisata merupakan salah satu sektor atau program andalan bagi pemerintah daerah karena sektor ini memiliki prospek dan peranan yang sangat strategis dalam rangka menunjang keberhasilan pembangunan di daerah yang merupakan ujung tombak pelaksanaan pembangunan nasional.

Pariwisata merupakan salah satu cara untuk mengenalkan provinsi Lampung kepada masyarakat umum baik nasional maupun internasional. Lampung terkenal juga sebagai kota yang memiliki beberapa tempat yang menjadi daya tarik wisata, diantaranya adalah Taman Nasional Way Kambas, Makan

Raden Intan, Pulau Krakatau, Menara Siger, Teluk Kiluan, dan beberapa destinasi pantai lainnya.

Pariwisata pun salah satu bidang yang dapat menambah pendapatan daerah. Berkembangnya pariwisata di suatu daerah akan mendatangkan banyak manfaat bagi masyarakat, yakni secara ekonomis, sosial dan budaya. Internet merupakan salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam menyampaikan informasi sarana pribadi dalam bentuk aplikasi yang kita kenal juga dengan nama website .Adanya internet memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan antar sesama dan tidak harus menatap muka untuk memberikan suatu informasi tentang apa yang kita cari.

Internet memungkinkan hampir semua orang dibelahan dunia mana pun untung saling berkomunikasi dengan cepat dan mudah. Internet mengubah komunikasi dengan beberapa cara. Internet memberikan perangkat praktis untuk menjadi penerbit tingkat dunia, yang dengan sendirinya merupakan sebuah revolusioner. Ia juga memberikan kekuatan besar bagi anggota audien perorangan, yang dapat menemukan informasiinformasi yang sebelumnya tidak tersedia dan melakukan kontrol terhadap pesanpesan yang akan terekspos padanya.

Penggunaan internet dalam praktik PR adalah suatu keniscayaan. Ketinggalan kereta jika PR tidak mengaplikasikan media ini. Apalagi ditengah kompetisi global semacam ini. Pemanfaatan internet (misalnya *website*), berarti menambah variasi media informasi publik. Variasi media berarti memungkinkan variasi kemasan pesan. Ini penting agar pola penyebaran informasi tidak monoton. Selain itu, PR memerhatikan perilaku dan kebutuhan publik dalam mengosumsi informasi. Ini berkaitan dengan perubahan konsumsi informasi yang membutuhkan kecepatan sumber.

Penggunaan layanan informasi ini juga sesuai dengan prinsip komunikasi PR yang bersifat dua arah ( *two ways communication* ), seperti yang dikemukakan oleh Cutlip dan Allan Center, bahwa PR merupakan upaya terencana guna memengaruhi opini publik melalui karakter yang baik dan kinerja yang bertanggung jawab, yang didasarkan pada komunikasi dua arah yang memuaskan

dua belah pihak. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tugas Akhir dengan judul Layanan Informasi Pariwisata Lampung Pada Aplikasi Si Siger Berjaya Oleh Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung sebagai syarat utama menyelesaikan perkuliahan di Prodi Diploma III Hubungan Masyarakat, Universitas Lampung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang peneliti kaji dalam penelitian ini adalah Bagaimana layanan informasi pariwisata Lampung pada aplikasi Si Siger Berjaya ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui layanan informasi tentang pariwisata provinsi Lampung pada aplikasi Si Siger Berjaya.
2. Untuk mengetahui manfaat menggunakan aplikasi Si Siger Berjaya
3. Untuk mengetahui kendala yang ada pada aplikasi Si Siger Berjaya.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan penelitiannya itu :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan ilmu komunikasi pada umumnya, dan dibidang *Public Relations* pada khususnya yaitu mengenai informasi kepada publik oleh humas di Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Krearif Provinsi Lampung.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam menjalin komunikasi dan mempromosikan tempat wisata yang ada di Provinsi Lampung

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk penulisan Tugas Akhir ini adalah:

### **1. Observasi**

Metode observasi ini dilakukan dengan mengamati kegiatan promosi dan kegiatan-kegiatan lain di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung yang meliputi berbagai agenda kegiatan yang telah dijadwalkan oleh Dinas Pariwisata, yang meliputi program observasi pada aplikasi Si Siger Berjaya, guna mengamati secara detail promosi Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung dalam mempromosikan pariwisata menggunakan aplikasi tersebut

### **2. Wawancara**

Metode wawancara dilakukan dengan percakapan yang berisi maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dalam penelitian dilakukan dengan teknik wawancara mendalam. Peneliti dapat bertanya kepada informan tentang fakta suatu peristiwa disamping opini mereka tentang peristiwa yang ada. Jenis pertanyaannya adalah open ended dan mengarah pada kedalaman informasi guna menggali pandangan subyek yang diteliti mengenai banyak hal yang sangat bermanfaat untuk menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut.

### **3. Dokumentasi**

Penulis mendapatkan dokumen-dokumen yang terkait untuk mendapatkan bukti dukungan data yang diperlukan. Bukti dukungan data dapat berupa foto dokumentasi maupun konten dalam aplikasi Si Siger Berjaya

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Layanan Informasi**

##### **1. Pengertian Layanan Informasi**

Layanan informasi secara umum bersama dengan layanan orientasi bermaksud memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendak:

Menurut Jogiyanto HM, informasi secara umum didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sedangkan layanan informasi adalah layanan yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh individu. Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan oleh individu agar individu lebih mudah dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan.

Sementara itu menurut Prayitno menyatakan bahwa layanan informasi mencakup aneka usaha untuk membekali siswa dan mahasiswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda. Layanan pemberian informasi diadakan untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.

