

**ABSTRAK DAN
EXECUTIVE SUMMARY
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



JUDUL:

**Pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik Di Lombok Kulon
Bondowoso**

Tahun ke-1 dari rencana 2 tahun

Wheny Khristianto, S.Sos, M.AB

NIDN 0029077501

Windi Eka Yulia Retnani, S.Kom, M.T.

NIDN 005038402

Nelly Oktavia Adiwijaya, S.Si, M.T.

NIDN 0024108405

UNIVERSITAS JEMBER

2016

HALAMAN PENGESAHAN

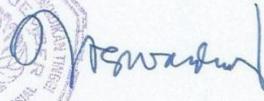
Judul : Pengembangan e-Tourism Ekowisata Organik Di Lombok
Kulon, Bondowoso

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : WHENY KHRISTIANTO S.Sos., M.AB
Perguruan Tinggi : Universitas Jember
NIDN : 0029077501
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Ilmu Administrasi Niaga
Nomor HP : 085233054626
Alamat surel (e-mail) : whenykh@yahoo.com

Anggota (1)
Nama Lengkap : WINDI EKA YULIA RETNANI S.Kom.,M.T
NIDN : 0005038402
Perguruan Tinggi : Universitas Jember

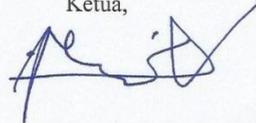
Anggota (2)
Nama Lengkap : NELLY OKTAVIA ADIWIJAYA S.Si.,MT.
NIDN : 0024108405
Perguruan Tinggi : Universitas Jember
Institusi Mitra (jika ada) : -
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 50.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 125.000.000,00

Mengetahui,
Dekan F.I.S.I.P



(Prof. Dr. Hary Yuswadi, M.A.)
NIP/NIK 195207271981031003

Jember, 21 - 10 - 2016
Ketua,



(WHENY KHRISTIANTO S.Sos.,M.AB)
NIP/NIK 197506292000121001

Menyetujui,
Ketua Lembaga penelitian



(Prof. Ir. Ahmad Subagio, M.Agr., Ph.D)
NIP/NIK 196905171992011001

IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM e-TOURISM DESA WISATA ORGANIK LOMBOK KULON

Windi Eka Yulia Retnani¹, Wheny Khristianto²
(1) Universitas Jember, (windi.ilkom@unej.ac.id)
(2) Universitas Jember, (wheny.fisip@unej.ac.id)

Abstrak

Prototype merupakan salah satu model dalam Software Development Life Cycle (SDLC). Tahapan dalam prototype digambarkan dalam bentuk lingkaran, dimana tahapan ini diawali dari pencarian kebutuhan kemudian penggambaran prototype pertama dalam bentuk mock up. Penggunaan prototype dalam e-Tourism Wisata Organik Lombok Kulon dapat memudahkan pengembangannya. Penggambaran dalam bentuk mock up dapat memberikan gambaran awal pada user tentang e-Tourism yang akan dibangun. Sehingga e-Tourism dapat disesuaikan dengan user sejak awal pengerjaan, sebelum masuk dalam tahap desain dan penulisan kode. Berdasarkan penerapannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan prototype dapat mempercepat dan memudahkan penyelesaian e-Tourism Desa Wisata Lombok Kulon
Key word : Software Development Life Cycle, Prototype, e-Tourism

RINGKASAN

Otonomi daerah berimplikasi pada semangat kabupaten dan kota untuk mengembangkan potensi daerah untuk dimunculkan dan dikelola secara optimal untuk memajukan kesejahteraan masyarakat. Sektor pariwisata mempunyai peran yang sangat strategis di era otonomi daerah. Peran strategis yang dimiliki sektor pariwisata adalah sektor ini dapat berperan sebagai *regional brand*. Hal ini didukung oleh keunikan yang ada pada objek wisata tersebut. Peran strategis berikutnya adalah sektor pariwisata dapat dijadikan sebagai salah satu penggerak perekonomian daerah. Peningkatan kunjungan wisata ke objek tersebut tentunya akan membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar tempat wisata.

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor yang dianggap potensial untuk dikembangkan di Kabupaten Bondowoso. Salah satu produk ekowisata yang dikembangkan dan menjadi andalan Pemda Kabupaten Bondowoso adalah Ekowisata Organik di Lombok Kulon. Potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia di Desa Lombok Kulon memang sangat mendukung untuk dijadikan sebagai desa wisata, seperti: lahan organik sebanyak 25 Ha, *landscape* desa yang relatif asri, dan dukungan dan keterlibatan masyarakat setempat. Namun,

keterbatasan adopsi teknologi informasi secara terintegrasi adalah realitas dalam pengelolaan obyek Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

Tujuan penelitian ini untuk: a).mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh pengelola Ekowisata Organik Lombok Kulon untuk melakukan adopsi teknologi informasi bagi pengembangan Ekowisata Organik, b). merumuskan rancangan *prototype* pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon, c). mengimplementasikan rancangan *prototype* bagi pengembangan *e- Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon, dan d).melakukan verifikasi dari implementasi pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

Kata kunci: pemasaran, pariwisata, teknologi informasi.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LatarBelakang

Saat ini, setiap daerah ditingkat kabupaten dan kota berupaya untuk mengoptimalkan potensi sumber daya yang ada dilingkungannya sebagai upaya untuk meningkatkan pendapatan daerah. Otonomi daerah berimplikasi pada semangat kabupaten dan kota untuk mengembangkan potensi daerah untuk dimunculkan dan dikelola secara optimal untuk memajukan kesejahteraan masyarakat. Dari berbagai sektor yang dioptimalkan dan dikembangkan oleh kabupaten dan kota, salah satunya adalah sektor pariwisata.

Sektor pariwisata mempunyai peran yang sangat strategis di era otonomi daerah. Dengan berbagai macam latar belakang suku, budaya, dan potensi alam yang berbeda-beda, tiap daerah di Indonesia mempunyai potensi untuk menjadikan sektor pariwisata sebagai mata rantai pembangun ekonomi daerah. Peranstrategis yang dimiliki sektor pariwisata adalah sektor ini dapat berperan sebagai *regional brand*. Hal ini didukung oleh keunikan yang ada pada objek wisata tersebut. Keunikan ini dapat berupa fenomena alam, keragaman budaya, etnis, suku, bangunan bersejarah yang dimunculkan oleh kabupaten atau kota tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan sajian yang berbeda kepada parawisatawan, baik dari domestik ataupun mancanegara yang datang ataupun ingin mengunjungi objekwisata tersebut.

Peran strategis berikutnya adalah sektor pariwisata dapat dijadikan sebagai salah satu penggerak perekonomian daerah. Peningkatan kunjungan wisata ke objek tersebut tentunya akan membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar tempat wisata. Peluang membuka usaha dalam bidang jasa untuk melayani kebutuhan pengunjung, industri kerajinan, dan penjualan produk-produk hasil daerah merupakan beberapa contoh usaha yang biasanya muncul. Secara umum, pengembangan pariwisata Indonesia telah tercermin dalam rencana strategi yang dirumuskan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, yaitu: (1) meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan membuka kesempatan berusaha dan lapangan kerja serta pembangunan di bidang pariwisata, (2)

mewujudkan pembangunan pariwisata yang berkesinambungan sehingga memberikan manfaat sosial-budaya, social ekonomi bagi masyarakat dan daerah, serta terpeliharanya mutu lingkungan hidup, (3) meningkatkan kepuasan wisatawan dan memperluas pangsa pasar, dan (4) menciptakan iklim yang kondusif bagi pembangunan pariwisata Indonesia sebagai berdayaguna, produktif, transparan, dan bebas kolusi, korupsi dan nepotisme untuk melaksanakan fungsi pelayanan kepada masyarakat, dalam institusi yang merupakan amanah yang dipertanggungjawabkan (Sumaryanto, 2009).

Sekarang ini, industri pariwisata memasuki era yang lebih modern dan kompetitif dengan adanya perkembangan teknologi informasi. Bagi industri pariwisata, teknologi informasi tidak hanya menawarkan biaya rendah untuk mendapatkan informasi dan reservasi yang dapat dilakukan secara online, tetapi juga menyediakan sebuah sarana untuk berkomunikasi antara *tourism supplier*, *intermediaries*, dan *end-consumers* (Kim, 2004). Teknologi informasi memainkan peran yang sangat penting sebagai sebuah metode baru untuk meningkatkan permintaan di industri pariwisata dan memberikan hasil yang sangat signifikan. Hal itu terbukti dengan semakin banyak wisatawan yang datang maka semakin banyak pendapatan yang diperoleh (Mohamed & Moradi, 2011).

