

**TINGKAT KESIAPAN OBJEK WISATA PRINCHSTO  
DALAM PENERAPAN PARIWISATA CERDAS  
DI KABUPATEN PRINGSEWU**

**(Skripsi)**

**Oleh  
INDAH LESTARI  
1913034013**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## **ABSTRAK**

### **TINGKAT KESIAPAN OBJEK WISATA PRINCHSTO DALAM PENERAPAN PARIWISATA CERDAS DI KABUPATEN PRINGSEWU**

Oleh

**INDAH LESTARI**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam penerapan pariwisata cerdas. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu 27 karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto dan 1 informan yaitu pengelola objek wisata Princhsto. Metode penentuan sampel yang digunakan adalah metode sampel jenuh dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik skoring. Setelah sub variabel dianalisis, skor yang diperoleh oleh masing-masing sub variabel tersebut dijumlahkan, sehingga didapatkan skor akhir yaitu 54. Total skor tersebut kemudian dianalisis dengan kriteria interval yang telah ditentukan sehingga tingkat kesiapan objek wisata Princhsto masuk ke dalam kategori siap. Hal ini menunjukkan bahwa objek wisata Princhsto dapat mendukung pariwisata cerdas di Kabupaten Pringsewu. Namun dalam pengembangannya saat ini, kategori siap yang dimiliki oleh objek wisata Princhsto terdapat syarat untuk dapat benar-benar mendukung pariwisata cerdas. Syarat tersebut antara lain perlu melakukan perbaikan pada ketersediaan *smart card* untuk tiket masuk yang menggunakan pembaca *Radio Frequency Identify* (RFID) maupun tiket kertas yang menggunakan *barcode/QR code scanner*. Hal ini bertujuan agar dapat memberikan arah yang menjanjikan untuk pengembangan tersebut.

**Kata kunci:** kesiapan, Princhsto, pariwisata cerdas

## **ABSTRACT**

### **PRINCHSTO TOURISM PREPARATION LEVEL IN SMART TOURISM APPLICATION IN PRINGSEWU DISTRICT**

**By**

**INDAH LESTARI**

*The purpose of this study is to determine the level of readiness of the Princhsto tourist attraction in implementing smart tourism. The method used is descriptive quantitative. The population in this study were 27 employees who worked at the Princhsto tourist attraction and 1 informant, namely the manager of the Princhsto tourist attraction. The sample determination method used is the saturated sample method where all members of the population are used as samples. The data analysis technique used is the scoring technique. After the sub-variables were analyzed, the scores obtained by each of these sub-variables were added up, so that the final score was 54. The total score was then analyzed with predetermined interval criteria so that the level of readiness of the Princhsto tourist attraction was included in the ready category. This shows that the Pringsto tourist attraction can support smart tourism in Pringsewu Regency. However, in its current development, the ready category owned by the Princhsto tourist attraction has conditions to be able to truly support smart tourism. These requirements include the need to make improvements to the availability of smart cards for entry tickets that use Radio Frequency Identification (RFID) readers and paper tickets that use barcode/QR code scanners. It aims to be able to provide a promising direction for the development.*

**Keywords:** *readiness, Princhsto, smart tourism*

**TINGKAT KESIAPAN OBJEK WISATA PRINCHSTO  
DALAM PENERAPAN PARIWISATA CERDAS  
DI KABUPATEN PRINGSEWU**

**Oleh**

**INDAH LESTARI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Geografi  
Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul skripsi

: **TINGKAT KESIAPAN OBJEK WISATA  
PRINCHSTO DALAM PENERAPAN  
PARIWISATA CERDAS DI KABUPATEN  
PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa

: **Indah Lestari**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **1913034013**

Program Studi

: **Pendidikan Geografi**

Jurusan

: **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

Pembimbing Pembantu

**Dian Utami, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19891227 201504 2 003

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M. Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

Plt. Ketua Program Studi  
Pendidikan Geografi

**Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.**  
NIP 19800727 200604 2 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua**

**: Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**



**Sekretaris**

**: Dian Utami, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji**

**: Drs. Yarmaidi, M.Si.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Sunyono, M.Si.**

**NIP 19651230 1991111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Mei 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Lestari  
NPM : 1913034013  
program studi : Pendidikan Geografi  
jurusan/fakultas : Pendidikan IPS/KIP  
Alamat : Perumahan Lamban Lamondo Blok H 13,  
Kelurahan Hajimena, Kecamatan Natar, Kabupaten  
Lampung Selatan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Tingkat Kesiapan Objek Wisata Pringsewu dalam Penerapan Pariwisata Cerdas di Kabupaten Pringsewu”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis yang diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 17 Mei 2023

Pemberi Pernyataan,



Indah Lestari

1913034013

## RIWAYAT HIDUP



Indah Lestari dilahirkan di Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung pada tanggal 25 September 2000. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Koharudin dan Ibu Windarti.

Pendidikan yang pernah dilalui penulis yaitu Taman Kanak-Kanak di TK Al-Azhar 16 pada tahun 2006-2007, Sekolah Dasar di SD Negeri 3 Kemiling Permai pada tahun 2007-2013, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 22 Bandar Lampung pada tahun 2013-2016, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2016-2019. Pada tahun 2019 penulis diterima menjadi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Pada tahun 2020, penulis mengikuti organisasi tingkat program studi yaitu Ikatan Mahasiswa Geografi (IMAGE) dan tingkat jurusan yaitu Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (HIMAPIS). Pada tahun 2022, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukamaju, Kecamatan Teluk Betung Timur, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung bersamaan dengan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 27 Bandar Lampung.

## **MOTTO**

“... hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenang.”

(Q.S. Ar-Ra'd: 28)

“Islam tidak memerintahkan sesuatu kecuali mengandung 100% kebaikan atau kebaikannya lebih dominan. Islam tidak melarang sesuatu kecuali mengandung 100% keburukan atau keburukannya lebih dominan.”

(Kaidah Fiqhiyyah)

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai salah satu bentuk baktiku kepada orang tuaku tersayang. Pencapaianku hingga akhir perkuliahan ini belum dapat membayar semua kebaikan dan ketulusan ibu, serta jerih payah dan tetesan keringat bapak dalam memberikan dukungan material.

Serta kupersembahkan kepada almamaterku tercinta,

Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas di Kabupaten Pringsewu" dengan baik. Sholawat beriring salam selalu dihaturkan kepada Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam yang menjadi suri tauladan umat manusia. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih terbesar kepada Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1, Ibu Dian Utami S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2, dan Bapak Drs. Yarmaidi, M.Si. selaku dosen pembahas yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, serta meluangkan waktu untuk penulis demi terselesaikannya skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

5. Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Dr. Sugeng Widodo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Geografi yang tidak hanya menerangkan mata kuliahnya saja melainkan memberikan faidah-faidah kehidupannya yang dapat saya jadikan acuan dan pelajaran;
8. Seluruh tenaga pendidik Program Studi Pendidikan Geografi yang setia memberikan arahan dan bantuan selama saya melaksanakan studi;
9. Pengelola objek wisata Princhsto yaitu Muslihul Kurnia Wasda yang telah mengizinkan dan memudahkan saya melaksanakan penelitian di objek wisata yang dikelolanya;
10. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Pringsewu;
11. Bapak dan ibu terkasih yang senantiasa memberikan dorongan untuk terus semangat dalam menyelesaikan studi dan senantiasa menemani saya dalam perjalanan penelitian;
12. Abang dan adik laki-laki tercinta yang senantiasa menghibur dan mendukung. Saya merasa bersyukur diberikan saudara seperti kalian;
13. Sahabat-sahabat yang menemani perjalanan pendidikan sejak saya duduk di bangku SMP hingga di perkuliahan (Dinasqi, Farah, Bunga, Mulya, Amber, Aul, Wina, Ratih serta teman-teman mata kuliah pariwisata) terima kasih telah menemani perjalanan pergaulan hidup ini;
14. Sahabat semasa KKN saya (Eci dan Rani) yang turut serta merasakan kekocakan hidup ini dalam menghadapi Covid-19;
15. Teman-teman seperjuangan, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi angkatan 2019 yang telah kebersamai saya sejak awal perkuliahan hingga selesai serta saling memberikan dukungan agar dapat menyelesaikan studi dengan baik;

16. Seluruh pihak yang ikut serta membantu dan mendoakan saya dalam menyelesaikan studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan baru kepada setiap orang yang membacanya.

Bandar Lampung, 17 Mei 2023

Penulis,

Indah Lestari

1913034013

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah.....	6
1.5.2 Ruang Lingkup Waktu .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teori .....	7
2.1.1 Geografi.....	7
2.1.2 Geografi Pariwisata .....	10
2.1.3 Kesiapan .....	12
2.1.4 Kota Cerdas ( <i>Smart City</i> ) .....	13
2.1.5 Pariwisata .....	20
2.1.6 Pariwisata Cerdas ( <i>Smart Tourism</i> ).....	23
2.2 Penelitian yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	26
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Metode Penelitian .....	30
3.2 Populasi dan Sampel .....	30
3.2.1 Populasi .....	30
3.2.2 Sampel .....	31
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
3.3.1 Lokasi Penelitian .....	31
3.3.2 Waktu Penelitian .....	31
3.4 Variabel Penelitian.....	31
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	33
3.5.1 Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK untuk Menunjang Atraksi .....	33
3.5.2 Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT untuk Menunjang Atraksi .....	35

3.5.3	Partisipasi Karyawan dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemantauan Atraksi.....	37
3.5.4	Rencana Pengembangan Terkait Atraksi yang Cerdas.....	39
3.5.5	Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas pada Variabel Atraksi .....	40
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6.1	Observasi .....	41
3.6.2	Kuesioner.....	41
3.6.3	Dokumentasi.....	41
3.6.4	Wawancara .....	42
3.7	Instrumen Penelitian .....	42
3.8	Teknik Analisis Data.....	42
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Gambaran Umum Daerah Penelitian .....	43
4.1.1	Deskripsi Objek Wisata Princhsto.....	43
4.1.2	Kondisi Geografis.....	43
4.1.3	Demografi.....	45
4.2	Hasil .....	46
4.2.1	Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK untuk Menunjang Atraksi ....	46
4.2.2	Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT untuk Menunjang Atraksi ....	48
4.2.3	Partisipasi Karyawan dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemantauan Atraksi .....	51
4.2.4	Rencana Pengembangan Terkait Atraksi yang Cerdas.....	52
4.2.5	Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas pada Variabel Atraksi.....	53
4.3	Pembahasan.....	54
4.3.1	Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK untuk Menunjang Atraksi ....	54
4.3.2	Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT untuk Menunjang Atraksi .....	55
4.3.3	Partisipasi Karyawan dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemantauan Atraksi .....	56
4.3.4	Rencana Pengembangan Terkait Atraksi yang Cerdas.....	59
4.3.5	Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas pada Variabel Atraksi.....	59
<b>V.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Saran .....	61
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Pengunjung Objek Wisata Princhsto .....	1
2. Sintesa Teori Kesiapan .....	13
3. Sintesa Prinsip Kota Cerdas .....	18
4. Sintesa Teori Elemen Pariwisata.....	22
5. Sintesa Teori Elemen Pariwisata Cerdas .....	25
6. Matriks Elemen Pariwisata Cerdas .....	27
7. Penelitian yang Relevan.....	28
8. Variabel dan Sub Variabel Penelitian .....	31
9. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan <i>Software</i> Komputer untuk Menunjang Atraksi.....	33
10. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan <i>Smart Card</i> untuk Menunjang Atraksi.....	34
11. Indikator Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK untuk Menunjang Atraksi .....	35
12. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT untuk Menunjang Atraksi.....	35
13. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan Sistem <i>Real Time</i> berupa CCTV untuk Menunjang Atraksi.....	36
14. Indikator Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT untuk Menunjang Atraksi.....	37
15. Skor Partisipasi Karyawan yang Bekerja di Objek Wisata Princhsto dalam Pariwisata Cerdas .....	38
16. Indikator Partisipasi Karyawan untuk Menunjang Atraksi.....	39
17. Skor Pengembangan Terkait Atraksi yang Cerdas .....	39
18. Indikator Rencana Terkait Atraksi yang <i>Smart</i> atau Cerdas.....	40
19. Skor Sub Variabel .....	40
20. Indikator Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas .....	41
21. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	42
22. Luas Kecamatan Pringsewu Berdasarkan Desa/kelurahan Tahun 2020.....	45
23. Jumlah Penduduk Kecamatan Pringsewu Berdasarkan Desa/kelurahan Tahun 2020 .....	46
24. Hasil Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan <i>Software</i> Komputer untuk Menunjang Atraksi.....	47
25. Hasil Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan <i>Smart Card</i> untuk Menunjang Atraksi.....	48
26. Hasil Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan untuk Menunjang Atraksi .....	49
27. Hasil Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan <i>Smart Card</i> untuk Menunjang Atraksi.....	50
28. Hasil Skor Partisipasi Karyawan yang Bekerja di Objek Wisata Princhsto untuk Menunjang Atraksi .....	51
29. Hasil Rencana Pengembangan Terkait Atraksi yang Cerdas.....	52

30. Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas pada Variabel Atraksi.....	53
31. Jumlah Karyawan yang Bekerja di Objek Wisata Princhsto Berdasarkan Daerah Asal.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	26
2. Peta Lokasi Penelitian Objek Wisata Princhsto.....	32
3. Peta Administrasi Kecamatan Pringsewu Tahun 2023.....	44
4. <i>Software</i> Komputer untuk Menunjang Atraksi.....	47
5. Pintu Masuk Objek Wisata Princhsto.....	48
6. <i>Instagram</i> dan <i>Facebook</i> sebagai <i>Software</i> Berbasis Internet.....	49
7. CCTV yang Memantau Arena Taman Domba dan Taman Kelinci.....	50
8. CCTV yang Memantau Kandang Kuda dan Arena <i>Joy Ride</i> .....	50
9. Peta Sebaran Daerah Asal Karyawan yang Bekerja di Objek Wisata Princhsto.....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Partisipasi Karyawan yang Bekerja di Objek Wisata Princhsto.....	66
2. Dokumentasi Wawancara Peneliti dengan Pengelola Objek Wisata Princhsto.....	67
3. Dokumentasi Wawancara Peneliti dengan Karyawan yang Bekerja di Objek Wisata Princhsto.....	68
4. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	69
5. Surat Izin Penelitian .....	70
6. Surat Keterangan Penelitian.....	71
7. Pedoman Wawancara Penelitian.....	72

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kabupaten Pringsewu merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Lampung yang sedang berkembang akibat adanya urbanisasi dimana tercatat pada tahun 2016 tingkat urbanisasi di wilayah ini sebesar 46,25% dengan kriteria tingkat urbanisasi tertinggi berada di Kecamatan Pringsewu dengan persentase sebesar 81,32% (Nurjannah, dkk. 2018).