## 2. Tujuan Layanan Informasi

Layanan Informasi bisa menggunakan melalui media internet, melalui internet, dimungkinkan menjalin hubungan baik untuk mempertahankan dukungan publik. Di bawah ini adalah berbagai keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan internet dalam kegiatan layanan informasi, antara lain:

- a. Komunikasi dengan biaya murah dan cepat sampai ke publik. Internet selain menyediakan informasi juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi.
- b. Sarana mendapatkan informasi kemajuan dunia. Internet menyediakan berbagai informasi perkembangan terakhir dari kemajuan teknologi, medical, militer dan lain-lain.
- c. Memelihara hubungan. Surat yang biasa dikirim lewat kantor pos, misalnya sering diistilahkan dengan surat siput.
- d. Membentuk kelompok diskusi atau bisnis bagi siapapun. Layanan informasi dapat melakukan kegiatan bertukar informasi dengan publiknya, menjalin hubungan dengan media (*press relations*)
- e. Sarana promosi. Bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang tertentu dapat mengiklankan dan memberi informasi produknya lewat internet.
- f. Komunikasi internet dianggap efektif dalam praktisi layanan informasi, karena menciptakan hubungan *one to one*, daripada media massa lain yang bersifat *one to many*

## 3. Fungsi Informasi

Informasi memiliki beragam fungsi yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Adapun beberapa fungsi informasi adalah sebagai berikut:

### a. Sumber Pengetahuan

Informasi menyediakan peristiwa dan kondisi dalam masyarakat tertentu, menunjukkan hubungan kekuasaan, serta memudahkan

berbagai macam inovasi. Dengan begitu, masyarakat umum bisa memperoleh informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dan kepentingannya dan sebagai sumber pengetahuan baru.

**b. Sebagai Hiburan**

Media elektronik memiliki posisi paling tinggi dalam memberi hiburan dibandingkan dengan fungsi lainnya. Umumnya, masyarakat menggunakan televisi sebagai hiburan. Sedangkan, media cetak menempatkan informasi pada posisi teratas. Meski begitu, kedua media informasi tersebut memiliki fungsi yang sama, yaitu sebagai hiburan. Tujuan fungsi hiburan sendiri bisa beragam seperti menyediakan hiburan untuk pengalihan perhatian dan sebagai sarana relaksasi serta meredakan ketegangan sosial bagi masyarakat. Sementara itu, hiburan juga sebagai sarana untuk melepaskan beban atau permasalahan hidup bagi setiap individu.

**c. Fungsi Mempengaruhi**

Fungsi informasi berikutnya ialah untuk mempengaruhi khalayak. Banyak masyarakat yang terpengaruh oleh informasi yang diberikan media massa, baik artikel maupun iklan-iklan yang sering ditayangkan. Fungsi mempengaruhi dianggap paling penting dalam komunikasi massa. Di samping itu, fungsi mempengaruhi sendiri bisa muncul dari beragam bentuk, yakni memperkenalkan etika, menggerakkan seseorang, mengubah sikap, serta memperkuat sikap. Dengan begitu, informasi memiliki peran penting dalam mengubah keadaan suatu masyarakat.

**4. Jenis-Jenis Informasi**

**a. Informasi yang tepercaya**

Dalam manajemen, suatu informasi harus dapat dipercaya. Tingkat kepercayaan informasi memberi dampak pada hasil keputusan yang

diambil. Apabila informasi yang diterima oleh pengelola merupakan informasi yang benar maka keputusan yang diambil dapat tepat dan optimal. Tingkat kepercayaan informasi dapat didasarkan kepada sifat dari individu yang menjadi narasumber. Informasi yang tepercaya berasal dari individu yang memiliki sifat jujur dalam menyampaikan data.

**b. Informasi yang tepat waktu**

Informasi yang tepat waktu merupakan informasi yang telah tersedia ketika dibutuhkan. Tingkat ketepatan waktu bagi pengelola informasi dapat berbeda-beda. Perbedaan terletak dari tingkat kebutuhan pengelola informasi terhadap keberadaan informasi dalam tenggat waktu tertentu.

**c. Informasi yang bernilai**

Informasi yang bernilai ialah informasi yang berharga dan memberi manfaat dalam suatu pengambilan keputusan. Suatu keputusan yang berharga, yaitu keputusan yang diperoleh dari pilihan-pilihan yang memiliki risiko paling kecil. Manfaat bagi suatu pengambilan keputusan sangat ditentukan oleh nilai informasi.

**d. Informasi masa lalu**

Informasi masa lalu merupakan informasi yang membahas mengenai peristiwa yang telah berlalu. Penggunaan informasi masa lalu sangat jarang, tetapi tetap diperlukan sewaktu-waktu. Penyimpanan informasi masa lalu bersifat rapi dan teratur.

**e. Informasi masa kini**

Informasi masa kini merupakan informasi yang memiliki data bersifat aktual. Isi informasi berkaitan dengan peristiwa yang terjadi pada masa sekarang.

## B. Aplikasi

### 1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. (Noviansyah, 201: 56).

Definisi Aplikasi Menurut Beberapa Ahli Pengertian aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Menurut Supriyanto (2005:2) adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Menurut Jogiyanto (1999:12), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*intruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Aplikasi *software* yang dirancang untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

- a. **Aplikasi *software* spesialis**, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. **Aplikasi *software* paket**, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

### 2. Fungsi dan Kegunaan Aplikasi

Sesuai dengan pengertian aplikasi, fungsi aplikasi tentu tak jauh dari tujuan diciptakannya. Yakni memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai bidang kehidupan. Dari hal tersebut dapat diperoleh berbagai fungsi aplikasi untuk berbagai bidang kehidupan, diantaranya:

**a. Bidang ilmu pengetahuan**

Dalam bidang yang satu ini, aplikasi dapat digunakan untuk mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan. Aplikasi tersebut juga dapat dikembangkan guna membantu seseorang melakukan penelitian. Salah satu contoh penerapannya adalah aplikasi yang dapat mempertemukan siswa dengan guru atau pengajar privatnya.