Perkembangan yang terjadi saat ini, hampir seluruh organisasi mengadopsi teknologi informasi tidak hanya sebagai sarana untuk mengurangi biaya dan efisiensi, tetapi juga sebagai sarana untuk memberikan layanan yang dapat memberikan kepuasan kepada pelanggan perusahaan. Untuk memberikan keuntungan yang maksimal dari adopsi yang dilakukan oleh perusahaan, memberikan layanan yang memuaskan dan membuka peluang bisnis, penyediaan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang memadai merupakan syarat yang harus dipenuhi oleh perusahaan. Limi (2008) menyatakan bahwa infrastruktur merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting didalam pembangunan ekonomi. *Platform* yang berada di dalam teknologi informasi, seperti personal komputer, *mobiles*, internet, *database* dan yang lainnya mempunyai kontribusi utama dalam organisasi. Menurut Piatkowski (2003), ada tiga kontribusi yang diberikan oleh *platform* teknologi informasi yang berdampak

Pada kinerja organisasi, yaitu: (1) memberikan kelayakan pada aspek bisnis, (2) menyediakan informasi yang lebih akurat, terpercaya, *uptodate* pada perusahaan, (3) memberikan solusi atas masalah-masalah klasik yang dihadapi oleh perusahaan dalam aktivitas bisnis. Penggunaan *email*, media *socialnetwork* menjadikan seseorang dengan mudah mengikuti perkembangan informasi yang dibutuhkan.

Sejalan dengan arah pengembangan ekonomi regional yang dioptimalkan untuk pemberdayaan potensi kedaerahan, sektor pariwisata menjadi salah satu bidang garapan pemerintah daerah. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan informasi jelas, akurat dan terpercaya tentang tujuan wisata yang tersedia di daerah, jenis objek wisata, dan sarana yang tersedia bagi parawisatawan. Padahal, kasus yang sering terjadi adalah wisatawan sering mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi seputar tempat wisata yang akan dikunjungi. Bahkan, hal yang mungkin terjadi, para wisatawan tidak mengetahui dimana dan kepada siapa mereka harus meminta informasi (Sumaryanto, 2009).

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor yang dianggap potensial untuk dikembangkan di Kabupaten Bondowoso. Hal ini tercermin dari program Pemerintah Daerah (Pemda) Kabupaten Bondowoso untuk menjadikan pariwisata menjadi salah satu andalan untuk menggerakkan perekonomian daerah selain sektor perdagangan dan industri. Salah satu industri pariwisata yang menjadi unggulan di Kabupaten Bondowoso adalah ekowisata. Perkembangan ekowisata di Kabupaten Bondowoso tidak bisa lepas dari dukungan dan kebijakan Pemerintah Daerah Kabupaten Bondowoso untuk mengoptimalkan potensi- potensi yang ada di masyarakat dan desa. Salah satu produk ekowisata yang dikembangkan dan menjadi andalan Pemda Kabupaten Bondowoso adalah Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

Potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia di Lombok Kulon memang sangat mendukung untuk dijadikan sebagai desa wisata, seperti: lahan organik sebanyak 25 Ha, landscape desa yang relatif asri, dan dukungan dan keterlibatan masyarakat setempat. Konsep pertanian organik di Lombok Kulon dimulai sejak tahun 2009, dimana hampir semua produk hortikultura yang ditanam warga desa menggunakan pola organik. Saat ini, petani di Lombok Kulon

merupakan satu-satunya petani yang menggunakan pola organik. Pada tahun 2013, hasil produksi beras sebagian petani organik disana sudah mendapatkan sertifikasi organik dari Lembaga Sertifikasi Organik Seloliman (Lessos). Penanaman padi dengan pola organik, kemudian dikembangkan pada penanaman sayur-sayuran, budidaya ikan merupakan daya tarik utama dari desa wisata ini. Para wisatawan yang berkunjung ke Ekowisata Organik di Lombok Kulon dapat menyaksikan proses pembuatan pupuk organik, cara tanam organik, budidaya hortikultura di masyarakat dengan pola organik. Selain itu, wisatawan juga dapat menikmati berbagai macam hidangan makanan olahan dari bahan-bahan organik tersebut, berbelanja produk-produk organik langsung, berbagai atraksi menarik lainnya, seperti: menikmati suasana desa dengan bersepeda, bermalam di kampung organik, dan melakukan river tubing.

Seperti halnya industri ekowisata yang ada di pedesaan lainnya di Indonesia yang masih mempunyai berbagai kendala. Industri Ekowisata di Lombok Kulon ini, walaupun sudah dikenal oleh masyarakat Bondowoso dan sekitarnya, tetapi pariwisata ini belum dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisata lebih maksimal. Keterbatasan adopsi teknologi informasi secara terintegrasi adalah realitas dalam pengelolaan obyek Ekowisata Organik di Lombok Kulon. Walaupun berita-berita dan informasi tentang Ekowisata Organik di Lombok Kulon sudah tersedia di berbagai media cetak, internet, namun berita dan informasi tersebut sifatnya masih sederhana dan belum terkelola secara baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses adopsi teknologi informasi untuk mengelola dan memasarkan obyek Ekowisata Organik di Lombok Kulon masih berjalan lambat dan kurang dilakukan secara maksimal oleh para pelaku dan pengelola ekowisata ini. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan *e-Tourism* (sistem pariwisata berbasis teknologi informasi) bagi Ekowisata Organik ini agar mampu membantu mereka dalam meningkatkan aksesibilitas pasar. Hasil ini dapat dijadikan percontohan bagi ekowisata di tempat lain di Kabupaten Bondowoso untuk menyusun kebijakan pengembangan *e-Tourism*.

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

- a. Apa saja kendala yang dihadapi oleh pengelola Ekowisata Organik di Lombok Kulon untuk melakukan adopsi teknologi informasi bagi pengembangan Ekowisata Organik.
- b. Bagaimana rancangan prototype pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.
- c. Bagaimana implementasi prototype pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.
- d. Bagaimana verifikasi dari implementasi pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh pengelola Ekowisata Organik Lombok Kulon untuk melakukan adopsi teknologi informasi bagi pengembangan Ekowisata Organik
- b. Merumuskan rancangan prototype pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.
- c. Mengimplementasikan rancangan prototype bagi pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.
- d. Melakukan verifikasi dari implementasi pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

1.4.Urgensi (Keutamaan) Penelitian

Penelitian ilmiah yang mengkaji adopsi teknologi informasi oleh industri pariwisata di Jawa Timur umumnya dan di Kabupaten Bondowoso pada khususnya masih belum banyak dilakukan. Di era *knowledge-based economy* saat ini adalah penting bagi industri pariwisata untuk melakukan adopsi teknologi informasi, salah satunya dengan konsep *e-Tourism*. Sistem informasi pariwisata ini diyakini mampu memberikan kemampuan bagi industri pariwisata untuk

memberikan layanan yang semakin baik dan daya saing. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lefebvre, et al., (1996), terdapat empat faktor yang menentukan adopsi teknologi baru oleh usaha/bisnis, yaitu: (1) karakteristik bisnis, (2) strategi dan manajemen kompetisi bisnis (3) pengaruh pihak internal dan eksternal dalam proses pengambilan keputusan adopsi, dan (4) karakteristik teknologi baru yang akan diadopsi.

Penelitian yang dilakukan oleh Kabanda (2011) dapat dijadikan contoh tentang faktor-faktor menentukan adopsi teknologi informasi pada bisnis. Salah (2010) mengungkapkan bahwa meskipun industri mengetahui manfaat dari penggunaan perdagangan secara elektronik di Tanzania, namun hanya sedikit yang merealisasikannya. Sebanyak 58% industri dari hasil sampelnya tidak menggunakan teknologi elektronik; 17% sedang dalam tahap awal mengadopsi teknologi elektronik dan 24% saja yang mampu mengadopsi teknologi elektronik kedalam usahanya. Hasil studinya menyimpulkan bahwa untuk mengadopsi teknologi elektronik pada industri di Tanzania, faktor industri memegang peranan utama. Selain itu, lingkungan dan dorongan dari pemerintah dalam mengembangkan teknologi elektronik juga turut mempengaruhi adopsi teknologi tersebut bagi industri.

Terdapat sedikitnya lima keuntungan menggunakan teknologi informasi, misal melalui internet, yaitu: bisnis dapat dilakukan lebih cepat dan efektif, mengurangi kebutuhan modal kerja, lebih hemat, lebih menjaga hubungan baik dengan pelanggan atau pemasok, dan memungkinkan sekali dalam menjalankan perdagangan atau transaksi internasional. Lebih lanjut dikatakan bahwa terdapat dua aspek manfaat penggunaan perdagangan melalui internet dalam bisnis memberikan informasi pada pelanggan melalui iklan dan membangun kesadaran merk. Penggunaan *e-Tourism* dalam pengelolaan obyek wisata dapat mengeksplorasi peluang-peluang pemasaran mengenai pelanggan dan calon pelanggan (pelanggan potensial). Bahkan lebih dari itu, adopsi teknologi terutama teknologi informasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan transformasi bisnis, ketepatan dan efisiensi pertukaran informasi (Rahmana, 2009), memperluas jaringan pemasaran dan memperluas *market share*.