Kecamatan Pringsewu merupakan ibukota sekaligus pusat pemerintahan dari Kabupaten Pringsewu yang terdiri dari 10 desa dan 5 kelurahan (BPS, 2021). Salah satu kelurahan tersebut adalah Kelurahan Pringsewu Selatan (Danang dan Jamal, 2015). Objek wisata yang menjadi lokasi penelitian ini terletak di Kelurahan Pringsewu Selatan yaitu objek wisata Princhsto. Jumlah pengunjung objek wisata Princhsto dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Pengunjung Objek Wisata Princhsto

No	Bulan/2022	Jumlah Pengunjung
1	Januari	950
2	Februari	990
3	Maret	1.250
4	April	1.060
5	Mei	4.200
6	Juni	4.280
7	Juli	4.520
<b>Jumlah</b>		<b>17.250</b>

Sumber: Pengelola Objek Wisata Princhsto, 2022

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap pengelola objek wisata Princhsto, diketahui bahwa objek wisata milik H. Riyanto Pamungkas ini dikelola secara pribadi sejak tahun 2018. Awalnya objek wisata ini memiliki nama *Insan Mulia Horse and Archery Centre (IMHAC)* dan mulai dikelola dengan berbagai macam atraksi kemudian diubah nama menjadi Princhsto pada Desember

2021. Pringsewu *Ranch and Resto* atau disingkat Princhsto merupakan tempat rekreasi berbasis wisata berkuda dan restoran yang dibuka setiap hari sejak pukul 08.00 – 11.30 WIB dan 13.30 – 17.00 WIB.

Meskipun restoran masih dalam tahap perkembangan, pengelola menyediakan kafe yang diberi nama Kafe Klangeran agar ketersediaan makanan dan minuman di objek wisata ini dapat terlengkapi. Minumannya terdiri dari 4 jenis kopi yaitu *basic espresso*, *manual brewing*, *signature*, dan *milk based* dengan harga Rp15.000 – Rp20.000. Makanan yang disediakan yaitu cireng, kentang, sosis, pempek, siomay, otak-otak, sempol, gabing goreng, ayam penyet, ayam goreng, mie rebus, dan mie goreng dengan harga Rp13.000 – Rp20.000.

Pengelola objek wisata yang dikelola secara mandiri ini juga menyiapkan atraksi yang tidak kalah menarik seperti berkeliling objek wisata menggunakan kereta kuda ataupun kereta kecil, menaiki kuda poni, memberi makan kelinci, memberi makan domba, dan memanah yang dibandrol dengan harga Rp10.000 – Rp30.000. Selain itu terdapat beragam paket untuk aktivitas-aktivitas tersebut, antara lain yaitu:

- a) *Riding school*, merupakan kelas berkuda untuk belajar teknik berkuda yang baik dan benar dalam 6 kali pertemuan selama 2 bulan. Untuk mengikuti paket ini, pengunjung dapat mengeluarkan biaya Rp1.000.000 untuk 6 kali pertemuan dalam waktu 45 menit/pertemuan.
- b) *Private lesson*, merupakan kelas berkuda untuk belajar teknik berkuda yang baik dan benar dalam 1 kali pertemuan selama 45 menit dengan biaya Rp200.000.
- c) *Horseback archery*, merupakan kelas berkuda sambil memanah dengan biaya Rp200.000/pertemuan.
- d) *School fieldtrip*, merupakan paket kegiatan belajar sambil bermain oleh siswa dengan berbagai macam fasilitas. Mulai dari edukasi, menunggang kuda, berjalan-jalan bersama kuda poni, minuman Princhsto, memberi makan kuda poni, memberi makan domba atau kelinci. Untuk menikmati paket ini, per siswa hanya perlu membayar Rp35.000 – Rp45.000.

Hal yang menarik lainnya bagi pengunjung Princhsto yaitu dapat berkeliling kandang kuda tanpa mencium aroma tidak sedap. Hal tersebut disebabkan oleh pengelola yang memanfaatkan dengan baik kotoran kuda menjadi pupuk kandang. Selain itu pengunjung juga dapat bertanya kepada pengelola untuk memperkenalkan nama-nama kuda yang ada. Mulai dari Joy, Jundi, Aula, Aventi, Petir, Beatrix, Sabhah, Jasmine, Biscuit, dan lain-lain. Kuda-kuda tersebut berjumlah 23 ekor dengan asal wilayah yang berbeda-beda. Mulai dari Sumatera Barat, Bali, Australia, Prancis, hingga Belanda yang sudah tersertifikasi.

Riset Kominfo (2019) menyebutkan bahwa kehadiran teknologi berperan penting dalam mempermudah kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai hal, salah satunya sektor pariwisata. Perubahan perilaku wisatawan terlihat ketika *search and share* 70% sudah melalui perangkat digital. Zhang (2012) menyebutkan bahwa pariwisata cerdas adalah sebuah transformasi yang sistematis dan intensif yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk tujuan memuaskan kebutuhan pribadi wisatawan, memperbaiki pengalaman dan kepuasan wisatawan dalam berwisata, sehingga dapat mewujudkan keefektifan pengoptimalan sumberdaya pariwisata dan sumberdaya sosial.

Dalam penelitian ini penulis ingin mengkaji tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam penerapan pariwisata cerdas. Pemilihan objek wisata Princhsto sebagai lokasi penelitian dilakukan setelah peneliti melakukan observasi lapangan dan wawancara terstruktur dengan pengelola. Permasalahan yang ada pada objek wisata ini antara lain pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi belum mengelola data jumlah pengunjung pada *software* komputer, belum menggunakan *smart card* untuk tiket masuk objek wisata menggunakan pembaca *Radio Frequency Identify* (RFID) maupun tiket kertas yang menggunakan *barcode/QR code scanner*.

RFID sebagai teknologi identifikasi berbasis gelombang radio (*radio frequency*) dapat mendeteksi berbagai objek tanpa kontak langsung sebagai pengganti teknologi *barcode*, dengan tingkat keakuratan dan kecepatan identifikasi yang cepat (Djamal, 2014). Penggunaan *QR code* sangat menguntungkan karena hanya

membutuhkan tempat yang kecil, kapasitas penyimpanan besar, akurasi tinggi, dan bisa melakukan pendeteksian eror (Risqiwati dan Khakim, 2015).

Objek wisata yang memiliki desain *old* 1980 Eropa dengan kondisi kebersihan yang terjaga ini menyajikan berbagai paket wisata yang dapat dinikmati oleh anak-anak sekolah hingga orang dewasa. Dengan pasar wisata yang selalu ada di setiap saat yaitu anak-anak sekolah, objek wisata Princhsto diharapkan mampu mengembangkan fasilitas-fasilitas yang ada agar minat kunjung wisatawan selalu meningkat. Hal ini disebabkan oleh minat berwisata tinggi dipengaruhi oleh beberapa variabel diantaranya yaitu informasi yang mudah didapatkan, aksesibilitas yang mudah dijangkau, fasilitas penunjang pariwisata serta tarif yang relatif murah (Andina dan Aliyah, 2021).

Secara umum, konsep pariwisata cerdas bertujuan untuk mengembangkan infrastruktur dan kemampuan informasi dan komunikasi untuk meningkatkan manajemen maupun tata kelola, memfasilitasi layanan (inovasi produk), meningkatkan ragam atraksi wisata, dan pada akhirnya meningkatkan daya saing perusahaan dan tujuan wisata yang ada dan memperhatikan peran pariwisata adalah hal yang penting untuk peningkatan sektor ekonomi dan pariwisata cerdas dapat memberikan arah yang menjanjikan untuk pengembangan tersebut (Redjeki, dkk., 2018).

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada di objek wisata Princhsto peneliti memutuskan untuk menjadikan objek wisata tersebut sebagai lokasi penelitian. Hal ini bertujuan agar objek wisata Princhsto optimal dalam menerima manfaat dari penerapan pariwisata cerdas yang diharapkan mampu meningkatkan nilai jual pariwisata, memudahkan pengunjung dalam melakukan pergerakan (mobilitas), kemudahan mengakses informasi dan pelayanan pariwisata serta dapat memperluas pasar pariwisata hingga berskala internasional yang nantinya akan berdampak positif terhadap perkembangan wilayah Kabupaten Pringsewu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana ketersediaan dan pemanfaatan TIK dalam menunjang atraksi?
- 2) Bagaimana ketersediaan dan pemanfaatan *Internet of Things* (IoT) dalam menunjang atraksi?
- 3) Bagaimana partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi?
- 4) Bagaimana rencana pengembangan terkait atraksi yang cerdas?
- 5) Bagaimana tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam menerapkan konsep pariwisata cerdas pada variabel atraksi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ini dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Menganalisis ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi.
- 2) Menganalisis ketersediaan dan pemanfaatan *Internet of Things* (IoT) untuk menunjang atraksi.
- 3) Menganalisis partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi.
- 4) Menganalisis rencana pengembangan terkait atraksi yang cerdas.
- 5) Mengetahui tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam menerapkan konsep pariwisata cerdas pada variabel atraksi.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a) Diharapkan memberi kontribusi dalam bidang pengembangan pariwisata melalui penerapan pariwisata cerdas.
- b) Dalam penerapan pariwisata cerdas nantinya akan menyesuaikan dengan karakteristik wilayah destinasi wisata, sehingga manfaat penelitian ini bisa memberi rekomendasi terkait komponen pariwisata cerdas yang perlu disediakan untuk menunjang penerapannya pada objek wisata tersebut.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a) Bagi pengelola objek wisata, sebagai masukan untuk meningkatkan nilai jual pariwisata, perluasan pasar pariwisata, peningkatan kualitas pelayanan melalui penerapan teknologi informasi dan komunikasi pada sektor pariwisata.
- b) Bagi pembaca, merangsang dilakukannya penelitian lain yang lebih mendalam terhadap kajian pariwisata cerdas ataupun penelitian lanjutan untuk dapat melihat bagaimana perkembangan tingkat kesiapan penerapan pariwisata cerdas di lokasi penelitian.
- c) Bagi penulis, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 pada Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah**

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini mempertimbangkan keperluan penelitian dengan kriteria yaitu atraksi wisata harus di kelola/*managed* agar dapat dipertahankan kualitas produk wisatanya (Gildea dan Hanrahan, 2010). Objek wisata Princhsto dijadikan ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini karena setelah peneliti melakukan pra penelitian dan melakukan wawancara terhadap pengelola objek wisata, diketahui bahwa pengelolaan dilakukan secara terstruktur. Sehingga kriteria utama terpenuhi yaitu terdapat pengelolaan atau *management* sebagai objek wisata.

### **1.5.2 Ruang Lingkup Substansi**

Ruang lingkup substansinya yaitu teori kesiapan, konsep kota cerdas yang meliputi definisi kota cerdas dan prinsip kota cerdas, elemen pariwisata, konsep pariwisata cerdas, dan variabel kesiapan pariwisata cerdas. Dalam penelitian ini khususnya melihat aspek pariwisata cerdas di objek wisata Princhsto dengan variabel penelitian yaitu atraksi. Lingkup substansi ini kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam mewujudkan pariwisata cerdas pada indikator atraksi wisata.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Teori

Dalam penelitian ini teori yang digunakan yaitu teori kesiapan, teori kota cerdas (*smart city*), elemen pariwisata dan teori pariwisata cerdas (*smart tourism*). Dalam merumuskan variabel proses yang digunakan yaitu dengan menyilangkan sintesa prinsip kota cerdas dan elemen pariwisata sehingga menjadi elemen pariwisata cerdas yang kemudian dirumuskan menjadi variabel dan sub variabel penelitian. Selanjutnya yaitu menghubungkan variabel dan sub variabel dengan aspek-aspek kesiapan sehingga menjadi parameter penelitian.