**b. Bidang Pariwisata**

Dalam bidang pariwisata tentu fungsi dari sebuah aplikasi sangat berguna bagi kegiatan pariwisata. Di era kemajuan teknologi saat ini aplikasi dapat menjadi sebuah alat promosi tempat pariwisata yang akan sangat bermanfaat bagi kemajuan dunia pariwisata

**c. Bidang pendidikan.**

Aplikasi ini berfungsi sebagai bahan pengajaran. Contoh penerapannya seperti Microsoft PowerPoint yang dapat menyajikan berbagai jenis materi di bidang pendidikan yang tidak hanya sekedar tulisan saja. Akan tetapi juga dapat berupa video, audio, animasi-animasi, dan lainnya sehingga suasana belajar mengajar pun akan lebih menarik dan menyenangkan.

**d. Bidang kedokteran.**

Aplikasi pada bidang kedokteran yang satu ini dapat berfungsi untuk membantu para dokter di berbagai hal. Mulai dari mendiagnosa penyakit, meracik obat, menjadwalkan perawatan, dan lain sebagainya. Saat ini sendiri sudah ada banyak aplikasi yang dikembangkan dalam bidang kedokteran.

**e. Bidang militer.**

Aplikasi pada bidang militer dapat berfungsi sebagai pengontrol pesawat. Dengan begitu, tidak ada lagi pengontrolan secara manual. Alhasil, ketetapan informasi kontrol tersebut akan lebih optimal jika dibandingkan dengan melakukannya secara manual.

**f. Bidang bisnis**

Jika dilihat dari bidang bisnis, maka aplikasi dapat berfungsi sebagai alat bantu menghitung besarnya keuntungan dengan lebih cepat, mudah, dan akurat. Dengan begitu, seseorang yang menekuni bisnisnya tidak perlu menghabiskan waktu lama hanya untuk sekedar menghitung angka karena aplikasi sudah dapat menggantikan kinerjanya.

Selain beberapa aplikasi yang memiliki fungsi berdasarkan berbagai bidang di atas, terdapat pula beberapa fungsi aplikasi secara umum yang perlu Anda ketahui berikut :

**a. Dapat memudahkan pekerjaan seseorang**

Adanya aplikasi sangat memudahkan seseorang dalam melakukan pekerjaannya. Misalnya saja untuk mencari sebuah alamat rumah.,Seseorang hanya perlu mendownload aplikasi *Google Maps* yang ada di *PlayStore* maupun *AppStore*. Kemudian menggunakannya untuk melacak sebuah alamat. Begitu pula saat seseorang ingin melakukan editing foto dan yang perlu dilakukan hanyalah mencari aplikasi edit foto lewat di *PlayStore* dan *AppStore* kemudian mengunduh lalu menggunakannya dengan cara yang cepat dan mudah.

**b. Sebagai media hiburan**

Fungsi aplikasi secara umum lainnya adalah dapat menjadi media hiburan yang menyenangkan. Seperti beberapa aplikasi yang dibuat untuk bermain game, menonton film, dan lain sebagainya. Aplikasi ini dibuat agar seseorang tidak mudah merasa jenuh maupun bosan dimana pun mereka berada.

**c. Media komunikasi dan pertemanan**

Satu lagi yang menjadi fungsi umum saat seseorang menggunakan aplikasi adalah sebagai media komunikasi dan pertemanan. Dengan adanya aplikasi, seseorang dapat berteman tanpa ada batasan jarak.

Hal ini berarti seseorang dapat menjalin komunikasi dan pertemanan dengan mereka yang lokasinya atau jaraknya jauh.

**d. Sebagai pembaharuan kabar terkini**

Aplikasi yang dibuat juga dapat berfungsi sebagai media pembaharuan kabar terkini. Saat orang menggunakan aplikasi tersebut, maka notifikasi dari aplikasi dapat memberikan pembaharuan kabar terkini. Dengan begitu, seseorang tidak akan ketinggalan berita-berita terbaru yang ada saat itu.

**3. Klasifikasi dan Jenis Aplikasi**

Demi mempermudah seseorang dalam mengetahui jenis-jenis aplikasi yang ingin digunakan, maka ketahui beberapa pengelompokan atau klasifikasi aplikasinya berikut :

**a. *Real time Software***

Merupakan klasifikasi aplikasi yang dapat berguna dalam mengamati, mengendalikan, maupun menganalisa sebuah keadaan di dunia nyata secara langsung.

**b. *System software***

Adalah aplikasi yang berguna untuk mengendalikan serta mengelola proses operasi internal yang ada pada sebuah sistem komputer.

**c. *Business software***

Merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu keperluan bisnis seseorang. Salah satu contohnya adalah mengatur sistem keuangan, mendata jumlah pesanan, dan masih banyak lagi.

**d. *Personal computer software***

Yakni sebuah aplikasi yang dapat digunakan pengguna resmi maupun pribadi.

**e. *Web based software***

Adalah aplikasi dengan fungsi sebagai media penghubung pengguna pada internet secara langsung.