Jumlah pengguna internet di Indonesia yang sudah mencapai jumlah 82 juta pada tahun 2014 (<http://kominfo.go.id/>) merupakan kondisi yang mendukung pengembangan *e-Tourism* bagi industri pariwisata. Hal tersebut didukung dengan penetrasi penggunaan mobile phone yang terus meningkat pula. Ini berarti, semakin banyak orang yang berkesempatan mencari informasi tentang tempat wisata, akan melakukan perjalanan wisata menggunakan fasilitas koneksi internet dan jaringan yang ada di *mobile phone*. Informasi yang didapatkan dari internet atau sumber-sumber informasi lain yang berbasis pada teknologi informasi, seperti *social media* inilah yang akan dijadikan sebagai rujukan awal bagi calon pengunjung atau wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata, mengetahui rute dan informasi seputar obyek wisata yang akan dituju (Komarsyah dan Khristianto, 2013).

Bagi industri pariwisata, dalam konteks ini adalah Ekowisata Organik Lombok Kulon, adopsi teknologi informasi melalui pengembangan *e-Tourism* sangat diperlukan agar ekowisata tersebut mampu bertahan dan bersaing dalam kancah perdagangan regional maupun global. Pemanfaatan *e-Tourism* ini akan memberikan value added bagi obyek wisata dimata calon pengunjung. Karena penggunaan teknologi informasi di sektor industri kreatif terbukti member dampak yang signifikan bagi perkembangan industri itu sendiri (Kurniawan dan Khristianto, 2014)

Berdasarkan hasil-hasil penelitian dan pemaparan tersebut di atas maka adopsi teknologi informasi bagi industri pariwisata menjadi pekerjaan yang harus mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah. Oleh karena itu, penelitian ini akan mencoba mengidentifikasi kendala untuk melakukan adopsi teknologi informasi, merumuskan rancangan prototype pengembangan *e-Tourism*. Kemudian, penelitian ini juga berupaya mengimplementasikan rancangan prototype bagi pengembangan *e-Tourism* dan melakukan verifikasi dari implementasi pengembangan *e-Tourism* agar aplikasi sistem *e-Tourism* tersebut sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pariwisata

World Trade Organization mendefinisikan pariwisata sebagai “*the activities of persons travelling to and staying in place outside their usual environment for not more than one consecutive year for leisure, business, and other purposes*” atau berbagai aktivitas yang dilakukan orang-orang yang mengadakan perjalanan untuk dan tinggal di luar kebiasaan lingkungannya dan tidak lebih dari satu tahun berturut-turut untuk kesenangan, bisnis, dan keperluan lain (Mulyadi, 2009 dalam Saragih, 2011). Selanjutnya, menurut UN-WTO, ada tiga elemen dasar dalam pengertian pariwisata secara holistik. Tiga elemen dasar tersebut adalah:

- a. *domestic tourism*, yaitu residen/penduduk yang mengunjungi /mengadakan perjalanan wisata dalam wilayah negaranya;
- b. *inbound tourism*, yaitu non-residen/bukan penduduk yang mengadakan perjalanan wisata, masuk ke Negara-negara tertentu;
- c. *outbound tourism*, adalah residen/penduduk yang melakukan perjalanan wisata ke negara lain.

Menurut Instruksi Presiden No. 19 Tahun 1969, kepariwisataan merupakan kegiatan jasa yang memanfaatkan kekayaan alam dan lingkungan hidup yang khas, seperti budaya, peninggalan sejarah, pemandangan alam yang indah dan iklim yang nyaman (Mulyadi dalam Saragih, 2011). Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 menyebutkan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Unsur pembentuk pengalaman wisatawan adalah adanya daya tarik dari suatu tempat atau lokasi. Terdapat beberapa komponen pokok yang secara umum disepakati di dalam batasan pariwisata, yaitu: (i) *traveler*, yaitu orang yang melakukan perjalanan antar dua atau lebih lokalitas, (ii) *visitor*, yaitu orang yang melakukan perjalanan ke daerah yang bukan merupakan tempat tinggalnya kurang dari 12 bulan, dan tujuan perjalanannya bukanlah untuk terlibat dalam kegiatan untuk mencari nafkah, pendapatan, atau penghidupan di tempat tujuan, (iii) *tourist*,

yaitu bagian dari *visitor* yang menghabiskan waktu paling tidak satu malam (24 jam) di daerah yang dikunjungi (WTO dalam Pitana dan Diarta, 2009).

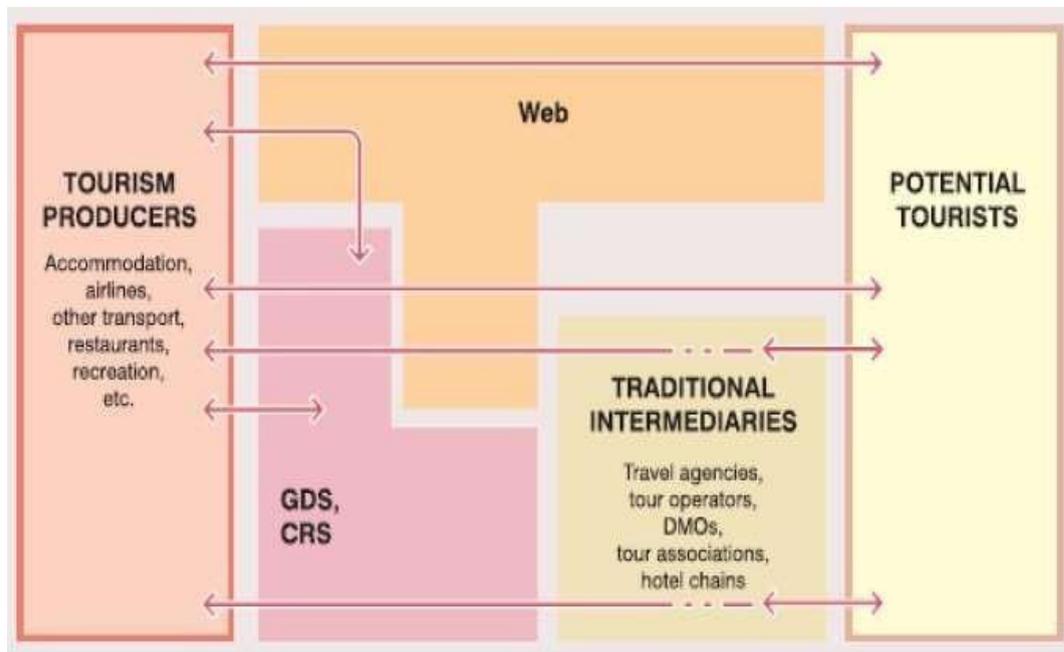
2.2. e-Tourism (Pariwisata Berbasis Teknologi Informasi)

Menurut Caribbean Tourism Organization (2005), e-Tourism adalah “*a dynamic interaction between Information and Communication Technologies (ICT) and Tourism exists. Each transforms the other: ICTs are applied to tourism processes to maximize efficiency and effectiveness of the organization, tourist unites Business Management Information and Communication*”. Pada definisi tersebut, terdapat tiga elemen penting yang mendukung *e-Tourism*, yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pariwisata dan bisnis. Pada perkembangannya, ketika *e-Tourism* menjadi salah satu faktor penting pemberdayaan ekonomi dan masuk dalam salah satu sub industri kreatif, maka pemerintah menjadi pendukung utama untuk keberhasilan program *e-Tourism* pada tingkat pusat sampai ke daerah.

Tinjauan dan konsep dasar *e-Tourism* di Indonesia pada dasarnya merupakan suatu bentuk konsep yang relatif baru dan masih belum mendapat perhatian dari berbagai pihak dan pelaku pariwisata. *E-Tourism* masih dilihat sebagai satu bagian pengembangan sistem yang masih perlu dikaji lebih jauh mengenai fungsi dan manfaat yang diduplikasinya. Meskipun sudah ada penekanan dari pihak pemerintah untuk memanfaatkan internet sebagai media promosi dan penyebaran informasi, namun hal tersebut kadang tidak sejalan dengan kondisi infrastruktur, aplikasi internet dan teknologi informasi lainnya sebagai alat penyebaran informasi pariwisata dan tujuan wisata yang dimiliki tiap- tiap daerah (Himawan, 2009).

e-Tourism di dasarkan pada satu konsep layanan yang tidak terbatas bagi para wisatawan. Pada dasarnya, e-Tourism dimaksudkan sebagai upaya memanfaatkan TIK untuk meningkatkan daya guna dalam bidang pariwisata, memberikan jasa layanan pariwisata kepada para wisatawan, dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses dalam bentuk elektronik (Bukhori, 2010). Konsep layanan ini ditujukan untuk memberikan rasa puas, nyaman bagi wisatawan. Fenomena *e-Government* merupakan salah satu aplikasi pemacu untuk memasarkan destinasi wisata. Untuk itu, *e-Tourism*

menuntut pemanfaatan TI di pemerintahan tidak hanya sekedar menyediakan infrastruktur teknologi dan mendukung proses administrasi semata, namun juga menjadi pengolah data, menyediakan aktivitas transaksi bisnis, dan menyediakan informasi bagi publik secara terprogram, terintegrasi, luas dan *massiv*.. Kerjasama antara pelaku bisnis, pelaku pariwisata, pemerintah dapat dilihat pada sistem distribusi pariwisata pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tourism Distribution System