#### 2.1.1 Geografi

##### 2.1.1.1 Definisi Geografi

Geografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *geo* dan *graphien*. *Geo* artinya bumi, *graphien* artinya menggambarkan, mendeskripsikan atau mencitrakan (Effendi dan Akmal, 2020). Menurut Bintarto, geografi adalah ilmu yang mempelajari kausal gejala-gejala di permukaan bumi, baik yang bersifat fisik maupun yang menyangkut kehidupan makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, lingkungan, dan regional untuk kepentingan program, proses, dan keberhasilan pembangunan (Rahmanelli, 2016).

Menurut Ikatan Geografi Indonesia (IGI), geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan geosfer dengan menggunakan pendekatan kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan (Kemdikbud, 2019). Geografi baik sebagai ilmu murni maupun ilmu terapan, telah memainkan peran penting dan turut serta memberikan sumbangsih bagi dunia pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang (Lasaiba, 2022). Seperti lazimnya bidang keilmuan yang lain, geografi juga mempunyai objek formal dan objek material; objek formal adalah dari sudut pandang mana kajian ilmu tersebut dilihat,

sedangkan objek material adalah apa yang dipelajari oleh ilmu tersebut (Murtianto, 2008).

### **2.1.1.2 Prinsip Geografi**

Dalam studi geografi terdapat prinsip-prinsip yang mendasari yang disebut dengan prinsip geografi. Menurut Nursid Sumaatmadja terdapat empat prinsip geografi, yakni persebaran, interelasi, deskripsi, dan korologi (Marhadi, 2004).

#### **a. Prinsip Persebaran**

Permukaan bumi merupakan tempat fenomena geosfer berlangsung. Lokasi-lokasi fenomena geosfer secara fisik maupun non fisik menyebar di permukaan bumi secara tidak merata. Dimana lokasi penyebaran fenomena tentu tidak terjadi secara kebetulan, tetapi tergantung pada faktor determinan yang menentukannya. Terdapat beberapa faktor potensial yang berpengaruh menentukan terjadinya bencana alam tersebut, seperti curah hujan ekstrem, alih fungsi lahan, kerusakan hutan, dan perilaku buang sampah sembarangan.

#### **b. Prinsip Interelasi**

Prinsip interelasi adalah gejala atau fakta yang terjadi di suatu tempat tertentu. Setelah mengetahui penyebaran gejala dan fakta geografi dalam lokasi tersebut, langkah selanjutnya menyingkap hubungan antara gejala atau fakta yang ada. Pengungkapan hubungan dapat berasal dari hubungan gejala fisik dengan gejala fisik, manusia dengan manusia, atau fisik dengan manusia. Berdasarkan hubungan gejala-gejala geografi tersebut, dapat ditetapkan karakteristik tempat tersebut. Dengan menggunakan metode kuantitatif interelasi gejala atau fakta itu dapat diukur secara matematis.

#### **c. Prinsip Deskripsi**

Apabila interelasi antargejala, faktor, atau fakta dapat diketahui, tahap selanjutnya adalah menjelaskan sebab akibat adanya interelasi antargejala geografi tersebut. Penjelasan, deskripsi, dan pencitraan merupakan salah satu prinsip dasar studi geografi. Prinsip deskripsi berfungsi memberikan gambaran yang lebih detail tentang gejala, fakta, atau faktor serta masalah yang diteliti. Prinsip ini tidak hanya menjelaskan peristiwa tersebut dengan

kata-kata dan penggambarannya dengan peta, tetapi juga didukung dengan diagram, grafik, tabel, dan hasil-hasil tumpang susun gejala-gejala tersebut melalui analisis komputer dengan menggunakan sistem informasi geografi (Widiyati, 2012).

d. Prinsip Korologi

Prinsip ini merupakan salah satu prinsip geografi yang bersifat komprehensif karena merupakan perpaduan dari beberapa prinsip geografi lainnya. Pada prinsip korologi ini, gejala, faktor, dan masalah geografi dipandang dari segi penyebarannya dalam ruang. Ruang dimaksud di sini adalah permukaan bumi, baik sebagian maupun secara keseluruhan.

Pengertian bumi sebagai ruang tidak hanya bagian bumi bersinggungan dengan udara dan bagian dari luar bumi, tetapi juga termasuk lapisan atmosfer terbawah yang memengaruhi permukaan bumi dan lapisan batuan sampai kedalaman tertentu, termasuk organisme yang ada di permukaan bumi. Dengan demikian, prinsip korologi ini memperhatikan penyebaran serta interaksi segala unsur yang ada di permukaan bumi sebagai suatu ruang yang membentuk kesatuan fungsi.

### **2.1.1.3 Pendekatan Geografi**

Menurut Haggett konsep geografi meliputi tiga jenis pendekatan, yaitu; (1) pendekatan keruangan, (2) pendekatan kelingkungan, dan (3) pendekatan kompleks wilayah (Dedy dan Listumbinang, 2018).

a. Pendekatan Keruangan

Dalam analisis ini geografer mengkaji variabel atau rangkaian variabel yang berbeda dari suatu tempat ke tempat lain. Selanjutnya dikaji faktor apa yang berpengaruh terhadap pola distribusi keruangan. Pada umumnya ada keterkaitan variasi keruangan antara dua variabel atau lebih, dan Haggett menyebutkan dengan variasi keruangan. Variasi keruangan di sini adalah fisik dan sosial, dan keterkaitannya dapat merupakan hubungan atau keterkaitan aspek fisik dan fisik, aspek fisik dan sosial, maupun aspek sosial dan sosial (Dedy dan Listumbinang, 2018).

Analisis semacam ini dapat digunakan misalnya untuk mempelajari distribusi kepadatan penduduk atau fenomena kemiskinan di pedesaan. Pertanyaan penting dapat diajukan dari analisis keruangan ini, yaitu faktor-faktor apa saja yang menentukan pola distribusi semacam itu dan bagaimana pola keruangan tersebut dapat dimodifikasi sehingga membuat distribusi lebih efisien atau lebih merata (Baiquni, 2020).

b. Pendekatan Kelingkungan

Pendekatan kelingkungan yaitu melihat hubungan antara manusia beserta lingkungannya. Pendekatan ini menekankan pada interaksi dan interdependensi antara manusia dengan lingkungan hidupnya (Lasaiba, 2022).

c. Pendekatan Kompleks Wilayah

Pendekatan ini memadukan hasil analisis keruangan dan analisis kelingkungan. Unit kewilayahan diidentifikasi melalui diferensiasi area, kemudian dikaji aliran dan keterkaitan antarwilayah (Dedy dan Listumbinang, 2018). Selanjutnya dari perbedaan yang ada memberikan dorongan terhadap terjadinya interaksi di antara daerah sebagai upaya pemenuhan kebutuhan dari daerah tersebut. Contohnya perbedaan kebutuhan dan komoditas antarwilayah yang selanjutnya berdampak terhadap kegiatan perdagangan (Lasaiba, 2022).

### **2.1.2 Geografi Pariwisata**

Geografi tidak hanya menjelaskan karakteristik yang terdapat di permukaan bumi, tetapi juga mempelajari interaksi, interelasi, dan interdependensi antara gejala fisik dengan gejala manusia (Marhadi, 2004). Geografi pariwisata adalah studi yang menganalisis dan mendeskripsikan berbagai fenomena fisigeografis (unsur-unsur lingkungan fisik) dan fenomena sosiogeografis (unsur-unsur lingkungan manusia atau sosial dan budayanya) yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai, dan menarik untuk dikunjungi sehingga berkembang menjadi destinasi wisata (Arjana, 2021).

Geografi membahas pariwisata sebagai salah satu fenomena yang dikaji, dan pariwisata membutuhkan geografi untuk bisa menentukan kebijakan-kebijakan

dalam pariwisata (Putranto, 2016). *Leiper's tourism system* menyatakan bahwa pariwisata memiliki 3 elemen utama yaitu manusia, geografi, dan industri pariwisata yang saling berinteraksi dan berkaitan satu sama lain yang membangun sistem kepariwisataan. Tanpa adanya ketiga elemen tersebut, pariwisata tidak akan terjadi dan tidak mengalami perkembangan (Jati dan Juliannisa, 2022).

Menurut Sujali (1989), untuk mendapatkan hasil pembangunan kepariwisataan yang optimal ada tiga komponen penting yang harus dipersiapkan, yaitu tersedianya objek wisata yang dapat dinikmati atau adanya atraksi yang dapat dilihat, tersedianya sarana transportasi dan perhubungan, serta komponen penunjang yang berupa akomodasi dan sarana infrastruktur. Ketiga komponen penting tersebut sangat terkait dengan ilmu geografi yang memberikan pemahaman interaksi manusia dengan alam sekitarnya, analisis spasial menempatkan pola dan struktur ruang hingga tata kelolanya, serta lebih jauh mengkaji dampak positif dan negatif kegiatan pariwisata terhadap masyarakat dan lingkungan sekitarnya (Baiquni, 2020).

Menurut Waluya (2014), terdapat 6 alasan yang melatarbelakangi geografi mengkaji pariwisata antara lain sebagai berikut (Putranto, 2016).

- 1) Kegiatan pariwisata menggunakan aspek ruang di dalamnya dan geografi sangat memperhatikan ruang, khususnya persamaan dan perbedaan ruang di permukaan bumi.
- 2) Dalam aktivitas pariwisata ada penggunaan lahan dan geografi melihat bagaimana suatu lahan dapat didayagunakan dan disesuaikan dengan bentuk penggunaan lahan.
- 3) Dalam kegiatan pariwisata ada aktivitas manusia dan geografi selalu memperhatikan aktivitas manusia yang bersifat komersial dalam memanfaatkan ruang yang dapat dilihat secara lokal, regional, nasional bahkan internasional.
- 4) Dalam kegiatan pariwisata mencerminkan interaksi dua tempat yang berbeda, yaitu daerah asal wisatawan dengan daerah tujuan wisata.
- 5) Geografi selalu melihat gerakan, aliran barang dan orang sebagai wujud dari adanya perbedaan potensi wilayah, baik secara alami maupun hasil dari

aktivitas manusia. Aktivitas pariwisata selalu berkaitan dengan wisatawan, barang dan jasa yang dibutuhkan oleh wisatawan selama mengadakan perjalanan.

- 6) Aktivitas pariwisata dapat berdampak positif maupun negatif yang ditimbulkan dari interaksi antara kehidupan manusia sebagai wisatawan dengan lingkungan alam sekitar.

### 2.1.3 Kesiapan

Menurut kamus *Cambridge Dictionary* kesiapan atau *readiness* adalah keinginan atau sebuah pernyataan telah mempersiapkan sesuatu. Menurut *Oxford Dictionary* arti kata kesiapan adalah pernyataan telah mempersiapkan sesuatu sepenuhnya, keinginan untuk melakukan sesuatu, dan kualitas untuk menjadi langsung dan cepat.

Dalam konsep bisnis, menurut *Business Dictionary* kesiapan diartikan sebagai pernyataan sebuah kesiapan orang, sistem, atau organisasi untuk menghadapi situasi dan melaksanakan urutan tindakan yang telah direncanakan. Kesiapan tersebut didasarkan pada:

- a) Ketelitian dalam perencanaan dengan memperhatikan semua detail yang akan direncanakan.
- b) Kecukupan dan pelatihan pelaku dalam memenuhi kebutuhan.
- c) Tersedianya pasokan dan cadangan dukungan pelayanan atau sistem.

Dalam hal kesiapan sebuah kota, konsep kesiapan kota menurut Willis *et al.* (2009) adalah meliputi dua aspek yaitu:

- a) *Capacities* (kapasitas)  
Kapasitas mengacu pada sumber daya dan proses yang terlibat dalam kesiapan, termasuk alokasi sumberdaya, rencana tanggapan, proses perencanaan serta pelatihan, penilaian, dan peningkatan kesiapan.
- b) *Operational capabilities* (kemampuan operasional)  
Kemampuan operasional mengacu pada kemampuan untuk menempatkan sumberdaya dan rencana dalam tindakan operasional yang nyata.

Kedua teori tersebut kemudian disejajarkan atau disintesis pada Tabel 2.

Tabel 2. Sintesa Teori Kesiapan

<i>Business Dictionary</i>	<i>Willis et al. (2009)</i>	<b>Sintesis</b>	<b>Alasan</b>
Ketelitian dalam perencanaan	<i>Capacities</i> (kapasitas)	Ketelitian dalam perencanaan	Ketelitian dalam perencanaan diartikan perencanaan yang memuat keseluruhan aspek yang menjadi tujuan perencanaan
Tersedianya pasokan dan cadangan dukungan pelayanan atau sistem	-	Tersedianya fasilitas pelayanan atau sistem	Kapasitas atau ketersediaan sumberdaya dalam kesiapan dilihat melalui ketersediaan fasilitas atau sistem
Kecukupan dan pelatihan pelaku	<i>Operational capabilities</i> (kemampuan operasional)	Kecukupan dan kemampuan pelaku dalam operasionalisasi	Kecukupan pelaku yang dimaksud adalah pelaku yang dibutuhkan telah mencukupi sesuai kapabilitasnya sedangkan kemampuan dalam operasionalisasi dilihat dari kemampuan sumber daya manusia atau pelaku dalam melaksanakan rencana melalui tindakan nyata

Sumber: businessdictionary.com dan Willis *et al.* (2009)

#### 2.1.4 Kota Cerdas (*Smart City*)

##### 2.1.4.1 Definisi Kota Cerdas

Konsep *smart city* atau kota cerdas, akhir-akhir sering muncul sebagai sebuah *branding* kota. Konsep ini sebenarnya bukan hal baru. Istilah *smart* pertama muncul berasal dari teori *Smart Growth* oleh Bollier pada tahun 1998 yang memberi gagasan kebijakan baru dalam perencanaan kota (Horrison dan Donnelly, 2009). Setelah itu muncul gagasan melakukan ranking pada *smart city* di kota menengah Eropa oleh Rudlof Griffinger *et al.* pada oktober 2007 serta gagasan *smarter planet* dari *International Business Machines Corporation* (IBM) melalui tulisan *A Vision of Smarter Planet* di tahun 2009 yang merupakan bagian dari proyek *Smarter Planet Initiative*.