**f. *Engineering and scientific software***

Merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan guna membantu manusia menyelesaikan berbagai masalah yang ada. Hanya saja masalah tersebut bersifat secara khusus, yakni non algoritmik.

## **C. Pariwisata**

### **1. Definisi Pariwisata**

Secara etimologi, kata pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari dua suku kata, yaitu : “pari” dan “wisata”. Pari yang berarti banyak, berputar-putar, berkali-kali, atau berkeliling. Sedangkan wisata berarti perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain. Wisata berarti pengalaman, bepergian. Menurut Undang-undang No. 10 tahun 2002 pengertian pariwisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang yang mengunjungi tempat tertentu untuk berbagai tujuan sesuai kebutuhan seperti rekreasi, pengalaman pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara. Menurut Undang-Undang No, 10 Tahun 2009 Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah Daerah. Pariwisata dapat disimpulkan beberapa poin menurut (Yoeti,1996:116), antara lain : perjalanan dilakukan untuk sementara waktu, perjalanan dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain, orang yang melakukan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lainnya bukan untuk mencari penghasilan, perjalanan harus selalu dikaitkan dengan rekreasi atau kebutuhan motivasi wisatawan menurut (Suwanto, 2004:17) seperti kebutuhan pendidikan dan penelitian, kebutuhan

kesehatan, minat terhadap kebudayaan dan kesenia, kepentingan keamanan, kepentingan hubungan keluarga, kepentingan politik.

## **2. Pariwisata Lampung**

Lampung sebagai salah satu provinsi di Indonesia juga memiliki potensi alam dan budaya yang bisa dikembangkan sebagai objek wisata. Potensi tersebut antara lain alam yang indah dan hawa sejuk, dikelilingi oleh kehijauan bukit dan gunung yang banyak ditumbuhi aneka ragam bunga dan pohon. Aneka ragam budayanya juga terlihat unik dan menarik, demikian pula adat istiadatnya. Dengan kondisi demikian maka Lampung bisa dijadikan mata rantai tujuan wisata. Lampung adalah Provinsi yang strategis bagi kunjungan wisata ke berbagai objek wisata. Provinsi ini bisa dicapai dalam 1,5 jam dari Bakauheni dan 30 menit dari Bandar Udara Radin Inten. Objek wisata pantai, budaya, alam pegunungan, hutan, sungai, selam dan memancing, mudah dijangkau dari kota ini. Objek yang satu dan lainnya saling berdekatan, bisa dipastikan kunjungan atau perjalanan wisata menjadi tidak monoton, pengalaman pun menjadi lebih beragam karena banyak tempat yang bisa dilihat.

Provinsi Lampung terdiri atas 13 kabupaten dan 2 kotamadya yakni Kota Bandar Lampung dan Metro. Ibu kota Provinsi Lampung berada di Bandar Lampung dan menurut sejarahnya Bandar Lampung merupakan penyatuan dari dua kota, yakni Telukbetung dan Tanjungkarang. Telukbetung dan Tanjungkarang dianggap merupakan cikal bakal terbentuknya Kota Bandar Lampung. Secara geografis, Teluk Betung berada di selatan Tanjung Karang dan dijadikan patokan batas jarak Ibukota Provinsi. Pada tahun 1984, Kota Teluk Betung dan Tanjung Karang digabung dalam satu kesatuan wilayah kota di Bandar Lampung. Pada perkembangan selanjutnya, Kota Tanjung Karang dan Teluk Betung berubah menjadi Kotamadya TK. II Tanjung Karang-Teluk Betung dan sekaligus menjadi Ibukota Provinsi Lampung. Pada tahun 1988 berdasarkan PP no 43 terjadi perubahan penyebutan dari pemerintah Kotamadya DT II Bandar Lampung menjadi pemerintah Kota Bandar Lampung dan tetap dipergunakan hingga saat ini.

Ada tujuh wisata unggulan yang terdapat di Lampung, yakni Krakatau, Bandar Lampung (Teluk Betung dan Tanjung Karang), Kiluan (laut yang terdapat banyak ikan lumba-lumba di Kabupaten Tanggamus), Bukit Barisan Selatan, Way Kambas, Tanjung Setra, dan menara Siger. Khusus untuk Teluk Betuk dan Tanjung Karang yang sudah digabung dalam satu kesatuan yang menjadi pusat ibukota Lampung ini memiliki potensi wisata unggulan seperti adanya museum yang terletak di tengah kota, sentra kerajinan tapis, sentra penjualan kuliner keripik pisang, dan berbagai sanggar seni. Pengembangan wisata unggulan ini sudah dikemas dengan baik dan menjadi tujuan wisatawan. Adapun pantai, laut, rumah tradisioal, danau, alam pegunungan, biasanya terletak jauh dari ibukota Lampung dan ini merupakan wisata non- unggulan. Dengan kondisi seperti itu, maka Lampung memiliki potensi alam dan budaya yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pariwisata.

### **3. Tujuan Pariwisata**

Tujuan dari pariwisata adalah Meningkatkan pendapatan devisa pada khususnya dan pendapatan Negara serta masyarakat pada umumnya. Lalu memperluas kesempatan serta lapangan kerja, meningkatkan pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, memajukan kebudayaan, mengangkat citra bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, memperkuat jati diri, mempererat persahabatan antarbangsa dan mendorong kegiatan-kegiatan industri penunjang dan industri sampingan lainnya.