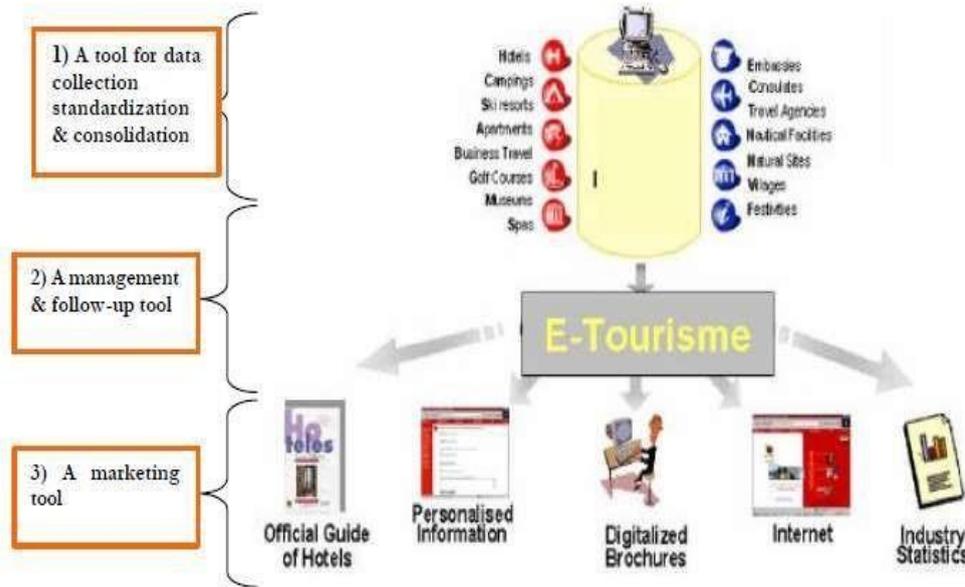
Sumber: Information Economy Report(2005)

Terdapatnya sistem distribusi pariwisata diharapkan mampu mengintegrasikan kepentingan-kepentingan yang ada di sektor pariwisata. Selain itu, hal ini juga diharapkan agar para pelaku bisnis, pihak yang terlibat aktivitas pariwisata, pemerintah, dan masyarakat dapat mengetahui, kemudian memahami, dan selanjutnya mengoptimalkan potensinya. Secara lebih khusus, pemerintah mempunyai kepentingan yang sangat strategis, yaitu bagaimana agar pariwisata yang di dukung oleh TIK ini dapat berdampak bagi kemajuan perekonomian nasional maupun daerah.

2.3. Pengembangan *e-Tourism*

e-Tourism merupakan suatu sistem yang didasarkan pada suatu konsep layanan yang tidak terbatas bagi para pengunjung yang akan berwisata. Beberapa

aspek penting yang terdapat dalam sebuah sistem *e-Tourism* diantaranya adalah informasi tentang penginapan, fasilitas yang disediakan, dan transportasi. Sistem pengembangan *e-Tourism* terdiri dari tiga komponen utama, yaitu pengumpulan data, standarisasi dan konsolidasi, manajemen dan tindak lanjut, dan aplikasi pemasaran. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Platform Pengembangan *e-Tourism*

Sumber: UNTACT, *e-Tourism Initiative* (2004)

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui bahwa terdapat tiga proses yang dijalankan untuk dapat melakukan pengembangan terhadap sistem *e-Tourism*. Pertama adalah proses pengumpulan data. Kegiatan ini merupakan bagian yang mendasar untuk melakukan standarisasi dan konsolidasi. Kedua adalah kegiatan manajemen dan tindak lanjut mencakup perancangan sistem yang akan disusun dan dijalankan yang didasarkan dari bagian-bagian standarisasi dan konsolidasi proses pertama. Proses yang ketiga adalah aplikasi atau penerapan sistem untuk pemasaran. Proses ketiga ini adalah proses penyampaian dan penyebaran informasi produk-produk yang terdapat di tempat tujuan wisata.

2.4. Ekowisata

Definisi ekowisata yang pertama diperkenalkan oleh organisasi The Ecotourism Society (1990) sebagai suatu bentuk perjalanan wisata ke area alami yang dilakukan dengan tujuan mengkonservasi lingkungan dan melestarikan

kehidupan dan kesejahteraan penduduk setempat. Menurut Australian National Ecotourism Strategy (1994): ekowisata adalah wisata berbasis alam yang berkaitan dengan pendidikan dan pemahaman lingkungan alam dan dikelola dengan prinsip berkelanjutan. Kemudian Fennell (2007) mengemukakan bahwa ekowisata adalah suatu bentuk pariwisata berkelanjutan berbasis pada sumber daya alam yang pada dasarnya fokus pada pencarian pengalaman dan pelajaran tentang alam, dan dikelola secara beretika agar berdampak rendah, tidak konsumtif, dan berorientasi lokal (pengawasan, keuntungan dan skala). Ekowisata terdapat di wilayah-wilayah alami, dan harus memberi kontribusi terhadap pelestarian dan pemeliharaan wilayah bersangkutan. Dari definisi tersebut maka kegiatan ekowisata lebih mengutamakan pada usaha-usaha yang menekankan pada kepentingan pelestarian lingkungan dan sosial masyarakat setempat.

Dari beberapa definisi atau pengetahuan ekowisata yang sudah dipaparkan, dapat diketahui bahwa ekowisata menuntut persyaratan tambahan untuk pelestarian alam, selain memanfaatkan sumber daya alam dalam bentuk yang masih alami. Hal ini berbeda dengan wisata alam, dimana wisata alam adalah perjalanan wisata yang bertujuan untuk menikmati kehidupan liar atau daerah alami yang belum dikembangkan. Wisata alam mencakup banyak kegiatan, dari kegiatan menikmati pemandangan dan kehidupan liar yang relative pasif, sampai kegiatan fisik, seperti wisata petualangan yang sering mengandung resiko (Hand out Mata kuliah Concept Resort and leisure, strategi pengembangan dan pengelolaan resort dan leisure, Gumelar S. sastrayuda, 2010).

2.5. Peta Jalan Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Tahun	Peneliti	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
2014	Kurniawan dan Khristianto	Model Percepatan Adopsi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Web Programming</i> Bagi Industri Kreatif Di Provinsi Lampung	Salah satu hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan teknologi informasi disektor industri kreatif terbukti member dampak yang signifikan bagi perkembangan industry itu sendiri. Kemudian pemanfaatan teknologi informasi terbukti meningkatkan kreatifitas pelaku industri

2013	Khomarsyah dan Khristianto	Evaluasi Implementasi Adopsi Teknologi Informasi Pada Program <i>Destination Marketing</i> Objek Wisata Krakatau Untuk Pengembangan Pariwisata Berbasis Teknologi Informasi	Penelitian ini mengungkapkan bahwa informasi yang didapatkan dari internet atau sumber-sumber informasi lain yang berbasis pada teknologi informasi, seperti <i>social media</i> inilah yang akan dijadikan sebagai rujukan awal bagi calon pengunjung atau wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata, mengetahui rute dan informasi seputar obyek wisata yang akan dituju
2011	Kabanda	<i>E-Commerce Institutionalization is not for us: SMEs perception of E-Commerce in Tanzania</i>	Hasil studinya menyimpulkan bahwa untuk mengadopsi teknologi elektronik pada industri di Tanzania, faktor industri memegang peranan utama. Selain itu, lingkungan dan dorongan dari pemerintah dalam mengembangkan teknologi elektronik juga turut mempengaruhi adopsi teknologi tersebut bagi industri.
1996	Lefebvre, et al., (1999)	<i>Factors Affecting Adoption, in Information and Telecommunication Technologies: the Impact of Their Adoption on Small and Medium-sized Enterprises</i>	Penelitian ini menemukan bahwa terdapat empat faktor yang menentukan adopsi teknologi baru oleh usaha/bisnis, yaitu: (1) karakteristik bisnis, (2) strategi dan manajemen kompetisi bisnis (3) pengaruh pihak internal dan eksternal dalam proses pengambilan keputusan adopsi, dan (4) karakteristik teknologi baru yang akan diadopsi.