Pada saat itu terjadinya krisis ekonomi tahun 2008-2009, dimana kota dituntut untuk berkompetisi bukan hanya di tingkat nasional melainkan tingkat global, yang kemudian muncul gagasan *smarter city* atau kota menjadi lebih cerdas.

Kota harus mempunyai kekuatan baru untuk menjadi lebih cerdas. Kota harus bertindak menggunakan teknologi baru dengan mentransformasi sistem utamanya untuk mengoptimalkan penggunaan sumberdaya terbatas (IBM, 2009). Dalam penjelasan lebih detailnya, kota lebih cerdas adalah menghubungkan infrastruktur fisik, infrastruktur teknologi informasi, infrastruktur sosial dan infrastruktur bisnis untuk memanfaatkan kecerdasan kolektif dari kota (IBM, 2010). Konsep kota cerdas ini merepresentasikan sebuah model pengembangan kota secara konseptual berdasarkan pemanfaatan manusia, komunitas, dan teknologi untuk peningkatan pembangunan dan kesejahteraan di perkotaan (Angeladou, 2014).

Piro *et al.* (2014) juga berpendapat bahwa kota cerdas (*Smart City*) merupakan lingkungan kota yang didukung dengan sistem teknologi informasi dan komunikasi dalam menawarkan pelayanan yang maju dan inovatif bagi masyarakat dengan tujuan untuk memperbaiki keseluruhan kualitas kehidupan mereka.

Menurut Giffinger *et al.* (2007), kota cerdas merupakan kota dengan kinerja baik dalam cara memandang ke depan yang didasarkan 6 karakteristik kota cerdas, dibangun pada kombinasi cerdas melalui ketegasan diri, kemandirian, dan kesadaran masyarakatnya. Enam karakteristik tersebut adalah ekonomi cerdas, masyarakat cerdas, pemerintahan cerdas, mobilitas cerdas, lingkungan cerdas, dan kehidupan cerdas.

Pada dasarnya kota cerdas memungkinkan dan mendorong masyarakat untuk menjadi lebih aktif dan partisipatif sebagai bagian dari komunitas luas. Menurut *Departement for Business Innovation and Skills* (BIS) (2013) konsep kota cerdas harus mampu mengaktifkan masyarakat, untuk terlibat dengan semua fasilitas umum kota yang ditawarkan menjadi seperti fasilitas pribadi sesuai kebutuhannya.

BIS (2013) juga mengungkapkan bahwa kota cerdas harus mampu membawa bersama-sama infrastruktur fisik, modal sosial seperti kearifan lokal dan institusi masyarakat, dan teknologi *digital* untuk sumber daya pembangunan ekonomi yang berkelanjutan serta mampu menyediakan lingkungan kota yang menarik untuk semuanya.

Pada intinya konsep kota cerdas ini merupakan suatu inovasi pengembangan kota yang mampu mengintegrasikan infrastruktur sosial (masyarakat, pemerintah, dan swasta) dengan infrastruktur fisik dan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi dalam mewujudkan pembangunan berkelanjutan demi kesejahteraan bersama.

#### **2.1.4.2 Dimensi Kota Cerdas**

Kota cerdas memiliki karakteristik pendukung yang disebut dimensi kota cerdas. Terdapat 6 karakteristik atau dimensi kota cerdas seperti yang diungkapkan Giffinger *et al.* (2007) yaitu yaitu *smart economy* (ekonomi cerdas), *smart governance* (pemerintahan cerdas), *smart mobility* (mobilitas cerdas), *smart environment* (lingkungan cerdas), *smart people* (masyarakat cerdas), dan *smart living* (kehidupan cerdas).

Menurut Cohen (2012) melalui *smart cities wheel* atau roda kota cerdas juga terdapat 6 dimensi kota cerdas yaitu *smart people* (masyarakat cerdas), *smart economy* (ekonomi cerdas), *smart governance* (pemerintahan cerdas), *smart environment* (lingkungan cerdas), *smart living* (kehidupan cerdas), dan *smart mobility* (mobilitas cerdas).

Dalam dimensi atau karakteristik kota cerdas tersebut terdapat beberapa aspek atau faktor yaitu:

a. Ekonomi cerdas (*smart economy*)

Dalam ekonomi cerdas menekankan pada kompetensi ekonomi. Faktor ekonomi cerdas menurut Giffinger *et al.* (2007) yaitu semangat inovasi, kewirausahaan, merek dagang, produktifitas, fleksibilitas pasar tenaga kerja, integrasi dengan pasar internasional, dan kemampuan untuk bertransformasi.

b. Pemerintahan cerdas (*smart governance*)

Cohen (2012) menyebutkan bahwa pemerintahan cerdas harus mampu mengaktifkan kebijakan dalam sisi penawaran dan permintaan, transparansi dan keterbukaan, data serta teknologi informasi dan komunikasi, dan *e-government*.

c. Kehidupan cerdas (*smart living*)

Dalam kehidupan cerdas ini menurut Giffinger *et al.* (2007) menyebutkan faktor-faktor kehidupan cerdas yaitu fasilitas budaya, kondisi kesehatan, keamanan individu, fasilitas pendidikan, wisata yang menarik, dan kohesi sosial.

d. Mobilitas cerdas (*smart mobility*)

Mobilitas cerdas menurut Giffinger *et al.* (2007) memiliki aspek aksesibilitas lokal, aksesibilitas internasional, ketersediaan infrastruktur TIK dan keberlanjutan, inovasi, dan keamanan sistem transportasi.

e. Lingkungan cerdas (*smart environment*)

Inti dari lingkungan cerdas yaitu dampak pada keberlanjutan dan kenyamanan kota (Chourabi *et al.*, 2012). Menurut Cohen (2012) yaitu *green building* (bangunan ramah lingkungan), *green energy* (energi ramah lingkungan), dan *green urban planning* (perencanaan kota ramah lingkungan)

f. Masyarakat cerdas (*smart people*)

Giffinger *et al.* (2007) mendeskripsikan faktor masyarakat cerdas yaitu tingkat kualifikasi atau pendidikan, afinitas untuk belajar seumur hidup, keberagaman sosial dan etnik, fleksibilitas, kreatifitas, keterbukaan pemikiran, dan partisipasi dalam kehidupan publik.

Dalam penjelasan mengenai dimensi kota cerdas, terdapat keterkaitan dengan sektor pariwisata yaitu pada dimensi kehidupan cerdas (*smart living*) yang diungkapkan oleh Giffinger *et al.* (2007) pada aspek *touristic attractivity* (wisata yang menarik). Pada aspek wisata yang menarik tersebut terdapat indikator yaitu

*importance as tourist location (overnights, sights)* atau lokasi wisata penting dan indikator tingkat orang menginap per tahun.

Selain itu menurut Liu, P. dan Liu, Y. (2016) pariwisata cerdas (*smart tourism*) erat kaitannya dengan kota cerdas (*smart city*), karena pariwisata cerdas muncul dari konsep kota cerdas yang bergantung pada infrastruktur dan penguatan keterkaitan setiap sub sistem pada kota cerdas serta keterkaitan antar sistem kota cerdas sehingga mampu memperkaya konsep kota cerdas itu sendiri.

Gou *et al.* (2014) juga menyebutkan bahwa pariwisata cerdas ini menjadi bagian yang penting dalam mewujudkan sistem sebuah kota cerdas, yang bergantung pada infrastruktur kota cerdas, pemanfaatan sumber informasi, dan pengembangan industri yang cerdas. Menurut Liu, P. dan Liu, Y. (2016), pariwisata cerdas bisa diartikan pengaplikasian dari konsep kota cerdas pada bidang pariwisata, pelayanan pariwisata untuk masyarakat kota dan wisatawan. Namun pariwisata cerdas memiliki konotasi lebih luas dibanding dengan kota cerdas, karena selalu melibatkan berbagai bidang dan mencakup beberapa objek serta menyajikan juga masalah yang dialami kota cerdas.

#### **2.1.4.3 Aspek Kota Cerdas**

Menurut *Departement for Business Innovation and Skills* (BIS) (2013), terdapat 5 aspek kecerdasan suatu kota yaitu:

- a. Infrastruktur *digital modern*, dikombinasikan dengan pendekatan akses yang aman tetapi terbuka untuk data publik yang dapat digunakan kembali yang memungkinkan masyarakat untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan ketika mereka membutuhkannya.
- b. Peningkatan pelayanan ditingkatkan menjadi berbasis masyarakat dengan menempatkan kebutuhan masyarakat menjadi hal utama, berbagi informasi manajemen untuk menyediakan layanan yang efektif, dan menawarkan pelayanan internet dimana mungkin (memperkecil biaya untuk bertatap muka langsung).
- c. Infrastruktur fisik cerdas (sistem "cerdas" atau *Internet of Things*), untuk memungkinkan penyedia layanan menggunakan berbagai data baik untuk

mengelola pelayanan setiap hari dan untuk menginformasikan investasi strategis di kota/masyarakat.

- d. Keterbukaan untuk belajar dari orang lain dan bereksperimen dengan pendekatan baru dan model bisnis baru.
- e. Transparansi hasil/kinerja, seperti layanan kota yang memungkinkan masyarakat untuk membandingkan kinerja dan mengetahui tantangan ke depannya.

Bous *et al.* (2016) juga merangkum bahwa prinsip kota cerdas yaitu:

- a. Menghasilkan integrasi yang memungkinkan pemerintah menyediakan informasi yang dibutuhkan dan transparan untuk pengambilan keputusan dan pengelolaan anggaran yang lebih baik.
- b. Mengoptimalkan alokasi sumber daya dan membantu untuk mengurangi pengeluaran yang tidak perlu.
- c. Memungkinkan layanan pelanggan yang lebih baik untuk pengguna dan meningkatkan citra publik sehingga meningkatkan kepuasan masyarakat.
- d. Menghasilkan prosedur umum yang meningkatkan efisiensi pemerintah.
- e. Memungkinkan untuk lebih melibatkan warga dan masyarakat sipil dalam pemerintahan melalui penggunaan alat-alat teknologi yang membantu memantau layanan publik dengan menginformasikan dan berinteraksi dengan pemerintah kota untuk mengatasi masalah-masalah konkrit.

Berdasarkan teori-teori tersebut, maka disintesa prinsip-prinsip kota cerdas pada Tabel 3.

Tabel 3. Sintesa Prinsip Kota Cerdas

<b>BIS (2013)</b>	<b>Boes <i>et al.</i> (2016)</b>	<b>Sintesa Teori</b>	<b>Alasan</b>
Infrastruktur <i>digital modern</i>	Penggunaan alat-alat teknologi	Ketersediaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Dalam penjelasan di atas mengenai infrastruktur <i>digital modern</i> dan alat-alat teknologi merupakan teknologi yang memudahkan dalam pertukaran informasi dan komunikasi yang dilihat dari ketersediaan dan penggunaan/pemanfaatannya

Tabel 3. (lanjutan)

BIS (2013)	Boes <i>et al.</i> (2016)	Sintesa Teori	Alasan
Infrastruktur fisik cerdas (sistem "cerdas" atau <i>Internet of Things</i> )	-	Ketersediaan dan pemanfaatan <i>Internet of Things</i> (IoT)	Infrastruktur jaringan atau internet lebih spesifik pada infrastruktur fisik cerdas atau <i>Internet of Things</i> (IoT) mendukung penyediaan layanan kota menggunakan berbagai data dan <i>real-time</i> . Hal ini ditinjau dari ketersediaan dan pemanfaatannya
-	Mengoptimalkan alokasi sumberdaya dan membantu untuk mengurangi pengeluaran yang tidak perlu	Pengoptimalan alokasi sumberdaya	Dalam konteks pengembangan <i>smart city</i> tidak selalu didukung bisnis namun lebih kepada pengoptimalan alokasi sumberdaya
Peningkatan pelayanan ditingkatkan menjadi berbasis masyarakat	Memungkinkan untuk lebih melibatkan warga dan masyarakat sipil dalam pemerintahan	Partisipasi masyarakat sebagai subjek dan objek	Dalam hal ini kota cerdas memungkinkan pelibatan masyarakat dalam pengambilan keputusan pemerintahan (subjek) dan menjadi sasaran pelayanan (objek)
Transparansi hasil/kinerja	Menghasilkan integrasi yang memungkinkan pemerintah menyediakan informasi yang dibutuhkan dan transparan	-	Keterbukaan informasi dapat terjadi dengan adanya <i>Internet of Things</i> (IoT) sehingga sudah termasuk dalam variabel Infrastruktur <i>Internet of Things</i> (IoT)
Keterbukaan untuk belajar dari orang lain dan bereksperimen dengan pendekatan baru dan model bisnis baru	Memungkinkan layanan pelanggan yang lebih baik untuk pengguna dan meningkatkan citra publik	Kualitas pelayanan yang baik	Dalam hal ini pendekatan baru dan model bisnis baru salah satunya dengan menggunakan teknologi yang sudah termasuk dalam TIK dan <i>Internet of Things</i> (IoT), serta berorientasi pada pelayanan publik yang baik sehingga hal ini penting dalam konteks kota cerdas yang maju dan mementingkan kualitas kesejahteraan masyarakat

Sumber: BIS (2013), Bous *et al.* (2016)

### 2.1.5 Pariwisata

Menurut Undang-undang RI Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan mengartikan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Menurut Domanik (2006), pariwisata merupakan kegiatan rekreasi di luar domisi untuk bersantai melepaskan diri dari kegiatan rutin atau mencari suasana lain. Bukan hanya itu pariwisata merupakan sebuah industri global terkemuka yang bertanggung jawab pada proporsi yang signifikan dari produksi dunia perdagangan, pekerjaan, dan investasi (Pratt, 2011).