### **4. Jenis-jenis pariwisata**

Berikut adalah jenis-jenis pariwisata :

#### **a. Wisata Bahari**

Wisata Bahari merupakan seluruh kegiatan yang bersifat rekreasi yang aktifitasnya dilakukan pada media kelautan atau bahari dan meliputi daerah pantai, pulau-pulau sekitarnya, serta kawasan lautan dalam

pengertian pada permukaannya, dalamnya, ataupun pada dasarnya termasuk didalamnya taman laut.

**b. Wisata Budaya**

Pariwisata budaya atau wisata budaya pada dasarnya adalah suatu bentuk pembangunan ekonomi berdasarkan sumber daya budaya. Ini juga merupakan bentuk pengembangan yang terlepas dari peran wisatawan dalam realitas ekonomi dengan memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang masa lalu.

**c. Wisata kuliner**

Wisata kuliner merupakan bagian integral dari pengembangan pariwisata yang tumbuh dan berkembang oleh sejarah, budaya, ekonomi, dan masyarakat. Hal ini merupakan nilai tambah dalam memperkaya pengalaman wisatawan ketika berinteraksi dengan masyarakat setempat. Wisata kuliner menjadi sebuah industri masa depan industri pariwisata. Kegiatan wisata kuliner meliputi kegiatan mencicipi makanan di restoran-restoran etnik, mengunjungi festival makanan, mencoba makanan pada saat melakukan perjalanan wisata dan juga memasak di rumah.

**d. Wisata ziarah**

Wisata ziarah atau *pilgrimage tourism* adalah wisata atau traveling yang dilakukan individu atau kelompok untuk tujuan ziarah atau untuk menjalankan bagian dari kepercayaan spiritual atau agamanya, untuk misionari, atau untuk kesenangan spiritual.

**e. Wisata konvensi.**

Wisata konvensi atau *MICE* merupakan singkatan dari *Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*. *MICE* adalah jenis kegiatan yang terdapat dalam industri pariwisata, kegiatan ini telah direncanakan secara matang oleh sekelompok atau sekumpulan orang yang memiliki kesamaan tujuan dalam penyelenggaraan kegiatan tersebut

**BAB III**  
**GAMBARAN UMUM DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI**  
**KREATIF PROVINSI LAMPUNG**

**A. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung**

**1. Sejarah Singkat Instansi**

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif merupakan salah satu Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan daerah di bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung sebagai instansi teknis bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif harus memiliki indikator pembangunan yang diperlukan selain untuk perencanaan, pemantauan dan evaluasi sasaran pembangunan, juga untuk kebutuhan pelayanan pemerintahan dan kemasyarakatan.

Perubahan paradigma ekonomi dunia dari ekonomi berbasis informasi menuju ekonomi kreatif pada akhir dasawarsa ini telah meningkatkan tuntutan permintaan akan produk wisata. Konsep ekonomi baru (*new experience economy*) telah mengarah pada bentuk membeli untuk melakukan sesuatu tidak untuk memiliki sesuatu (*pay to do things, not have things*). Perubahan sikap ekonomi ini telah merubah pola kepariwisataan pula. Pariwisata baru (*new experience tourism*) pun merubah paradigmanya dari semula bersifat membeli produk menjadi membeli pengalaman, dari semula pasif menjadi interaktif dengan komunitas, dan kemudian lebih bersifat kreatif dan memposisikan dirinya menjadi prosumen (produsen dan konsumen). Perubahan paradigma ekonomi dan pariwisata dunia tersebut telah merubah pula kebutuhan akan produk wisata dari semula bersifat massal (*masstourism*) yang lebih mengandalkan jumlah, menjadi bersifat penampilan budaya lokal (*cultural tourism*) yang lebih mengandalkan pengenalan

budaya bersifat pasif, dan kemudian menjadi bentuk produk wisata berbasis kreativitas (*creative tourism*) yang lebih mengedepankan pengenalan dan pengembangan budaya lokal bersifat interaktif berbasis pada sentuhan kemanusiaan (*human touch*). (*Rencana Strategis 2019-2024 Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung*)

Pariwisata di Provinsi Lampung merupakan sektor yang sangat potensial untuk dikembangkan, mengingat daerah ini memiliki potensi wisata yang beragam, baik wisata alam, wisata buatan, agrowisata, ekowisata, maupun wisata budaya. Khusus untuk agrowisata dan ekowisata adalah jenis atau macam wisata yang menjadikan sumberdaya alam sebagai objek yang “dijual”, ditambah dengan sumberdaya buatan. Untuk beberapa daerah di Provinsi Lampung, agrowisata dan ekowisata sudah berkembang baik, namun masih terdapat banyak daerah lain yang berpotensi untuk mengembangkan agrowisata dan ekowisata ini bagi kemajuan daerah dan kesejahteraan masyarakat.

## 2. Nama dan Logo Dinas Pariwisata Provinsi Lampung

- a. Nama Instansi : Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung
- b. Alamat : Jalan Jend. Sudirman No.29 ,Enggal, Bandar Lampung, Lampung
- c. Logo :



Gambar 1. Logo Pariwisata Provinsi Lampung



Gambar 2 Logo Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung

### 3. Visi dan Misi

Menurut Wibisono visi ialah serangkaian kata-kata atau kalimat yang mengungkapkan impian, cita-cita, rencana, harapan suatu perusahaan, organisasi yang ingin dicapai di masa yang akan datang. Visi juga bisa dikatakan sebagai sesuatu yang sangat dibutuhkan bagi organisasi demi menjamin kesuksesan dan kelestarian perusahaan atau organisasi jangka panjang. Dengan kata lain bisa bahwa visi merupakan “*want to be*” dari perusahaan ataupun organisasi. Sedangkan misi adalah ungkapan maksud dan tujuan yang unik atau yang mampu membedakan Institusi satu dengan yang lainnya, singkatnya “misi harus mencerminkan keunikan atau keunggulan dari suatu Institusi” (Dr Fitri L & M Hamdani, 2011). Berikut visi dan misi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung :

#### a. Visi

Visi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung adalah “**RAKYAT LAMPUNG BERJAYA**”  
(*aman, berbudaya, maju dan berdaya saing, sejahtera*)

#### b. Misi

- a) Menciptakan kehidupan religious (agamis), berbudaya, aman dan damai.
- b) Mewujudkan “*good governace*” untuk meningkatkan kualitas dan pemerataan pelayanan publik.
- c) Membangun kekuatan ekonomi masyarakat berbasis pertanian dan wilayah pedesaan yang seimbang dengan wilayah perkotaan.