Peta jalan yang terangkum dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini memiliki linearitas dengan penelitian yang dilakukan peneliti di pada beberapa tahun sebelumnya. Diawali tahun 2013, peneliti melakukan penelitian yang berfokus pada adopsi teknologi informasi khususnya di sektor industri kreatif. Penelitian terdahulu tentang menunjukkan bahwa teknologi informasi memberi dampak terhadap industri kreatif sektor pariwisata. Media informasi berbasis teknologi tinggi ini telah menjadi salah satu sumber rujukan bagi calon pengunjung untuk mencari informasi tentang obyek wisata. Informasi dari internet dan media berbasis teknologi informasi ini bahkan memberikan informasi yang tidak ditemukan di media cetak ditengah minimnya informasi tentang suatu obyek wisata (Komarsyah dan Khristianto, 2013). Kemudian peran dari teknologi informasi ternyata memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan industri itu sendiri. Adopsi teknologi informasi

terbukti meningkatkan kreatifitas pelaku industri kreatif. Selain itu, teknologi informasi yang digunakan oleh sektor industri kreatif mampu meningkatkan kinerja pelaku industri itu sendiri dan memberikan keluasan bagi pelaku industri untuk dapat melakukan komunikasi dengan calon pelanggan dan mempermudah transaksi dan proses bisnis lainnya (Kurniawan dan Khristianto, 2014).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pelaksanaan

Sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam keseluruhan tahapan penelitian ini, yaitu Pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik dan kemudian mengoptimalkan aplikasinya, maka penelitian ini menggunakan metode kaji tindak (*action research*). Metode ini dipilih karena pada tahun pertama akan dilakukan identifikasi kendala (kajian) terhadap adopsi teknologi informasi yang sudah dilaksanakan. Kemudian berdasarkan hasil kajian dan itu merumuskan sebuah prototype pengembangan *e-Tourism* ekowisata. Selanjutnya, pada tahun kedua, prototype tersebut akan diimplementasikan/tindakan untuk menerapkan prototype pengembangan *e-Tourism*, diikuti dengan tindakan verifikasi untuk menghasilkan sistem *e-Tourism* yang *valid* dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Secara keseluruhan, tahapan kegiatan penelitian ini akan diselesaikan dalam dua tahap (dua tahun) dengan metode pelaksanaan dan pendekatan teoritik pada masing-masing tahap sebagai berikut:

Tahap Pertama (tahun I):

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pada tahap pertama adalah menghasilkan satu *prototype* pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon. Untuk mewujudkan hasil tersebut maka kegiatan utama akan dilaksanakan dalam tiga langkah, yakni: 1) identifikasi kendala yang dihadapi oleh pengelola Ekowisata Organik di Lombok Kulon dan kajian adopsi teknologi informasi yang sudah ada dan sudah dilakukan oleh pihak pengelola, 2) analisa data kebutuhan *e-Tourism* pengelola Ekowisata Organik di Lombok Kulon, dan 3) merumuskan *prototype* pengembangan *e-Tourism*.

Metode yang digunakan adalah metode studi pustaka untuk mengumpulkan data sekunder dan metode survei untuk mendapatkan data primer. Untuk mendapatkan data primer ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan kuesioner dan pra-survei untuk pemantapan kuesioner.

Sesudah kuesioner disempurnakan, kemudian dilakukan pengumpulan data primer. Perolehan data primer dan sekunder dilakukan melalui pengamatan langsung ke lapangan dan wawancara dengan responden. Data primer diperoleh dari pengelola Ekowisata Organik di Lombok Kulon, sedangkan data sekunder diperoleh dari Biro Pusat Statistik, monografi Desa Lombok Kulon dan sumber-sumber informasi lainnya.

Selain dengan teknik wawancara dan kuesioner, untuk memperoleh data tertentu seperti permasalahan-permasalahan yang ada dihadapi digunakan metode diskusi kelompok terarah (*focus group discussion/FGD*). FGD ini akan melibatkan pihak-pihak yang memiliki kepentingan dan kepedulian (*stakeholder*) dalam pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon. Hasil FGD akan dipergunakan untuk melakukan finalisasi rancangan *prototype* pengembangan *e-Tourism* Ekowisata di Lombok Kulon sebagai bentuk luaran (*output*) kegiatan tahap pertama. Secara ringkas gambaran untuk menghasilkan rancangan *prototype* pengembangan *e-Tourism* digambarkan pada Gambar 4a.



Gambar 4a. Alur Tahap Pertama (1-3)

Pada Gambar 4a tersebut, alur 1 (*analyze*) dan 2 (*quote dan approve*) merupakan langkah pertama dan kedua dari tahap pertama penelitian ini, yaitu identifikasi dan analisa data kebutuhan *e-Tourism*. Sedangkan alur 3 (*mock up*) merupakan langkah ketiga, yaitu hasil rancangan *prototype* pengembangan *e-Tourism*.

Tahap Kedua (tahun II):

Tahap kedua adalah kegiatan lanjutan dari tahap pertama dan ditujukan untuk mengimplementasikan *prototype* pengembangan *e-Tourism*. Tahap kedua ini dirinci dalam dua langkah: 1) implementasi *prototype* pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon, dan 2) verifikasi *prototype* pengembangan *e-Tourism* untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini adalah pengelola obyek Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

Untuk menggambarkan alur rancangan tahap pertama ini dapat disederhanakan dalam sebuah pengembangan sistem seperti pada Gambar 4b berikut.



Gambar 4b. Alur Tahap Dua (4-6)

Alur 4 (*create*) dan 5 (*stage test*) merupakan langkah pertama dalam tahap kedua ini, yaitu implementasi *prototype* pengembangan *e-Tourism*. Sedangkan alur 6 (*release*) adalah verifikasi *prototype*. Hasil dari verifikasi ini kemudian berwujud sistem yang *valid* dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sebagai bentuk akhir penelitian ini, yaitu pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

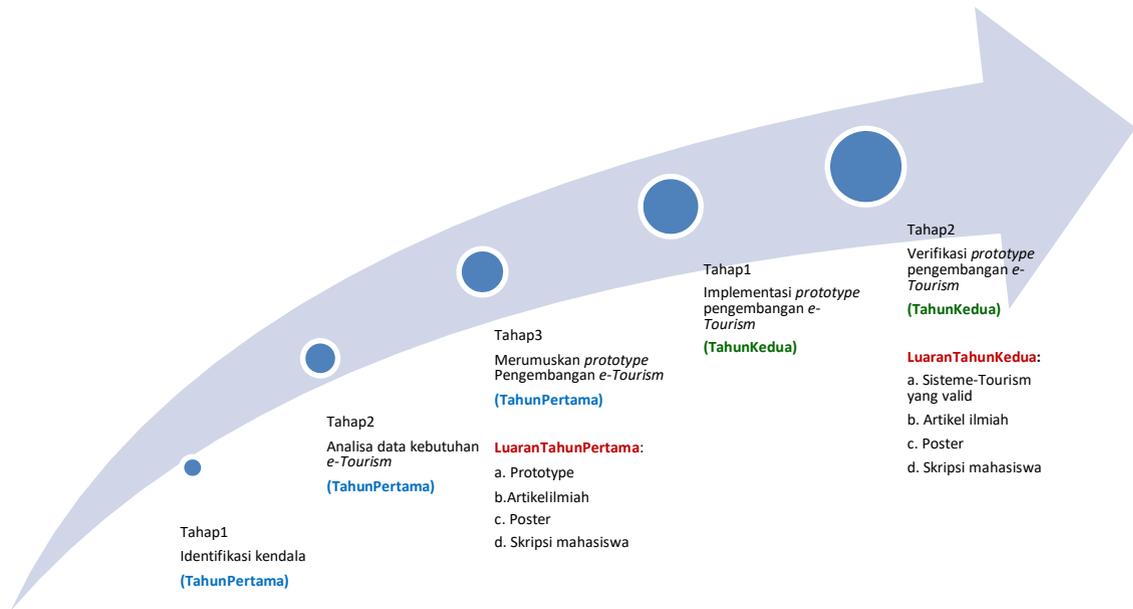
3.2. Luaran Kegiatan

Adapun luaran (*output*) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) *prototype* pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon, 2) sistem *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon, 3) Artikel yang dimuat

dalam jurnal nasional terakreditasi, 3) Poster, 4) keterlibatan 2 (dua) mahasiswa dalam penelitian payung untuk skripsi.

Tahapan penelitian pada tahun pertama dan kedua serta luaran kegiatan dapat dirangkum dalam bagan alir seperti pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Bagan Alir Tahapan Penelitian dan Luaran Kegiatan

BAB 4. PEMBAHASAN

Pembahasan pada bab IV ini didasarkan pada seluruh data yang berhasil dihimpun pada saat penulis melakukan penelitian lapangan di Desa Lombok Kulon Kecamatan Wonosari Kabupaten Bondowoso. Data yang dimaksud dalam hal ini merupakan data primer yang bersumber dari jawaban para Informan dengan menggunakan pedoman wawancara atau wawancara secara langsung sebagai media pengumpulan data atau instrument yang dipakai untuk keperluan penelitian.

4.1 Deskripsi Daerah Penelitian

4.1.1 Sejarah Desa Lombok Kulon

Desa Lombok Kulon merupakan salah satu desa yang berada di dalam wilayah kecamatan Wonosari, sebelah timur Kabupaten Bondowoso. Konon katanya sejarah Desa Lombok Kulon ini berawal dari adanya dua sumber air kembar yang ada di daerah tersebut, yang memiliki keunikan kesamaan bentuk, dan dengan tumbuhnya tanaman Lombok yang sangat besar ada di depan dua sumber air tersebut, sehingga terbentuklah sebuah nama Desa Lombok Kulon, namun pada saat ini Lombok besar itu sudah tidak ada, menurut penduduk desa setempat Lombok tersebut sudah lama ditebang oleh Jujuk Demang. Konon katanya Jujuk Demang ini adalah seorang leluhur yang menghuni sebelum terciptanya Desa Lombok Kulon. Penjelasan tersebut diperkuat oleh Pak Kembar selalu Kepala Dusun Kerajan 2 mengatakan bahwa sejarah Desa Lombok Kulon memang berawal dari adanya dua sumber kembar dengan tumbuhnya Lombok besar di tengah sumber tersebut.