Pariwisata tidak terbatas hanya untuk kegiatan akomodasi dan kegiatan hiburan atraksi pengunjung, tetapi terhubung erat dengan semua utama fungsi, proses, dan prosedur yang dilakukan di berbagai bidang yang terkait dengan pariwisata sebagai suatu sistem. Industri pariwisata melibatkan fungsi perencanaan, pengorganisasian, koordinasi, pelatihan, dan pemantauan mengevaluasi di semua tingkatan (internasional, nasional, regional, lokal).

Oleh karena itu pariwisata merupakan suatu sistem industri dengan berbagai elemen dengan berbagai macam tujuan. Elemen-elemen dalam industri pariwisata menurut Zaei dan Zaei (2013) yaitu meliputi:

1) *Accommodation* (Akomodasi)

Akomodasi merupakan tempat untuk menginap atau transit bagi wisatawan seperti hotel, motel, *resort*, dan lain sebagainya.

2) *Attraction* (Atraksi)

Meliputi objek wisata, kebudayaan, *event* yang memiliki daya tarik untuk ditawarkan sehingga menjadi tujuan wisatawan seperti objek wisata alam, budaya, edukasi, dan pertunjukan.

3) *Tour Operators* (Operator Tur)

Operator tur merupakan sesuatu yang ditawarkan oleh operator tur yang meliputi tur-tur atau paket perjalanan seperti tur petualangan dan tur budaya.

4) *Carriers* (Pengangkutan)

Pengangkutan merupakan pengangkutan barang maupun orang. Dalam konteks ini dapat berupa sistem transportasi yang melayani keperluan pariwisata serta pengiriman barang untuk keperluan pariwisata.

5) *Promotions and Distribution* (Promosi dan distribusi)

Upaya menyebarluaskan informasi atau mempromosikan wisata seperti tersedianya pelaku yang mempromosikan wisata tersebut seperti *travel agent*.

6) *Co-ordination Agencies* (Koordinasi pelaku wisata)

Organisasi atau badan yang mengkoordinasi antara pelaku wisata seperti pemerintah lokal, swasta, kelompok wisata, dan masyarakat.

7) *Retail Service Support* (Dukungan layanan retail)

Dukungan layanan retail atau eceran seperti makanan, souvenir, ataupun layanan pengunjung.

Menurut Panasiuk (2007) menyebutkan bahwa infrastruktur pariwisata meliputi:

- 1) *Accommodation facilities* (Fasilitas akomodasi)
- 2) *Gastronomy facilities* (Fasilitas gastronomi/masakan)
- 3) *Transport at destination* (Transportasi di objek)
- 4) *Service in the range of active leisure* (Pelayanan pada kisaran rekreasi yang aktif)
- 5) *Retail network* (Jaringan retail)
- 6) *Other services* (Fasilitas lain) seperti layanan informasi dan penyewaan alat)

Page (2011) juga menerangkan bahwa unsur-unsur industri pariwisata adalah:

## 1) Perusahaan akomodasi

Penyedia akomodasi merupakan perusahaan penyedia layanan penginapan dan transit untuk wisatawan beristirahat.

## 2) Atraksi

Atraksi yang dimaksud adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik untuk wisatawan datang ke objek wisata.

## 3) Transportasi

Transportasi yang dimaksud adalah prasarana penunjang perjalanan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata.

## 4) Sektor publik dan swasta

Sektor publik yang dimaksud adalah pemerintah sebagai penyedia layanan publik terutama yang menunjang pariwisata, serta kebijakan dan rencana pariwisata, sedangkan swasta adalah perusahaan, lembaga atau individu yang bergerak di bidang pelayanan pariwisata.

## 5) Layanan terkait

Layanan terkait yang dimaksud adalah fasilitas lain penunjang wisata seperti sarana tempat makan, sarana retail, sarana kesehatan, ataupun sarana peribadatan.

Berdasarkan teori-teori tersebut kemudian disintesa teori elemen pariwisata pada Tabel 4.

Tabel 4. Sintesa Teori Elemen Pariwisata

Zaei dan Zaei (2013)	Panasiuk (2007)	Page (2011)	Sintesa Teori	Alasan
Atraksi	Pelayanan pada kisaran rekreasi yang aktif	Atraksi	Atraksi	Atraksi merupakan aspek utama pariwisata yang merupakan daya tarik wisata.
Pengangkutan	Transportasi objek wisata	Transportasi	Transportasi	Elemen wisata lebih termasuk fasilitas pengangkutan orang bukan barang.
Koordinasi pelaku wisata	-	Sektor publik dan wisata		Pelaku wisata di dalamnya yaitu pemerintah, masyarakat, dan swasta.
Promosi dan distribusi	-	-		Operatur tur atau paket wisata serta
Operator tur	-	-	Pelaku wisata	kegiatan promosi distribusi dilihat dari sudut pandang objek yang melakukan yaitu agen wisata dan organisasi lain sehingga masuk dalam pelaku wisata.

Tabel 4. (lanjutan)

Zaei dan Zaei (2013)	Panasiuk (2007)	Page (2011)	Sintesa Teori	Alasan
Akomodasi	Fasilitas akomodasi	Perusahaan akomodasi		Fasilitas penunjang wisata ini sudah mencakup
Dukungan layanan ritel	Jaringan ritel	-		fasilitas akomodasi serta fasilitas retail yang termasuk di dalamnya
-	Fasilitas gastronomi/masakan		Fasilitas penunjang wisata	yaitu fasilitas gastronomi dan fasilitas dasar lainnya seperti fasilitas peribadatan, ataupun fasilitas parkir.
	Fasilitas lainnya	Layanan terkait		

Sumber: Zaei dan Zaei (2013), Panasiuk (2007), Page (2011)

### 2.1.6 Pariwisata Cerdas (*Smart Tourism*)

Pariwisata cerdas (*smart tourism*) ini merupakan langkah yang berbeda dan tidak diragukan dalam perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sektor pariwisata dengan memasukkan pengawasan dan dimensi fisik pariwisata ke dalam halaman digital (Gretzel, 2011).

Zhang (2012) juga menyebutkan bahwa pariwisata cerdas adalah sebuah transformasi yang sistematis dan intensif yang berbasis integrasi generasi baru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang bertujuan memuaskan kebutuhan pribadi wisatawan, memperbaiki pengalaman dan kepuasan wisatawan dalam berwisata, sehingga dapat mewujudkan keefektifan pengoptimalan sumberdaya pariwisata dan sumberdaya sosial.

Liu, P. dan Liu, Y. (2016) menyebutkan bahwa sebuah sistem besar pariwisata cerdas meliputi semua elemen dalam industri pariwisata berikut ini:

1) *Basic features* (Fitur dasar)

Fitur dasar ini termasuk sebuah pusat dengan penyimpanan *database* semua informasi pariwisata dan *cloud computing server* dengan kapasitas teknologi komputasi yang canggih.

2) *Network* (Jaringan)

Pada elemen jaringan ini termasuk internet, IoT, dan jaringan komunikasi.

3) *Client-side* (Sisi-pelanggan)

Sisi-pelanggan ini termasuk orang yang bepergian maupun tinggal menjadi bagian dari wisatawan yang membutuhkan pelayanan pariwisata cerdas.

4) *Server-side* (Sisi-penyedia layanan)

Sisi penyedia layanan ini dapat berupa perseorangan atau kelompok yang menyediakan layanan untuk wisatawan baik langsung maupun tidak langsung, termasuk agen-agen perjalanan, biro wisata, pemandu wisata, hotel, perusahaan bidang pariwisata dan pemerintah yang menjamin keselamatan umum, transportasi, perlindungan bencana, pelayanan kesehatan, dan mutu kualitas sistem pariwisata.

Zhu *et al.* (2014) menyebutkan bahwa elemen pariwisata cerdas yaitu terdiri dari lima elemen berikut ini:

1) *Information Exchange Center (IEC)* (Pusat Pertukaran Informasi)

Pertukaran informasi dalam pariwisata seperti saat mencari informasi objek wisata, membeli tiket, memesan hotel, ataupun komunikasi sosial. *IEC* ini menyangkup Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan *Internet of Things* (IoT) untuk pariwisata. TIK merupakan sebuah bidang pekerjaan dan keilmuan yang termasuk teknologi seperti desktop, komputer, perangkat lunak, peripheral, dan koneksi internet yang diciptakan untuk memenuhi fungsi proses informasi dan komunikasi (Statistic Canada, 2008), sedangkan *Internet of Things* (IoT) merupakan frase sebuah sistem yang terkoneksi internet yang mengacu juga pada konvergensi perangkat cerdas dan aplikasi cerdas (Ashton, K., 2009).

2) *Tourist* (Wisatawan)

Wisatawan menjadi sumberdaya utama pariwisata sehingga penting adanya kualitas yang baik dalam pelayanan wisatawan.

3) *Government* (Pemerintah)

Pemerintah merupakan *stakeholder* yang mengambil keputusan dan menetapkan kebijakan pariwisata.

4) *Scenic zones* (Zona indah)

Zona indah merupakan sesuatu yang menarik seperti objek wisata ataupun event kebudayaan yang menjadi daya tarik wisatawan.

5) *Businesses* (Bisnis)

Bisnis dalam pariwisata cerdas ini terkait perusahaan dalam bidang pariwisata, hotel, restoran, dan hiburan.

Sintesa teori mengenai elemen pariwisata cerdas di atas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Sintesa Teori Elemen Pariwisata Cerdas

<b>Zhu et al. (2014)</b>	<b>Liu dan Liu (2016)</b>	<b>Sintesa</b>	<b>Alasan</b>
<i>Information Exchange Center (IEC)/Pusat Pertukaran Informasi</i>	<i>Basic features/</i> fitur dasar: Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) termasuk dalam pusat pertukaran informasi serta menjadi fitur dasar teknologi dalam pariwisata cerdas.
-	<i>Network/jaringan:</i> Internet, <i>Internet of Things</i> (IoT), dan jaringan komunikasi	<i>Internet of Things</i> (IoT)	<i>Internet of Things</i> (IoT) memungkinkan jika adanya internet dan jaringan komunikasi, sehingga IoT mencerminkan sintesa dari keduanya.
<i>Tourists/</i> Wisatawan: kualitas yang baik dalam pelayanan wisatawan	<i>Client-side/</i> Sisi pelanggan: orang yang tinggal dan bepergian	Wisatawan	Wisatawan yang dimaksud adalah orang yang menjadi objek pelayanan pariwisata. Hal ini sangat penting menjadi elemen pariwisata.
<i>Businesses/</i> Bisnis: Perusahaan dalam bidang pariwisata, hotel, restoran dan hiburan	<i>Server-side:</i> - Agen perjalanan - Biro wisata - Pemandu wisata - Hotel - Perusahaan pariwisata - Pemerintah	Bisnis pelayanan pariwisata	Bisnis pelayanan pariwisata ini mencakup segala bisnis yang melayani pariwisata seperti agen perjalanan dan swasta lain yang menyediakan akomodasi, restaurant, dan lain sebagainya.

Tabel 5. (lanjutan)

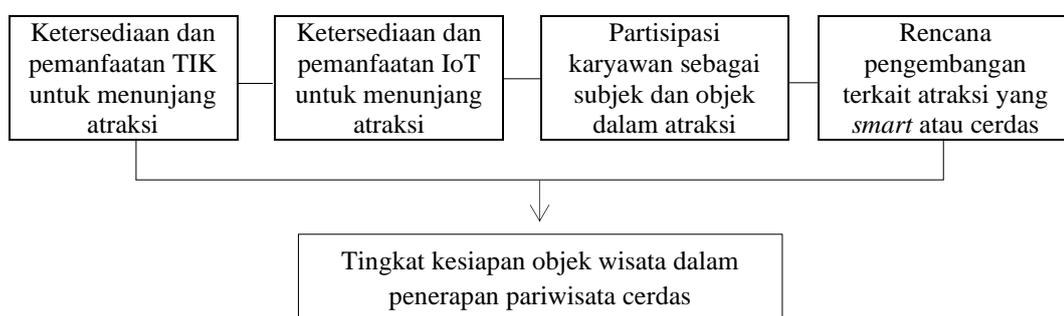
<b>Zhu et al. (2014)</b>	<b>Liu dan Liu (2016)</b>	<b>Sintesa</b>	<b>Alasan</b>
<i>Government/ Pemerintah: Keputusan dan kebijakan pariwisata</i>	-	Pemerintah	Pemerintah bertindak sebagai penyedia pelayanan publik
<i>Scenic zones/Zona Menarik</i>	-	Atraksi	keperluan pariwisata seperti transportasi umum ataupun sarana kesehatan. Atraksi diambil sebagai sintesa zona menarik bagi wisatawan.