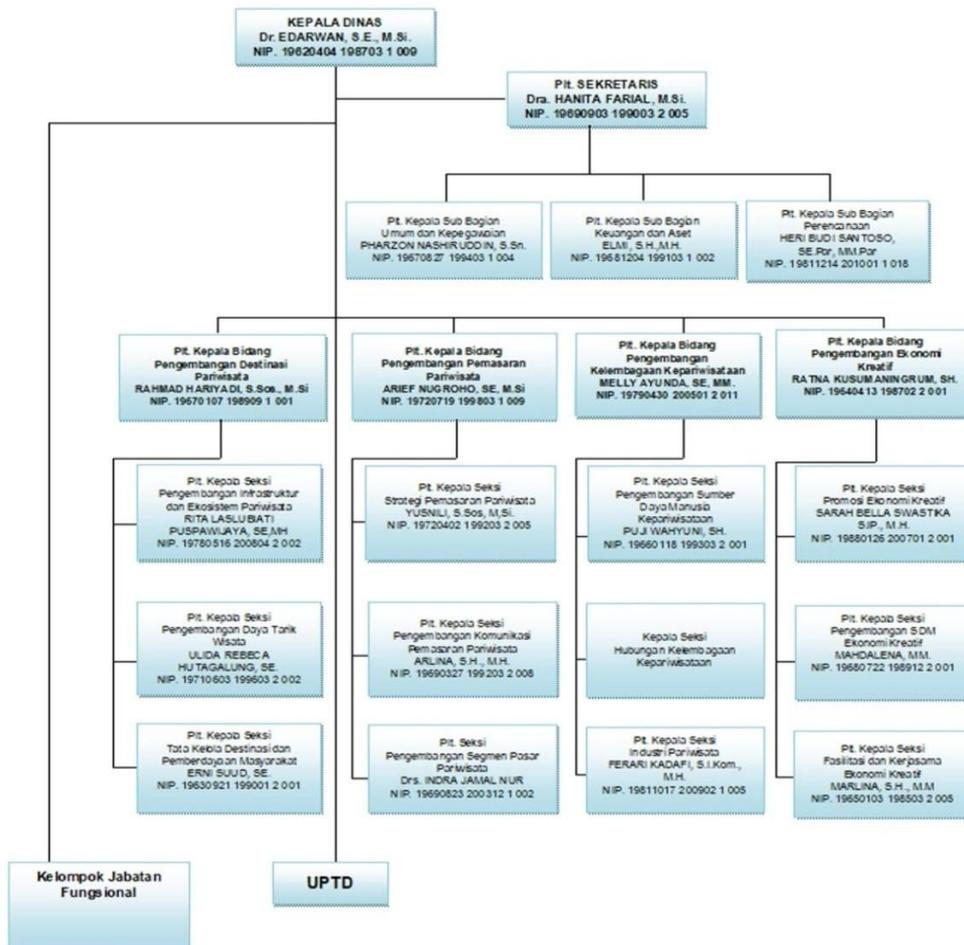
### 4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah kerangka yang menggambarkan hubungan antara fungsi yang terdapat dalam suatu organisasi. Struktur organisasi sangat penting sekali bagi perusahaan karena dengan adanya struktur organisasi memudahkan dalam mengkoordinir pelaksanaan tugas dan tanggung jawab. Dalam menyusun

struktur organisasi hendaklah jelas tujuan dan sasaran dari perusahaan, dan siapa yang mempunyai wewenang atas setiap bagian dari pekerjaan.

Susunan Organisasi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terdiri dari:

- c. Kepala Dinas
- d. Sekretariat
- e. Bidang Pengembangan Destinasi Wisata
- f. Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata
- g. Bidang Pengembangan Kelembagaan Pariwisata
- h. Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif
- i. Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD)



Gambar 3. Struktur Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung

Berikut adalah tugas dan wewenang dari masing-masing bagian struktur Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung :

**a. Kepala Dinas**

Kepala Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mempunyai tugas memimpin, mengkoordinasikan, mengawasi dan mengendalikan dalam menyelenggarakan sebagian urusan pemerintah provinsi di bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif berdasarkan asas otonomi yang menjadi kewenangan, tugas dekonsentrasi dan pembantuan serta tugas lain sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Gubernur berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Untuk menyelenggarakan tugas sebagai mana dimaksud Kepala Dinas mempunyai fungsi :

- i. Perumusan kebijakan teknis di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif skala provinsi;
- ii. Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif;
- iii. Pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif;
- iv. Pelaksanaan pengembangan pariwisata, ekonomi kreatif, pembinaan karakter dan pekerti bangsa.
- v. Pelaksanaan kebijakan promosi dan standarisasi pariwisata dan ekonomi kreatif;
- vi. Pelaksanaan rencana induk dan rencana detil pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif;
- vii. Pelayanan administrasi.
- viii. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Gubernur sesuai dengan tugas dan fungsinya.