4.1.2 Gambaran Umum Desa Lombok Kulon

Desa Lombok Kulon merupakan desa yang terletak di bagian timur Kabupaten Bondowoso yang berjarak sekitar 15 kilometer dari pusat kota Bondowoso atau kurang lebih butuh waktu sekitar 30 menit dari arah Kabupaten Bondowoso menuju Desa Lombok Kulon. Sangat mudah untuk mencapai Desa

Lombok Kulon, karena sudah disediakan petunjuk arah di jalan-jalan untuk mempermudah sampai ke desa Lombok Kulon. Desa Lombok Kulon ini berada di Kecamatan Wonosari, yang mana terdapat sebelas desa, diantaranya ada Desa Tumpeng, Lombok Wetan, Desa Traktakan, Desa Bendoarum, Desa Pelalangan, Desa Paserejo, Desa Sumber Kalong, Desa Jumpong, Desa Kapuran. Disini peneliti focus meneliti di Desa Lombok Kulon, karena di desa tersebut banyak potensi yang sangat menarik untuk diteliti mulai dari kearifan local yang muncul di Desa Lombok Kulon.

Desa Lombok Kulon juga merupakan tempat wisata yaitu desa wisata organik dan diketuai oleh Pak Baydowi. Dari sebelas desa yang ada di Wonosari hanya satu yang dijadikan objek wisata yakni Desa Lombok Kulon dan difokuskan di sana, hal itu dikarenakan penduduk Desa Lombok Kulon lebih banyak menggunakan pupuk organik dari pada desa lainnya. Sedangkan desa lain seperti Desa Pasarejo masih belum bias dijadikan pertanian organik murni, proses menjadikan pertanian organik membutuhkan waktu yang cukup lama, usaha kelompok tani masih dalam proses perluasan penyuluhan mengenai pertanian organik.

Desa wisata organik ini dibuka pada akhir tahun 2014. Terdapat hal yang menarik dari wisata organik di Lombok Kulon ini adalah hamper semua produk hortikultura maupun buah-buahan yang ditanam warga desa menggunakan pola organik, selain itu di desa Lombok Kulon ini juga terdapat sekitar 40 kolam ikan yang membudidayakan ikan gurami, nila dan patin, semua dikelola secara organik. Dengan mengusung konsep organik inilah pemerintah daerah setempat menetapkan Lombok Kulon sebagai desa wisata organik.

Suasana Desa Lombok Kulon sudah banyak mengalami perubahan setelah terbentuknya desa wisata, hal itu dilihat dari beberapa jalan yang sudah mulai diperbaiki dan terjadinya perubahan sikap para warga yang pada awalnya acuh sama orang asing, sekarang sudah mengalami perubahan, lebih ramah sama pengunjung, melayani dan santun cara bicaranya, perubahan tersebut terjadi karena sudah ada motifasi dan bimbingan dari anggota berbagai POKJA (kelompok kerja) yang ada. Pemikiran masyarakat setempat sudah mulai

dikontaminasi dengan rasionalisasi dan komersialisasi, dimana ketua kelompok tani memanfaatkan pertanian organik dan kearifan lokal yang ada di desa tersebut dengan menjual kepada wisatawan hasil yang mereka ciptakan yaitu pertanian organik untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

4.1.3 Keadaan Penduduk Desa Lombok Kulon

Penduduk Desa Lombok Kulon masih bertumpu pada pertanian sebagai bidang utama mata pencaharian. Dengan penetapan Desa Lombok Kulon sebagai desa wisata organik maka hal itu menjadi lebih sah lagi. Sementara itu jumlah penduduk Desa Lombok Kulon telah mengalami perkembangan jumlah dalam satu tahun. Diperbaruinya catatan kependudukan oleh petugas desa membantu untuk melihat perkembangan penduduk dengan berbagai ketentuan seperti jumlah penduduk, asset yang dimiliki dan tingkat pendidikan. Adapun lebih jelasnya bias dilihat pada tabel dan penjelasan berikut ini.

Tabel 4.1 Perkembangan Desa Lombok Kulon

Jumlah	Laki-laki	Perempuan	Total
Jumlah penduduk tahun 2015	2.273	2.403	4.676
Jumlah penduduk tahun 2016	2.279	2.404	4.683

Sumber: Profil Desa Lombok Kulon Tahun 2015

Berdasarkan data profil desa tahun 2015, jumlah penduduk desa Lombok Kulon bila dihitung dari jumlah laki-laki adalah sebanyak 2.273 jiwa dan jumlah perempuannya sebanyak 2.403, jadi jumlah keseluruhan adalah 4.674 jiwa. Sedangkan data profil desa tahun 2014, jumlah penduduk desa Lombok Kulon dihitung dari jumlah laki-laki sebanyak 2.279 jiwa, dan jumlah perempuan sebanyak 2.404 jiwa, jumlah keseluruhannya adalah 4.683 jiwa. Disini terlihat bahwa ada penurunan jumlah penduduk dari tahun lalu dengan tahun sekarang dengan presentase -0,15%. Desa Lombok Kulon pada tahun 2015 sesuai dengan pendataan yang dilakukan pada tanggal 9 Maret 2015, jumlah penduduknya mengalami penurunan. Jika pada tahun sebelumnya yaitu 2014, jumlah penduduk desa Lombok Kulon berjumlah 4.683 orang, maka pada saat ini tahun 2015, jumlah penduduk Desa Lombok Kulon berjumlah 4.676 orang. Jumlah penduduk

yang mendominasi yaitu perempuan dengan jumlah 2.403 orang dan jumlah laki-laki berjumlah 2.273 orang.

Masyarakat Desa Lombok Kulon sudah banyak yang melakukan program pemerintah mengenai KB, terbukti dengan pertumbuhan jumlah penduduk yang relatif kecil dari tahun 2014 ke tahun 2015 berkurang 7 orang saja, terbukti juga dengan anak yang dimiliki tiap keluarga paling banyak 3 orang. Namun rata-rata anak yang mereka miliki tiap rumah tangga adalah satu orang. Masyarakat desa Lombok Kulon sudah makin sadar bahwa anak yang dimilikinya tidak perlu banyak, tapi harus berkualitas. Jika dulu mereka percaya dengan mitos banyak anak banyak rejeki dan semboyan bahwa makan gak makan yang penting bias kumpul bareng keluarga telah mereka hilangkan seiring berkembangnya rasionalitas mereka. Kuantitas itu tidaklah penting, mereka lebih memikirkan jika anak-anaknya banyak bagaimana mereka mencukupi kebutuhan mereka, menyekolahkan mereka dan lain sebagainya jika pendapatan keluarga itu sangat minim. Oleh karena itu mereka lebih memilih untuk mengikuti program KB yang sesuai dengan anjuran pemerintah tentang kepemilikan anak.

Penduduk Lombok Kulon sebagai orang desa juga memiliki asset. Asset umumnya adalah berupa rumah atau tempat tinggal. Dari tempat tinggal kita bisa melihat bahwa ekonomi orang atau keluarga tersebut. Jika bentuk rumah bagus dengan dinding, lantai dan atapnya bagus maka dia adalah orang yang mampu dan begitu juga sebaliknya.

Tabel 4.2 Aset Perumahan Yang Dimiliki Penduduk Desa Lombok Kulon

Rumah Menurut Dinding	Jumlah (Rumah)
Tembok	144
Kayu	317
Dinding	1314
Rumah Menurut Lantai	
Keramik	461
Semen	1314
Rumah Menurut Atap	
Genteng	1631
Seng	46
Asbes	98

Sumber: Profil Desa Lombok Kulon Tahun 2015

Berdasarkan data profil Desa Lombok Kulon jumlah rumah yang telah ber dinding tembok yaitu 144 rumah dan rumah yang ber dinding kayu atau bamboo sebanyak 317 rumah dan rumah yang ber dinding bamboo sebanyak 1.314. Jumlah rumah yang berlantai keramik sebanyak 461 dan jumlah rumah yang berlantai semen sebanyak 1.314. Jumlah rumah berdasarkan atap yang menggunakan genteng sebanyak 1.631, jumlah rumah berdasarkan atap seng sebanyak 46, jumlah rumah berdasarkan atap asbes sebanyak 98 rumah. Di desa Lombok Kulon rata-rata masih sederhana tempat tinggal penduduknya, disini terlihat dari banyaknya rumah-rumah tradisional yang masih ber dinding kayu ataupun yang masih ber dinding bamboo dan menandakan bahwa ekonomi penduduk Lombok Kulon masih menengah ke bawah.