Sumber: Zhu et al. (2014), Liu dan Liu (2016)

Tahap selanjutnya yaitu dengan menyilangkan prinsip kota cerdas dengan elemen pariwisata untuk menghasilkan elemen pariwisata cerdas seperti pada Tabel 6.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Tabel 6. Matriks Elemen Pariwisata Cerdas

<b>Prinsip Kota Cerdas</b>	<b>Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK</b>	<b>Ketersediaan dan Pemanfaatan <i>Internet of Thing</i> (IoT)</b>	<b>Pengoptimalan Alokasi Sumberdaya</b>	<b>Partisipasi Karyawan Sebagai Subjek dan Objek</b>	<b>Kualitas Pelayanan yang Baik</b>
<b>Elemen Pariwisata</b>					
Pelaku wisata	Ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang integrasi pelaku wisata	Ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang integrasi pelaku wisata	Rencana pengembangan terkait pengintegrasian pelaku wisata yang <i>smart</i> atau cerdas	-	-
Atraksi	Ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi	Ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang atraksi	Rencana pengembangan terkait atraksi yang <i>smart</i> atau cerdas	Partisipasi karyawan sebagai subjek dan objek dalam atraksi	Kualitas pelayanan yang baik dalam atraksi
Transportasi	Ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang transportasi	Ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang transportasi	Rencana pengembangan terkait transportasi yang <i>smart</i> atau cerdas	Partisipasi karyawan sebagai subjek dan objek dalam transportasi	Kualitas pelayanan yang baik dalam transportasi
Fasilitas penunjang wisata	Ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang fasilitas penunjang wisata	Ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang fasilitas penunjang wisata	Rencana pengembangan terkait fasilitas penunjang wisata yang <i>smart</i> atau cerdas	Partisipasi karyawan dalam fasilitas penunjang wisata	Kualitas pelayanan yang baik dalam fasilitas penunjang wisata

Sumber: BIS (2013), Boes *et al.* (2016), Zeai dan Zeai (2013), Panisiuk (2007), Page (2011)

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini dijabarkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul	Metode	Teknik Analisis	Hasil	Kaitan dengan Penelitian	Ket
1	Azrina, F., dkk. (2017). Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif, 12(1), 36-50.	Kesiapan Kota Surakarta dalam Mewujudkan Pariwisata Cerdas ( <i>Smart Tourism</i> ) Ditinjau dari Aspek Fasilitas dan Sistem Pelayanan	Kuantitatif	<i>Analitycal Hierarchy Process (AHP)</i> dan Analisis Teknik Skoring	Kota Surakarta termasuk cukup siap dalam menerapkan konsep pariwisata cerdas. Hal tersebut karena semua komponen pariwisata cerdas masih menunjukkan agak siap. Komponen pelaku wisata yang kurang siap menjadikan pelayanan atraksi wisata yang ditunjang transportasi dan fasilitas penunjang wisata tidak mampu berjalan dengan baik.	Sama-sama merupakan penelitian mengenai <i>smart tourism</i> . Namun ditinjau dari aspek fasilitas dan sistem layanan.	-
2	Pinasthika, N., & Pradoto, W. (2018). Jurnal Teknik PWK (Perencanaan Wilayah dan Kota), 7(3), 153–164	Potensi dan Tantangan Pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang sebagai Destinasi Wisata dengan Pendekatan <i>Smart Tourism</i>	Kuantitatif deskriptif	<i>Importance Performance Analysis (IPA)</i>	Secara keseluruhan Kawasan Kota Lama Semarang masih jauh untuk menjadi <i>smart tourism</i> . Hal tersebut terbukti dari 13 elemen penting, Kawasan Kota Lama Semarang hanya memiliki 5 elemen dan masih belum terlalu optimal.	Sama-sama merupakan penelitian mengenai <i>smart tourism</i> . Namun ditinjau dari potensi dan tantangan pengembangan untuk menerapkan konsep <i>smart tourism</i> .	-

Tabel 7. (lanjutan)

No	Peneliti	Judul	Metode	Teknik Analisis	Hasil	Kaitan dengan Penelitian	Ket
3	Trinanda, M.T. (2020). Tugas akhir program studi perencanaan wilayah dan kota jurusan teknologi infrastruktur dan kewilayahan, Institut Teknologi Sumatera (ITERA)	Tingkat Kesiapan Penerapan <i>Smart Tourism</i> dalam Meningkatkan Potensi Sektor Pariwisata Pesisir di Kawasan Wisata Terintegrasi Teluk Lampung. Studi Kasus: Kawasan Strategis Pariwisata Daerah Teluk Pandan	Kualitatif	Analisis Teknik Skoring	Hasil penelitian yaitu yang siap hanya komponen ketersediaan dan kualitas infrastruktur dasar dan TIK. Untuk komponen atraksi wisata mengindikasikan cukup siap, hal tersebut dikarenakan dalam pengelolaan dan penembangannya belum menerapkan TIK. Pada komponen fasilitas penunjang wisata yang ditinjau berdasarkan ketersediaan dan penerapan TIK dalam menunjang berbagai kegiatan wisata secara keseluruhan dinyatakan agak siap. Untuk komponen yang tidak siap yaitu transportasi.	Sama-sama merupakan penelitian mengenai <i>smart tourism</i> . Namun ditinjau dari infrastruktur dasar dan TIK.	-

Sumber: Peneliti, 2022

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penggunaan metode deskriptif kuantitatif ini diselaraskan dengan variabel penelitian yang memusatkan pada masalah-masalah aktual dan fenomena yang terjadi pada saat sekarang dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka memiliki makna.

Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau suatu kejadian yang terjadi pada saat sekarang dalam bentuk angka-angka yang bermakna. Adapun tujuan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu kesimpulan, dimana hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan indikator-indikator sub variabel penelitian kemudian dipaparkan secara tertulis.

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini yaitu 27 karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto dan 1 informan yaitu pengelola objek wisata Princhsto. Pada 27 karyawan tersebut peneliti mengkaji data mengenai partisipasinya dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi menggunakan instrumen dalam bentuk kuesioner. Pada pengelola objek wisata Princhsto peneliti mengkaji data mengenai ketersediaan dan pemanfaatan TIK, ketersediaan dan pemanfaatan IoT, dan rencana pengembangan terkait atraksi yang *smart* atau cerdas dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi.

### 3.2.2 Sampel

Metode penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sampel jenuh dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Oleh karena itu sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi yaitu 27 karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto dan 1 informan yaitu pengelola objek wisata Princhsto.

## 3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu objek wisata Princhsto yang terletak di Jalan Kesehatan, Gg. Lapangan Mars, Kelurahan Pringsewu Selatan, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Gambar 2 merupakan peta lokasi objek wisata Princhsto yang dibuat menggunakan aplikasi *Arcgis* 10.8.

### 3.3.2 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada bulan Februari dan Maret 2023 dengan 2 kali turun lapangan secara langsung, tepatnya pada tanggal 27 Februari dan 1 Maret 2023.

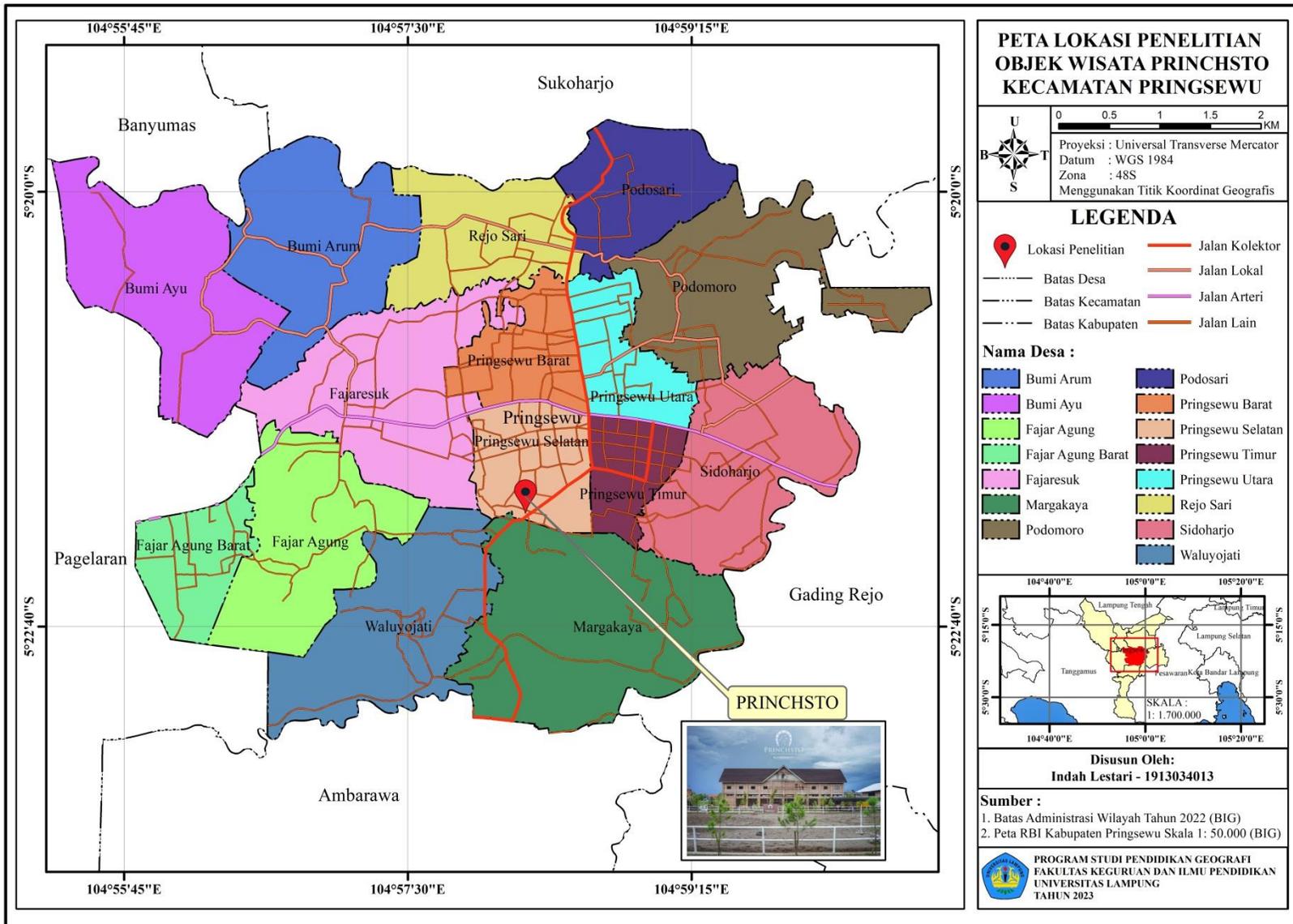
## 3.4 Variabel Penelitian

Elemen pariwisata cerdas hasil sintesa teori tercakup dalam hasil persilangan teori prinsip *smart city* dengan elemen pariwisata, sehingga variabel dan sub variabel pariwisata cerdas yang digunakan adalah hasil matriks elemen pariwisata cerdas tersebut. Peneliti menggunakan satu variabel yang kemudian dijabarkan seperti Tabel 8.

Tabel 8. Variabel dan Sub Variabel Penelitian

Variabel	Sub Variabel
Atraksi	Ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi
	Ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang atraksi
	Partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi
	Rencana pengembangan terkait atraksi yang <i>smart</i> atau cerdas

Sumber: BIS (2013), Boes *et al.* (2016), Zeai dan Zeai (2013), Panasiuk (2007), Page (2011), Zhu *et al.* (2014), Liu dan Liu (2016)



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian Objek Wisata Princhsto

### 3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah atraksi yang dihitung tingkat kesiapannya menggunakan rumus interval berikut.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

#### 3.5.1 Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK untuk Menunjang Atraksi

TIK yang menunjang atraksi digunakan untuk pelayanan atraksi wisata. Ketersediaan TIK tersebut dilihat dari (1) ketersediaan *software* komputer untuk pengolahan data dan (2) ketersediaan *smart card* untuk tiket masuk yang menggunakan pembaca *Radio Frequency Identify* (RFID) maupun tiket kertas yang menggunakan *barcode/QR code scanner*.

Penilaian sub variabel ini dilakukan dengan wawancara pengelola objek wisata dan observasi lapangan secara langsung. Ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi yaitu dengan bentuk:

##### 3.5.1.1 *Software* komputer

Pemanfaatan *software* komputer untuk menunjang atraksi guna mengolah data yang berkaitan dengan pengelolaan atraksi. Penilaian dilakukan dengan mengetahui berapa jenis atraksi yang ada dan berapa jenis data yang berkaitan dengan pengelolaan atraksi diolah menggunakan *software* komputer. Kemudian apakah *software* komputer tersebut mengolah seluruh data yang berkaitan dengan pengelolaan atraksi tanpa ada pengolahan secara manual. Hal ini dinilai berdasarkan uraian Tabel 9.

Tabel 9. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan *Software* Komputer untuk Menunjang Atraksi

Kriteria	Skor
Terdapat <i>software</i> komputer yang dimanfaatkan secara optimal	3
Terdapat <i>software</i> komputer namun tidak dimanfaatkan secara optimal	2
Tidak terdapat <i>software</i> komputer	1

Sumber: Peneliti, 2022

Dikatakan *software* komputer dimanfaatkan secara optimal apabila pengolahan data yang berkaitan dengan pengelolaan atraksi seluruhnya menggunakan *software* komputer. Dikatakan tidak dimanfaatkan secara optimal apabila tidak seluruhnya menggunakan *software* komputer melainkan masih ada atraksi yang diolah menggunakan cara manual yaitu tulis tangan. Dikatakan tidak terdapat *software* komputer apabila seluruhnya menggunakan cara manual yaitu tulis tangan.