**b. Sekretariat**

Sekretariat Dinas mempunyai tugas melaksanakan urusan kepegawaian, surat menyurat, perlengkapan, rumah tangga dan,perundang-undangan, keuangan, perencanaan serta memberikan pelayanan administrasi kepada

semua bidang dan unit pelaksana teknis dinas di lingkungan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung. Untuk menyelenggarakan tugas sebagai mana dimaksud Sekretariat mempunyai fungsi :

- i. Pelaksanaan kegiatan koordinasi satuan kerja;
- ii. Penyelenggaraan pengelola administrasi maupun untuk mendukung kelancaraan pelaksanaan tugas dan fungsi satuan kerja;
- iii. Penyelenggaraan hubungan kerja di bidang administrasi dengan satuan kerja di lingkungan Pemerintah Provinsi Lampung;
- iv. Penyelenggaraan pengelolaan keuangan, kepegawaian dan perencanaan dan
- v. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan

**c. Bidang Pengembangan Destinasi Wisata**

Pemantauan, dan evaluasi pelaksanaan kerjasama pengembangan destinasi pariwisata, monitoring usaha pariwisata serta pengembangan sumber daya wisata alam, buatan, dan budaya. Untuk menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud diatas, Bidang Pengembangan Destinasi Pariwisata mempunyai fungsi :

- i. Pelaksanaan koordinasi di bidang pengembangan destinasi pariwisata Kabupaten/Kota.
- ii. Penyelenggaraan pembinaan, bimbingan teknis di bidang pengembangan infrastruktur, ekosistem, obyek dan daya tarik wisata, serta pemberdayaan masyarakat di seluruh Kabupaten/Kota berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- iii. Pelaksanaan pelaporan tugas Bidang Pengembangan Destinasi Pariwisata kepada Kepala Dinas.
- iv. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan.

**d. Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata**

Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata mempunyai tugas mempersiapkan permusan kebijakan teknis, fasilitasi, koordinasi, pemantauan dan evaluasi pengembangan strategi pemasaran pariwisata, komunikasi pemasaran pariwisata dan pasar pariwisata. Untuk menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud diatas, Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata mempunyai fungsi:

- i. Pelaksanaan koordinasi dengan Pusat, Kabupaten/Kota, dan stakeholder untuk pengembangan pasar.
- ii. Perumusan segmen pasar dalam dan luar negeri dan strategi pemasaran.
- iii. Penyiapan bahan-bahan informasi pariwisata sebagai sarana komunikasi pemasaran pariwisata.
- iv. Pelaksanaan promosi potensi pariwisata di dalam dan luar negeri.
- v. Pelaksanaan pelaporan tugas Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata kepada kepala dinas.
- vi. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan.

**e. Bidang Pengembangan Kelembagaan Pariwisata**

Bidang Pengembangan Kelembagaan Kepariwisataan mempunyai tugas mempersiapkan permusan kebijakan teknis, fasilitasi, koordinasi, pemantauan dan evaluasi di bidang program pengembangan hubungan kelembagaan kepariwisataan, penelitian dan pengembangan kebijakan kepariwisataan, pengembangan sumber daya manusia kepariwisataan. Untuk menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud diatas, Bidang Pengembangan Kelembagaan Kepariwisataan mempunyai fungsi :

- i. Pelaksanaan koordinasi dengan Pusat, instansi terkait, dunia usaha, Kabupaten/Kota, dan stakeholder untuk pengembangan kelembagaan kepariwisataan.
- ii. Penyelenggaraan pembinaan, bimbingan teknis di bidang program pengembangan hubungan kelembagaan kepariwisataan, penelitian

dan pengembangan kebijakan kepariwisataan, serta pengembangan sumber daya manusia kepariwisataan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

- iii. Pelaksanaan pelaporan tugas Bidang Pengembangan Kelembagaan Kepariwisata kepada Kepala Dinas.
- iv. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan.

**f. Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif**

Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif mempunyai tugas perumusan standar kebijakan di bidang promosi ekonomi kreatif, pengembangan SDM ekonomi kreatif serta fasilitasi dan kerjasama ekonomi kreatif.

Untuk menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud diatas, Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif mempunyai fungsi :

- i. Menyusun rencana, program, anggaran evaluasi pelaporan bidang promosi ekonomi kreatif.
- ii. Pelaksanaan koordinasi dengan Pusat, Instansi terkait, dunia usaha, Kabupaten/Kota, dan stakeholder untuk pengembangan ekonomi kreatif.
- iii. Pelaksanaan kebijakan sesuai dengan norma, standar, prosedur dan kriteria di bidang Promosi Ekonomi Kreatif, Pengembangan SDM Ekonomi Kreatif dan Fasilitasi dan Kerjasama Ekonomi Kreatif.
- iv. Meningkatkan kualitas penyelenggaraan kegiatan penghargaan bagi pelaku ekonomi kreatif, karya kreatif dan usaha ekonomi kreatif dan mendorong pelaku ekonomi kreatif dan usaha ekonomi kreatif memperoleh prestasi.
- v. Menyusun konsep rencana aksi branding produk ekonomi kreatif .
- vi. Pemberian bimbingan teknis dan evaluasi di bidang Promosi Ekonomi Kreatif, Pengembangan SDM Ekonomi Kreatif dan Fasilitasi dan Kerjasama Ekonomi Kreatif.
- vii. Pelaporan pelaksanaan tugas Bidang Ekonomi Kreatif kepada kepala dinas.
- viii. Pelaksanan tugas lain yang diberikan kepada atasan.