Jumlah kendaraan bermotor yang dimiliki oleh warga dilihat dari data profil desa tahun 2015. Pemilik kendaraan bermotor roda dua sebanyak 176 kendaraan dan pemilik kendaraan bermotor roda empat sebanyak 19 dan pemilik pesawat televisi sebanyak 341 buah. Dengan adanya data tersebut menunjukkan bahwa masih minimnya kendaraan yang dimiliki warga dan hampir disetiap rumah memiliki pesawat televisi. Ini yang kemudian banyak mempengaruhi pemikiran warga, lewat media yang semakin sering mereka lakukan. Kita sangat tahu bahwa media yang menyebabkan banyaknya intensitas bertemu, berinteraksi dan berelasi dengan orang-orang yang berada di luar daerah akan memberikan pengaruh terhadap pandangan, pemikiran mengenai dunia luar.

Secara pendidikan, untuk saat ini sesuai dengan data profil desa tahun 2015, tingkat pendidikan penduduk Desa Lombok Kulon sudah tergolong tinggi terbukti dengan adanya beberapa orang yang berpendidikan S1 dan bahkan ada yang sudah lulusan S3. Tingkatkan pendidikan penduduk di Desa Lombok Kulon adalah sebagai berikut:

Table 4.3: Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Lombok Kulon

Tingkat Pendidikan	Jumlah Orang
Jumlah penduduk buta aksara dan huruf latin	920
Jumlah penduduk usia 3-6 tahun yang masuk TK dan Kelompok Bermain Anak	304
Jumlah penduduk sedang SD	335
Jumlah penduduk tamat SD	1881
Jumlah penduduk sedang SLTP	216
Jumlah penduduk tamat SLTP	722
Jumlah penduduk sedang SLTA	309
Jumlah penduduk tamat SLTA	438
Jumlah penduduk sedang D-1	5
Jumlah penduduk tamat D-1	8
Jumlah penduduk sedang S-1	12
Jumlah penduduk tamat S-1	7
Jumlah penduduk sedang S-2	1
Jumlah penduduk tamat S-3	1

Sumber: Profil Desa Lombok Kulon Tahun 2015

Tingkat pendidikan di Desa Lombok Kulon semakin tinggi karena penduduk Desa Lombok Kulon sudah mulai mengerti dan paham makna pendidikan bagi mereka. Desa Lombok Kulon ini juga menyediakan les sarana mengajar bahasa Inggris secara gratis untuk mendidik anak-anak agar lebih mahir dalam bahasa Inggris. Masyarakat Desa Lombok Kulon sudah berpikir secara rasional tentang kegunaan pendidikan bagi anak-anaknya. Hal ini dikarenakan sifat masyarakat Desa Lombok Kulon sangat terbuka terhadap pembaharuan- pembaharuan yang terjadi karena perubahan zaman. Tingginya mobilitas ke daerah lain dan adanya media turut mengubah pemikiran masyarakat setempat. Tempat untuk menyekolahkan anak-anak mereka, ada sebagian orang cenderung untuk memondokkan anaknya agar moral dan nilai keagamaannya semakin bertambah. Namun ada juga yang menyekolahkan anaknya ke lembaga pendidikan formal bukan pondokan. Bahkan ada juga orang tua yang menyekolahkan anaknya sampai ke luar daerah atau ke sekolah yang sudah memiliki fasilitas yang lebih baik dan sekolah tersebut telah ternama karena kualitas pendidikannya.

Pada dasarnya, masyarakat Desa Lombok Kulon sudah mulai mengerti dan paham mengenai pentingnya pendidikan. Harus ada kesadaran dari mulai orang tua, anak dan lingkungan yang harus membangun pemikiran bahwa pendidikan itu

sangat diperlukan atau sudah merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi dan pendidikan itu juga tidak untuk memintarkan anak-anaknya tapi juga mengatur moral, nilai dan perilaku anak-anaknya. Pendidikan itu juga tidak hanya di lingkungan formal tapi juga bias melalui les atau non formal untuk menambah wawasannya. Masyarakat Desa Lombok Kulon juga semakin mengerti bahwa pendidikan itu tidak hanya di sekolah tapi orang tua mempunyai peranan yang sangat penting untuk mendidik anak-anaknya agar mereka menjadi pribadi yang bermoral. Menurut mereka memang harus ada kerjasama antara lembaga pendidikan baik informal maupun formal, lingkungan dan juga dengan keluarga.

Adanya kesadaran masyarakat tentang pendidikan juga dipengaruhi oleh media dan makin banyaknya masyarakat desa Lombok Kulon melakukan interaksi dengan masyarakat luar yang kemudian mempengaruhi pemikiran atau pandangan masyarakat desa Lombok Kulon tentang pentingnya pendidikan. Banyaknya masyarakat desa Lombok Kulon yang berpendidikan tinggi menunjukkan semakin tidak tertariknya masyarakat yang berpendidikan untuk menjadikan petani sebagai profesi yang utama. Kebanyakan mereka mencari kerja dan petani menjadi profesi sampingan. Oleh karena itu banyak petani pemilik yang juga bekerja di sektor lain lebih memilih untuk menyewakan lahannya dan orang yang berpendidikan rendah lebih banyak memilih untuk menjadi petani sebagai pekerjaan utama meskipun hanya sebagai buruh tani.

Tingginya tingkat pendidikan juga melatar belakangi masyarakat Desa Lombok Kulon untuk menjadikan profesi petani menjadi pilihan. Bagi mereka yang berpendidikan tinggi, profesi petani hanya dijadikan pekerjaan sampingan dan mereka lebih memilih untuk ikut serta dalam mengurus dan membangun desa wisata agar semakin berkembang. Bagi mereka yang berpendidikan rendah tidak memiliki pilihan lain selain menjadi seorang buruh di lahan orang dan menjadikan profesi petani menjadi pekerjaan yang utama.

4.2. Pertanian Awal Desa Lombok Kulon

Desa Lombok Kulon merupakan desa yang pendudukannya banyak bertumpu pada sektor pertanian. Sebagian besar pendudukan di Desa Lombok

Kulon bermata pencaharian sebagai petani dan pedagang di bidang pertanian. Pada sekitar tahun 1950-an petani di desa Lombok kulon masih dikategorikan sebagai pertanian tradisional, para petani masih tidak mengerti tentang pertanian modern seperti dalam menggunakan pupuk berbahan kimia.

Pupuk kimia mulai diperkenalkan pada awal tahun 70-an, untuk meningkatkan hasil pertanian yang sebelumnya hanya melakukan pemupukan secara tradisional. Pada awalnya tidak banyak petani yang langsung percaya. Akan tetapi setelah diedukasi melalui penyuluhan-penyuluhan, bimbingan masyarakat dan terbukti peningkatan yang signifikan, maka berbondong-bondong petani mulai mengaplikasikan pupuk kimia.

Beberapa tahun pertama memang peningkatan panen sangat terasa manfaatnya. Program modernisasi pertanian mampu menjawab satu tantangan ketersediaan kebutuhan pangan dunia yang kian hari terus meningkat. Namun setelah balasan tahun penerapan pupuk kimia, penggunaan pupuk kimia mulai terlihat dampak dan efek sampingnya. Bahan kimia sintetis yang digunakan dalam pertanian seperti pupuk dan pestisida telah merusak struktur, kimia dan biologi tanah. Bahan pestisida diyakini telah merusak ekosistem dan habitat beberapa binatang yang justru menguntungkan petani sebagai predator hama tertentu. Di samping itu pestisida telah menyebabkan imunitas pada beberapa hama. Lebih lanjut resiko kerusakan ekologi menjadi tak terhindarkan dan terjadinya penurunan produksi membuat ongkos produksi pertanian cenderung meningkat. Akhirnya terjadi inefisiensi produksi dan melemahkan kegairahan bertani.

Pupuk kimia yang sebelumnya berhasil meningkatkan produksi pertanian mulai menunjukkan penurunan hasil. Untuk mengembalikan produktivitas, petani mulai menambah dosis pupuk kimianya sehingga lama kelamaan biaya operasional jadi meningkat dan keuntungan petani semakin merosot. Dari situlah kenapa Desa Lombok Kulon tidak melanjutkan dalam menggunakan pupuk kimia, karena dari tahun ke tahun hasil produksi menyusut bahkan hasil pertanian sudah lebih rendah dari pada sebelum menggunakan pupuk kimia saat beberapa puluh tahun lalu. Dan pada akhirnya, kesadaran petani mulai menoleh kebelakang saat

sebelum adanya pupuk-pupuk berbahan kimia bahwa pertanian organik juga baik akan kesehatan tanah dan baik untuk dikonsumsi hasil panennya, apa lagi untuk jaman sekarang juga didukung akan tingginya harga jual hasil produksi organik.

Ketika Undang-undang No.12/1992 tentang Sistem Budidaya Tanaman diberlakukan, para petani menyambutnya dengan sangat antusias karena undang-undang tersebut memberikan kebebasan kepada petani untuk memilih jenis warga mulai bias menerima kehadirannya, saat menerima tamu dimulai dengan senyuman yang baik, berbicara dengan tutur bahasa yang ramah.