### 3.5.1.2 *Smart card*

Ketersediaan dan pemanfaatan *smart card* diuraikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan *Smart Card* untuk Menunjang Atraksi

Kriteria	Skor
Terdapat <i>smart card</i> dengan teknologi RFID atau tiket kertas <i>barcode/QR code/ scanner</i> yang dimanfaatkan secara optimal	3
Terdapat <i>smart card</i> dengan teknologi RFID atau tiket kertas <i>barcode/QR code scanner</i> namun tidak dimanfaatkan secara optimal	2
Tidak terdapat <i>smart card</i> dengan teknologi RFID atau tiket kertas <i>barcode/QR code scanner</i>	1

Sumber: Peneliti, 2022

Dikatakan dimanfaatkan secara optimal apabila tersedia dan digunakan setiap hari dari jam buka hingga jam tutup. Dikatakan tidak dimanfaatkan secara optimal apabila tersedia tetapi tidak digunakan setiap hari melainkan pada saat-saat tertentu saja. Dikatakan tidak tersedia apabila tiket masuk hanya menggunakan tiket kertas dengan nomor seri bukan *barcode/QR code* sehingga tidak menggunakan *scanner*, serta tidak menggunakan *smart card* dengan pembaca RFID.

Pemanfaatan sub variabel ini dinilai dari dua bentuk pemanfaatan untuk menunjang atraksi wisata dengan menambahkan kedua skor, sehingga skor tertinggi yaitu 6 dan skor terendah yaitu 2.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{6 - 2}{3} = 1,3$$

Kategori kesiapan pada ketersediaan TIK untuk menunjang atraksi diuraikan Tabel 11.

Tabel 11. Indikator Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK untuk Menunjang Atraksi

<b>Siap</b>	<b>Kurang Siap</b>	<b>Tidak Siap</b>
Jika ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi memiliki skor $\geq 4,8$	Jika ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi memiliki skor 3,4 – 4,7	Jika ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi memiliki skor $\leq 3,3$

Sumber: Peneliti, 2022

### 3.5.2 Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT untuk Menunjang Atraksi

Pemanfaatan IoT yang menunjang atraksi yaitu dengan bentuk pemanfaatan (1) *software* berbasis internet untuk pemasaran dan menampilkan jenis-jenis atraksi wisata dan (2) sistem *real time* berupa CCTV untuk memantau atraksi wisata.

Penilaian sub variabel ini dilakukan dengan wawancara pengelola objek wisata dan observasi lapangan secara langsung. Berikut merupakan penjabaran karakteristiknya:

#### 3.5.2.1 *Software* berbasis internet

Masing-masing bentuk pemanfaatan ini dinilai penggunaannya diuraikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan *Software* Berbasis Internet untuk Menunjang Atraksi

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Terdapat <i>software</i> berbasis internet yang dimanfaatkan secara optimal	3
Terdapat <i>software</i> berbasis internet namun tidak dimanfaatkan secara optimal	2
Tidak terdapat <i>software</i> berbasis internet	1

Sumber: Peneliti, 2022

Dikatakan optimal apabila *software* berbasis internet memuat informasi pemasaran dan jenis-jenis atraksi wisata yang tidak hanya dibuat untuk formalitas saja melainkan diperbarui jika ada perkembangan informasi

dan jenis atraksi baru. Dikatakan tidak dimanfaatkan secara optimal apabila *software* berbasis internet memuat informasi pemasaran dan jenis-jenis atraksi wisata yang hanya dibuat untuk formalitas saja yang tidak diperbarui jika ada perkembangan informasi dan jenis atraksi baru. Dikatakan tidak terdapat *software* berbasis internet apabila objek wisata tidak memiliki *software* berbasis internet.

### 3.5.2.2 Sistem *real time* berupa CCTV

Sistem *real time* yang dimaksud berupa sistem pemantauan secara langsung atraksi wisata dengan menggunakan CCTV yang dilakukan oleh pos pemantau dan terkoneksi internet dengan *server*nya. Kriteria dan skor penilaian pemanfaatannya diuraikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Skor Ketersediaan dan Pemanfaatan Sistem *Real Time* berupa CCTV untuk Menunjang Atraksi

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Terdapat sistem <i>real time</i> berupa CCTV dan dimanfaatkan secara optimal	3
Terdapat sistem <i>real time</i> berupa CCTV namun tidak dimanfaatkan secara optimal	2
Tidak terdapat sistem <i>real time</i> berupa CCTV	1

Sumber: Peneliti, 2022

Dikatakan dimanfaatkan secara optimal apabila CCTV terdapat di berbagai sudut atraksi atau yang mampu memantau seluruh arena atraksi wisata dan terkoneksi internet dengan *server*nya yang memantau selama 12 jam atau selama jam objek wisata tersebut buka hingga jam objek wisata tersebut tutup. Dikatakan tidak dimanfaatkan secara optimal apabila CCTV tidak terkoneksi internet dengan *server*nya, hanya memantau beberapa arena atraksi saja, dan tidak memantau selama jam objek wisata tersebut buka hingga jam objek wisata tersebut tutup. Dikatakan tidak terdapat CCTV apabila arena atraksi tidak dipantau oleh CCTV.

Pemanfaatan ini dinilai dari dua bentuk pemanfaatan untuk menunjang atraksi wisata dengan menambahkan kedua skor, sehingga skor tertinggi

yaitu 6 dan skor terendah yaitu 2. Untuk memudahkan dalam membagi kategori kesiapan maka dirumuskan intervalnya menggunakan rumus berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{6 - 2}{3} = 1,33$$

Kategori kesiapan pada pemanfaatan *Internet of Things* (IoT) diuraikan pada Tabel 14.

Tabel 14. Indikator Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT untuk Menunjang Atraksi

<b>Siap</b>	<b>Kurang Siap</b>	<b>Tidak Siap</b>
Jika ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang atraksi memiliki skor $\geq 4,8$	Jika ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang atraksi memiliki skor 3,4 – 4,7	Jika ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang atraksi memiliki skor $\leq 3,33$

Sumber: Peneliti, 2022

### 3.5.3 Partisipasi Karyawan dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemantauan Atraksi

Partisipasi berdasarkan *Food and Agriculture* (FAO) dalam Mikkelsen (2001) diartikan sebagai keterlibatan dalam perubahan diri, kehidupan, dan lingkungan mereka dengan cara komunikasi/dialog dengan melaksanakan persiapan, pelaksanaan, dan monitoring proyek agar memperoleh informasi mengenai konteks lokal dan dampak-dampak sosial yang ditimbulkan dari keberadaan proyek tersebut. Tahap partisipasi tersebut pada proses pembangunan, meliputi persiapan atau perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan.

Dalam hal pariwisata cerdas ini akan menilai partisipasi pada setiap tahapan tersebut. Penilaian masing-masing partisipasi karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto ini dengan mengadopsi tangga partisipasi Arnstein diuraikan pada Tabel 15 yang ditampilkan beserta skor penilaiannya.

Tabel 15. Skor Partisipasi Karyawan yang Bekerja di Objek Wisata Princhsto dalam Pariwisata Cerdas

Tingkatan Partisipasi	Deskripsi	Skor
Kendali penuh	Karyawan memiliki kuasa penuh pada seluruh aspek.	7
Pendelegasian	Karyawan mempunyai hak dalam mengambil keputusan pada beberapa aspek tertentu serta mampu merumuskan rencana sendiri namun dengan persetujuan pengelola.	6
Kemitraan	Sebagian besar karyawan berpartisipasi selayaknya rekan kerja, bekerja sama dengan pengelola, dan mempunyai kekuatan bernegosiasi dalam pengambilan keputusan.	5
Pendamaian	Beberapa wakil dari karyawan mampu berkomunikasi dengan diajak berdiskusi dan mampu menyampaikan semua saran dan kritik, sedikit sudah mampu mempengaruhi pengambilan keputusan namun beberapa hal masih ditentukan pengelola.	4
Konsultasi	Terdapat ruang untuk berkomunikasi dengan melibatkan karyawan dalam komunikasi dua arah dengan cara berdiskusi mengenai beberapa rencana kegiatan, semua saran dan kritik didengarkan namun belum mampu menjadi bahan pertimbangan.	3
Menyampaikan informasi	Belum terdapat ruang untuk berpartisipasi, karyawan hanya dilibatkan melalui komunikasi satu arah bukan diskusi, sehingga karyawan tidak mampu mempengaruhi rencana kegiatan dan pengambilan keputusan.	2
Tidak ada partisipasi	Tidak ada pelibatan/partisipasi karyawan dalam setiap tahapan pembangunan.	1

Sumber: Arnstein (1969) Peneliti (2022)

Penilaian pada sub variabel ini dilakukan dengan memberikan pernyataan terstruktur menggunakan kuesioner yang telah peneliti lampirkan yang ditujukan kepada karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto. Dikatakan karyawannya berpartisipasi aktif jika mengikuti seluruh proses manajemen pariwisata, dengan skor tertinggi adalah 7 dan skor terendahnya adalah 1. Perhitungannya dilakukan dengan mencari rata-rata skor yaitu dengan cara menjumlahkan semua skor kemudian dibagi 7. Untuk memudahkan dalam membagi kategori tingkat kesiapan partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan maka dirumuskan intervalnya menggunakan rumus berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{28 - 1}{3} = 9$$

Kategori kesiapan pariwisata cerdas pada penelitian ini dilihat dari partisipasi karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi wisata diuraikan pada Tabel 16.

Tabel 16. Indikator Partisipasi Karyawan untuk Menunjang Atraksi

<b>Siap</b>	<b>Kurang Siap</b>	<b>Tidak Siap</b>
Jika nilai partisipasi karyawan untuk menunjang atraksi memiliki skor $\geq 19,1$	Jika nilai partisipasi karyawan untuk menunjang atraksi memiliki skor 10,1 - 19	Jika nilai partisipasi karyawan untuk menunjang atraksi memiliki skor $\leq 10$

Sumber: Peneliti, 2022

### 3.5.4 Rencana Pengembangan Terkait Atraksi yang Cerdas

Dalam sub variabel ini terdapat 5 prinsip yang diambil dari sintesa teori prinsip kota cerdas oleh BIS (2013) dan Boes *et al.* (2016), namun karena peneliti menggunakan empat dari lima sub variabel maka hanya tiga prinsip yang digunakan yaitu ketersediaan dan pemanfaatan TIK, ketersediaan dan pemanfaatan *Internet of Thing* (IoT), dan partisipasi karyawan. Maka hal tersebut diuraikan pada Tabel 17.

Tabel 17. Skor Pengembangan Terkait Atraksi yang Cerdas

<b>Prinsip Smart City</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Ketersediaan dan Pemanfaatan TIK	Terdapat rencana pengembangan	10
	Tidak terdapat rencana pengembangan	0
Ketersediaan dan Pemanfaatan IoT	Terdapat rencana pengembangan	10
	Tidak terdapat rencana pengembangan	0
Partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan	Terdapat rencana pengembangan	10
	Tidak terdapat rencana pengembangan	0

Sumber: Peneliti, 2022

Penilaian sub variabel ini dilakukan dengan wawancara pengelola objek wisata dan observasi lapangan secara langsung. Jika terdapat rencana pengembangan pada kriteria prinsip di atas maka diberi nilai 10, namun jika tidak terdapat prinsip tersebut maka diberi nilai 0. Kemudian dicari intervalnya menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{30 - 0}{3} = 10$$

Kategori kesiapan pariwisata cerdas dilihat dari rencana pengembangan terkait atraksi yang *smart* atau cerdas diuraikan pada Tabel 18.

Tabel 18. Indikator Rencana Terkait Atraksi yang Smart atau Cerdas

<b>Siap</b>	<b>Kurang Siap</b>	<b>Tidak Siap</b>
Jika nilai rencana pengembangan memiliki skor $\geq 20,1$	Jika nilai rencana pengembangan memiliki skor 10,1 - 20	Jika nilai rencana pengembangan memiliki skor $\leq 10$

Sumber: Peneliti, 2022

### 3.5.5 Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas pada Variabel Atraksi

Untuk menentukan tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam penerapan pariwisata cerdas pada variabel atraksi, peneliti menggunakan rumus interval untuk mengukur sub variabel yang diuraikan pada Tabel 19.

Tabel 19. Skor Sub Variabel Penelitian

<b>Sub Variabel</b>	<b>Nilai Maksimal</b>	<b>Nilai Minimal</b>
Ketersediaan dan pemanfaatan TIK untuk menunjang atraksi	6	2
Ketersediaan dan pemanfaatan IoT untuk menunjang atraksi	6	2
Partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi	28	1
Rencana pengembangan terkait atraksi yang cerdas	30	0
<b>Jumlah</b>	<b>70</b>	<b>5</b>

Sumber: Peneliti, 2022

Penilaian dilakukan dengan menjumlahkan skor tertinggi pada setiap sub variabel untuk memperoleh nilai maksimal dan menjumlahkan skor terendah pada setiap sub variabel untuk memperoleh nilai minimal. Setelah dijumlahkan diperoleh nilai maksimal yaitu 70 dan nilai minimal yaitu 5. Kemudian dicari intervalnya menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{70 - 5}{3} = 21,6$$

Kategori tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam penerapan pariwisata cerdas diuraikan pada Tabel 20.