**g. Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD)**

Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) mempunyai tugas melaksanakan penyebaran informasi dalam rangka proses edukasi dan pembangunan Bidang Pariwisata. Untuk melaksanakan dan menyelenggarakan tugas UPTD Pengelolaan Kawasan Wisata Menara Siger mempunyai fungsi :

- i. Pelaksanaan pelayanan sebagai pintu gerbang kepariwisataan dari Pulau Jawa menuju Provinsi Lampung.
- ii. Pelaksanaan pusat informasi kepariwisataan
- iii. Pelaksanaan pusat rekreasi budaya dan pariwisata.
- iv. Pelaksanaan pertemuan antara masyarakat dengan penyimbang adat.
- v. Pelaksanaan bimbingan edukasi kepariwisataan.
- vi. Pelaksanaan pengelolaan urusan ketatausahaan

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil analisis dan pembahasan "Layanan Informasi Pariwisata Lampung Pada Aplikasi Si Siger Berjaya Oleh Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung". Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi Si Siger Berjaya adalah aplikasi yang diperuntukan sebagai media promosi pariwisata Lampung serta panduan berwisata khusus di provinsi Lampung dan juga media informasi terkait destinasi wisata. Terdapat 15 tabel kabupaten/kota yang menampilkan tempat-tempat wisata di provinsi Lampung baik itu wisata alam, buatan, wisata budaya, wisata ziarah maupun wisata kuliner yang terdapat di provinsi Lampung.
2. Manfaat adanya aplikasi Si Siger Berjaya sebagai aplikasi panduan berwisata adalah dengan memudahkan wisatawan yang akan berkunjung ke provinsi Lampung dalam mencari informasi tentang lokasi wisata yang dituju. Baik itu jalur menuju lokasi, jarak lokasi tujuan dengan ibukota BandarLampung, kondisi lokasi tujuan. Dan juga terdapat layanan *emergency call* yang berguna ketika dalam keadaan yang darurat.
3. Kendala yang ada pada aplikasi Si Siger Berjaya yang akan terus dievaluasi dan diperbaiki. Aplikasi ini masih terdapat banyak bug yang ada seperti gambar yang tidak muncul, belum tersedianya di AppStore untuk pengguna Iphone, keterlambatan informasi dari tiap kabupaten yang mengakibatkan kurangnya informasi tentang destinasi pariwisata serta kurangnya anggaran dana dan SDM untuk mengoperasikan aplikasi Si Siger Berjaya.

## B. Saran

Berdasarkan Hasil dan Kesimpulan Penulis tentang “Fungsi Aplikasi Si Siger Berjaya Sebagai Media Promosi Pariwisata Lampung Oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung” maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dapat lebih terus memaksimalkan penggunaan aplikasi Si Siger Berjaya sebagai media panduan berwisata yang memberi informasi untuk melakukan promosi pariwisata Lampung melalui, sehingga promosi yang dilakukan berjalan dengan efektif untuk meningkatkan daya saing pariwisata secara umum.
2. Dengan manfaat yang ada pada aplikasi Si Siger Berjaya, seharusnya Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung juga menyediakan layanan *Customer Service* (CS) sehingga terciptanya komunikasi langsung antara Dinas Pariwisata dengan para wisatawan.
3. Untuk mengatasi kendala yang disebabkan oleh *bug error* pada aplikasi seharusnya pihak Dinas Pariwisata berkordinasi dengan *cyber* polda Lampung untuk mengadakan pelatihan khusus tentang programming yang diikuti oleh operator aplikasi Si Siger Berjaya. Agar jika terjadi hal serupa bisa diperbaiki secepat mungkin. Lalu untuk mengatasi kendala informasi dari tiap kabupaten/kota perlunya di tambahkan agenda rapat setiap bulan untuk bersama-sama membahas informasi terkait destinasi wisata masing-masing. Dan yang terakhir untuk mengatasi kurangnya anggaran dana dan SDM untuk mengoperasikan aplikasi Si Siger Berjaya, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung harusnya lebih menambahkan anggaran dana di setiap tahun nya untuk perkembangan aplikasi Si Siger Berjaya.

## DAFTAR PUSTAKA

Cutlip. Scoot M and Center, Allen. H and Broom, Glen M. Effective Public Relations, , Prenada Media Group Jakarta, 2011

Jogiyanto, H.M., 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta

Khotijah, K. (2018). Efektivitas Layanan Informasi di Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta Pada Tahun 2017 (Studi Kuantitatif Humas Dalam Memberikan Informasi Berbasis Web di Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta Periode Januari–Desember 2017) (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta)

Noviansyah. Eka, “Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX”, Jakarta : STIK, 2008

Pitanatri, P. D. S. (2020). Sejarah perkembangan pariwisata dan definisi pariwisata.

Prayitno. 2004. Layanan Infomasi (L2). Padang: UNP.

Soekadijo, R. G. 1997. Anatomi Pariwisata: Memahami Pariwisata sebagai systematic Linkage. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Sutariyani, S., Rachmatullah, R., & Prasetyowati, N. E. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Android. Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB, 26(2), 156-163.

Supriyanto, Aji. 2005. “Pengantar Teknologi Informasi”. Edisi Pertama. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.

Susanty, W., Astari, I. N., & Thamrin, T. (2019). Aplikasi GIS Menggunakan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android. Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika), 10(1).

Yoeti, Oka A. 1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Penerbit Angkasa Bandung  
Suwanto, Gamal. 2004. Dasar-dasar Pariwisata. Penerbit Andi Yogyakarta

<http://dinaspariwisata.lampungprov.go.id>