Tabel 20. Indikator Tingkat Kesiapan Objek Wisata Princhsto dalam Penerapan Pariwisata Cerdas

<b>Siap</b>	<b>Kurang Siap</b>	<b>Tidak Siap</b>
Jika tingkat kesiapan memiliki skor $\geq 42,4$	Jika tingkat kesiapan memiliki skor $21,7 - 42,3$	Jika tingkat kesiapan memiliki skor $\leq 21,6$

Sumber: Peneliti, 2022

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### **3.6.1 Observasi**

Pada penelitian ini metode observasi dilakukan di lapangan untuk pencatatan secara sistematis terhadap suatu objek yang diperlukan berdasarkan variabel yang telah ditentukan. Perlengkapan pelaksanaan observasi lapangan ini adalah kamera dan daftar kebutuhan data agar nantinya bukti observasi akan ditampilkan dalam bentuk foto dan deskripsi.

#### **3.6.2 Kuesioner**

Pada penelitian ini kuesioner ditujukan kepada karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto. Metode kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup sehingga responden bisa memilih jawaban yang sudah disiapkan oleh peneliti dan menjawabnya secara langsung dalam bentuk ceklis.

#### **3.6.3 Dokumentasi**

Pada penelitian ini metode dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data melalui dokumen-dokumen pendukung yang berhubungan dengan data yang akan diteliti baik berupa dokumen kebijakan maupun dokumen perencanaan dari pengelola objek wisata.

### 3.6.4 Wawancara

Teknik wawancara ditujukan kepada pengelola objek wisata Princhsto sebagai informan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk kuesioner untuk memperoleh data variabel yang telah ditentukan. Angket yang digunakan dirancang yang berisi sejumlah pernyataan untuk menyatakan objek yang akan diungkap. Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dijabarkan pada Tabel 21.

Tabel 21. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
1	Ketersediaan dan pemanfaatan TIK	1. <i>Software</i> komputer 2. <i>Smart card</i>	1. Butir soal nomor 1-6 2. Butir soal nomor 7-11
2	Ketersediaan dan pemanfaatan IoT	1. <i>Software</i> berbasis internet 2. Sistem <i>real time</i> berupa CCTV	1. Butir soal nomor 12-16 2. Butir soal nomor 17-22
3	Partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi	1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Pemantauan	1. Butir soal nomor 23-29 2. Butir soal nomor 30-36 3. Butir soal nomor 37-43
4	Rencana pengembangan terkait atraksi yang <i>smart</i> atau cerdas	1. Ketersediaan dan pemanfaatan TIK 2. Ketersediaan dan pemanfaatan IoT 3. Partisipasi karyawan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan atraksi	1. Butir soal nomor 44 2. Butir soal nomor 45 3. Butir soal nomor 46

Sumber: Peneliti, 2023

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik skoring. Analisis ini dilakukan dengan skoring setiap sub variabel pariwisata cerdas. Setelah itu dinilai hasil kesiapan tiap sub variabel sesuai langkah-langkah berikut:

- 1) Menjumlahkan skor sub variabel dalam satu variabel.
- 2) Menentukan rentang kelas interval dengan rumus interval untuk kriteria skor kesiapan variabel.
- 3) Menilai kesiapan variabelnya.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Beberapa hal yang perlu disimpulkan dari penelitian tentang tingkat kesiapan penerapan pariwisata cerdas di objek wisata Princhsto Kabupaten Pringsewu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Tingkat kesiapan ketersediaan dan pemanfaatan TIK masuk ke dalam kategori kurang siap dengan total skor 4. Meskipun indikator *software* komputer memperoleh nilai optimal, hal ini disebabkan karena belum tersedianya fasilitas *smart card* untuk pintu masuk objek wisata.
- 2) Tingkat kesiapan ketersediaan dan pemanfaatan IoT masuk ke dalam kategori siap dengan total skor 6. Hal ini dibuktikan dengan adanya *software* berbasis internet untuk pemasaran dan menampilkan jenis-jenis atraksi wisata berupa *Instagram* dan *Facebook* yang dikelola secara optimal. Tersebarinya pantauan kamera CCTV yang memantau seluruh arena atraksi yang terkoneksi oleh *servernya*.
- 3) Tingkat kesiapan partisipasi karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto masuk ke dalam kategori kurang siap dengan total skor 14. Hal ini disebabkan karena dalam proses perencanaan karyawan belum memiliki kewenangan untuk memberikan masukan melainkan masih ditentukan oleh pengelola. Namun dalam hal pelaksanaan dan pemantauan karyawan yang bekerja di objek wisata Princhsto diberi kewenangan untuk memberi masukan terhadap fakta yang ada di lapangan.
- 4) Tingkat kesiapan rencana pengembangan terkait atraksi yang cerdas masuk ke dalam kategori siap dengan total skor 30. Hal ini diperoleh dari penjumlahan skor sub variabel yang telah diolah. Dimana rencana mengenai objek wisata dalam pariwisata cerdas sudah menyeluruh atau kompresensif sehingga

mampu menjadi pengatur atau *guideline* pengimplementasian pengembangan objek wisata oleh swasta.

- 5) Sehingga tingkat kesiapan objek wisata Princhsto dalam penerapan pariwisata cerdas dengan total skor 54 masuk ke dalam kategori siap. Hal ini menunjukkan bahwa objek wisata Princhsto dapat mendukung pariwisata cerdas di Kabupaten Pringsewu yang mampu memuaskan kebutuhan pribadi wisatawan, memperbaiki pengalaman dan kepuasan wisatawan dalam berwisata, dan dapat mewujudkan keefektifan pengoptimalan sumberdaya pariwisata dan sumberdaya sosial.

Namun dalam pengembangannya saat ini, kategori siap yang dimiliki oleh objek wisata Princhsto memiliki syarat agar maksimal dalam mendukung pariwisata cerdas di Kabupaten Pringsewu. Syarat tersebut antara lain perlu melakukan perbaikan pada ketersediaan *smart card* untuk tiket masuk yang menggunakan pembaca *Radio Frequency Identify* (RFID) maupun tiket kertas yang menggunakan *barcode/QR code scanner*. Hal ini bertujuan agar dapat memberikan arah yang menjanjikan untuk pengembangan tersebut.

## 5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengelola objek wisata Princhsto hendaknya mempertimbangkan seluruh komponen pariwisata yang diperkaya dengan komponen kota cerdas menjadi satu bagian yang kompleks dan mengoptimalkan penerapannya. Karena dalam pengembangan konsep pariwisata cerdas didasari dari adanya konsep kota cerdas terlebih dahulu.
- 2) Sebagai subjek dan objek, pengunjung wisata dan pelaku wisata lainnya diharapkan mampu meningkatkan kesadaran pentingnya penguasaan dan pemanfaatan teknologi yang mampu menunjang efektifitas pelayanan pariwisata.
- 3) Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu mencakup seluruh variabel karena penelitian ini hanya mengkaji variabel atraksi. Komponen dan aspek

pariwisata cerdas seiring berkembangnya zaman juga perlu disesuaikan terutama TIK dan IoT yang selalu berkembang. Pada tahun selanjutnya juga perlu diteliti sehingga dapat dibandingkan dengan penelitian pada tahun 2023 ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Andina, S. A. & Aliyah, I. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Wisatawan dalam Mengunjungi Wisata Budaya Candi Borobudur. *Cakra Wisata*, 22(1).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arnstein, S. R. (1969). *A Ladder of Citizen Participation*. JAIP, Vol. 35, No. 4, July 1969, pp. 216-224, <http://lithgow-schmidt.dk/sherry-arnstein/ladder-fcitizen-participation.html#d0e24>.
- Ashton, K. (2009). That ‘Internet of Things’ Thing. *RFID Journal*, 22(7), 97-114.
- Azrina, F., Ana, H., & Rufia, A. P. (2017). Kesiapan Kota Surakarta dalam Mewujudkan Pariwisata Cerdas (Smart Tourism) Ditinjau dari Aspek Fasilitas dan Sistem Pelayanan. *Region: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif*, 12(1), 36-50.
- Badan Pusat Statistik. (2021). Kecamatan Pringsewu dalam Angka 2021. Pringsewu: BPS Kabupaten Pringsewu.
- Boes, K., Buhalis, D., & Inversini, A. (2016). Smart Tourism Destinations: Ecosystem for Tourism Destination Competitiveness. *International Journal of Tourism Cities*, 2(2), 108–124.
- Danang. K. & Jamal. M. (2017). Electronic Government Pemberdayaan Pemerintahan dan Potensi Kelurahan (Studi Kasus: Kelurahan Pringsewu Selatan, Kecamatan Pringsewu, Pringsewu). *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 5, 37-44.
- Dedy, M., & Listumbinang Halengkara, B. (2018). Analisis Spasial Potensi Desa Harapan Jaya Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung. *Jurnal Geografi*, 7(1), 1-18.
- Djamal, H. (2014). *Radio Frequency Identification (RFID) dan Aplikasinya*. *Tesla: Jurnal Teknik Elektro*, 16(1), 45-55.
- Effendi, R., & Akmal, H. (2020). Geografi dan Ilmu Sejarah: Deskripsi Geohistori untuk Ilmu Bantu Sejarah.
- Gretzel, U. (2011). *Intelligent Systems in Tourism: A Social Science Perspective*. *Annals of Tourism Research*, 38(3), 757–779.

- Jati, P. S., & Juliannisa, I. A. (2022). Analisis Komparasi Potensi Sektor Pariwisata Pulau Jawa dan Pulau Sumatera. *Journal of Development Economics and Digitalization*, 1(1), 16-27.
- Lasaiba, M. A. (2022). Fenomena Geosfer dalam Perspektif Geografi Telaah Substansi dan Kompleksitas. *Jendela Pengetahuan*, 15(1), 1-14.
- Liu, P. & Liu, Y. (2016). Smart Tourism Via Smart Phone. In *2016 International Conference on Communications, Information Management and Network Security* (pp. 129-132). Atlantis Press.
- Marhadi, S. K. (2004). Hakikat Geografi. *J. Universitas Terbuka*, 4, 1-50.
- Murtianto, H. (2008). Modul Belajar Geografi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurjannah, E., Trisnaningsih, T., & Yarmaidi, Y. (2018). Tingkat Urbanisasi dan Ciri Wilayah Perkotaan di Kabupaten Pringsewu. *JPG (Jurnal Penelitian Geografi)*, 6(4).
- Panasiuk, A. (2007). Tourism Infrastructure as a Determinant of Regional Development. *Ekonomika ir Vadyba: Aktualijos ir Perspektyvos*, 1(8), 212-215.
- Pinasthika, N. & Pradoto, W. (2018). *Potensi dan Tantangan Pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang sebagai Destinasi Wisata dengan Pendekatan Smart Tourism* (Doctoral Dissertation, Universitas Diponegoro).
- Pratt, S. (2011). Economic Linkages and Impacts Across the TALC. *Annals of Tourism Research*, 38(2), 630-650.
- Putranto, A. (2016). *Analisis Geografi Terhadap Potensi Wisata di Situ Cipondoh Kota Tangerang Banten* (Bachelor's thesis).
- Rahmanelli, R. (2016). Wujud Kecerdasan Keruangan (Spatial Intellegence) dalam Kajian Geografi Regional.
- Redjeki, S., Faizal, E., Iskandar, E., Rosadi, D., & Mustofa, K. (2018). Model Sistem Wisata Integratif: Sebuah Pendekatan Smart Tourism di Kabupaten Bantul.
- Risqiwati, D., & Khakim, M. K. (2018). Pemanfaatan QR Code untuk Sistem Manajemen Ticket pada Taman Wisata Pendidikan Sengkaling Malang. In *Prosiding Sentra (Seminar Teknologi dan Rekayasa)* (No. 1).
- Trinanda, M. H., Pontoh, N., & Setianingrum, L. (2020). Tingkat Kesiapan Penerapan Smart Tourism dalam Meningkatkan Potensi Sektor Pariwisata Pesisir di Kawasan Wisata Terintegrasi Teluk Lampung, Studi Kasus Kawasan Strategis Pariwisata Daerah Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran. *Tugas Akhir Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Jurusan Teknologi Infrastruktur dan Kewilayahan, Institut Teknologi Sumatera (ITERA) Lampung Selatan*.

- Widiyati, A. (2012). Penerapan Prinsip Geografi Untuk Konservasi Sumber Daya Alam di Wilayah Bogor Barat Kabupaten Bogor Jawa Barat. *Jurnal Geografi Gea*, 12(1).
- Widodo. 2012. *Cerdik Menyusun Proposal Penelitian*. Jakarta: Magnascript Publishing.
- Zaei, M. E. & Zaei, M. E. (2013). The Impacts of Tourism Industry on Host Community. *European Journal of Tourism Hospitality and Research*, 1(2), 12-21.
- Zainal, M. 2009. *Mengurai Variabel hingga Instrumen*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Zhang, L. (2012). Smart Tourism: The Coming Age of Customization and Intelligent Public Services. *Journal of Tourism Tribune*, 27(2), 3-5.
- Zhu, W., Zhang, L., & Li, N. (2014). Challenges, Function Changing of Government, and Enterprises in Chinese Smart Tourism. *Information and Communication Technologies in Tourism*, 10, 553-564.