Perubahan sikap warga Lombok Kulon sangat luar biasa, hal ini tidak lepas dari arahan pak Baydowi selaku ketua di Desa Wisata Organik di Lombok Kulon. Kerja keras yang dilakukan sangat luar biasa, 9 tahun lamanya dalam merubah seluruh bentuk dan keadaan Dusun Kerja Desa Lombok Kulon ini.

Warga Desa Lombok Kulon dalam mengelola desa wisata berusaha mengembangkan komunikasi dengan para pengunjung yang datang, dengan maksud warga bias memberi informasi dan arahan tentang bagaimana jalannya desa wisata dan mengenai permainan-permainan yang ditawarkan. Begitu juga dengan para pengurus pokja-pokja yang ada untuk bias terus membimbing para pengunjung yang hadir dalam mengikuti permainan-permainan yang ada di Desa Wisata ini.

4.3.Pengembangan Desa Wisata

Di Lombok Kulon Pengembangan desa wisata meliputi upaya meningkatkan keberdayaan dan kemandirian masyarakat dan keswadayaan setempat dalam menanggulangi kemiskinan di wilayahnya melalui usaha kepariwisataan. Melalui pengembangan desa wisata ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas masyarakat seperti kesadaran kritis, potensi social dan budaya serta kearifan local untuk memberdayakan dirinya sendiri.

Dinas pariwisata Bondowoso sudah mulai merespon tentang keberadaan Desa Wisata yang ada di Lombok Kulon, Dinas pariwisata sudah memberikan kepercayaan kepada pengurus desa wisata dalam memberikan bantuan untuk meningkatkan pengembangan Desa Wisata di Lombok Kulon dengan cara

memberi pelajaran gratis atau bimbingan gratis terhadap anak-anak yang masih duduk di bangku SD salah satu contohnya ialah bahasa Inggris untuk menambah pengetahuan anak-anak tersebut. Kegiatan tersebut diharapkan dapat mengembangkan potensi anak-anak dan membantu komunikasi dengan wisatawan dari luar negeri yang berkunjung ke Desa Wisata di Lombok Kulon.

Desa wisata muncul karena desa tersebut memiliki potensi yang layak dijual kepada wisatawan lokal maupun mancanegara. Potensi-potensi yang ada di Desa Lombok Kulon dilihat dari keadaan lingkungan yang sejuk dan bersih, serta tanah yang subur sangat cocok untuk berbagai tanaman berbahan organik, suasana lingkungan yang cukup menarik dengan banyaknya aliran sumber air di pinggir jalan dan tanaman-tanaman hijau yang sangat segar.

Sebagian besar masyarakat Desa Lombok Kulon, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Bondowoso khususnya di Dusun Krajan menjadikan sawah sebagai sumber penghidupan utama dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka. Dengan terjadinya perubahan jaman yang terus meningkat hal tersebut tidak lagi memadai bagi kebutuhan warga, oleh karena dibentuklah sebuah Desa wisata yang mampu merubah keadaan masyarakat Lombok Kulon ini juga mampu membantu meningkatkan ekonomi desa.

Di Desa Wisata ini dibentuk sebuah lapangan kerja atau kelompok kerja (POKJA), seperti pokja pertanian, pokja perikanan, pokja kuliner, pokja SDM dan pokja atraksi. Para pengurus pokja-pokja tersebut sebagian besar adalah warga desa itu sendiri, hal ini membantu para pengangguran yang ada di desa untuk memiliki pekerjaan, selain itu juga disediakan tempat penginapan (*homestay*), dimana rumah warga dijadikan sebagai tempat penginapan untuk para pengunjung yang datang ke Desa wisata.

Konsep *homestay* merupakan rumah penduduk yang disewakan sehingga bias dipakai wisatawan untuk menginap. Penduduk yang memiliki tiga kamar, bias menyewakan satu kamar untuk pengunjung. Selain rumah warga yang dijadikan *homestay*, ketua wisata organik juga menyediakan *homestay* khusus untuk para pengunjung yang ingin menginap di desa Lombok Kulon. *Homestay* yang disediakan cukup unik, bahan yang digunakan semuanya terbuat dari bambu,

yang paling menarik lagi, *homestay* ini ditempatkan di atas aliran sungai yang mengalir, jadi wisatawan yang menginap di *homestay* ini akan merasakan nuansa aliran sungai dan suasananya sangat terasa alami dengan sejuknya Desa Lombok Kulon.

Dengan adanya pengunjung yang datang dan bermalam di Desa Lombok Kulon bias memberikan keuntungan bagi warga rumahnya ditempati. Para warga justru bias memberikan keuntungan bagi warga yang rumahnya ditempati. Para warga justru berharap dan minta kepada ketua dari Wisata Organik ini agar rumah mereka bias ditempati untuk para pengunjung yang datang untuk menginap, karena menurut mereka bias menguntungkan dalam 24 jam bias menghasilkan uang Rp. 50.000 hingga Rp.100.000.

Tarif *homestay* di desa Lombok Kulon berbeda-beda, untuk kalangan pelajar yang ingin merasakan penginapan (*homestay*) ini hanya dengan membayar Rp. 50.000 saja, sedangkan untuk pengunjung dari luar negeri dan orang dewasa harganya naik menjadi Rp. 100.000 per hari, itu sudah termasuk dengan makan yang sudah disediakan oleh Desa Wisata Organik di Lombok Kulon.

Desa Wisata mampu menumbuhkan nilai ekonomi dan mampu menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat di pedesaan. Dengan adanya Desa Wisata warga yang menganggur lebih tertolong karena tersedia lapangan kerja, mulai dari pemasaran bahan-bahan organik dan produksi beras organik, serta produk-produk organik lainnya.

Di Desa Lombok Kulon telah dibentuk Klinik Organik. Peran dari klinik organik ini adalah memberikan pelatihan, pembinaan dan pemahaman kepada masyarakat, pengunjung dan pihak-pihak lain yang tertarik untuk mengetahui tentang pertanian organik, perikanan organik secara menyeluruh mulai proses awal hingga akhir. Klinik organik akan rutin mengadakan *focus group discussion* (FGD) minimal satu kali pertemuan dalam sebulan untuk membahas mengenai segala hal baik permasalahan, proses, potensi, prospek dan juga dampak pertanian dan perikanan organik yang dapat diikuti oleh semua kalangan.

4.4. Faktor Pendorong dan Faktor Kendala Adopsi Teknologi

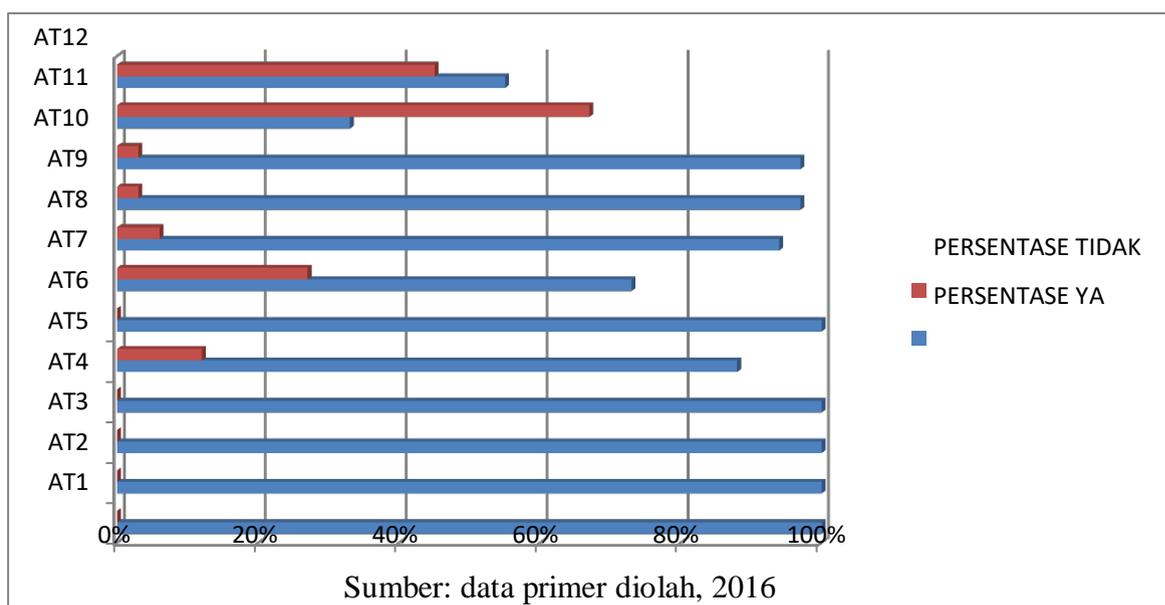
Saat ini pihak pengelola Desa Wisata Organik belum menerapkan adopsi teknologi informasi untuk pengembangan ekowisata yang mereka kelola. Hal ini dapat dimungkinkan adanya *lack of human resources* yang mampu mengelola dan menjalankan teknologi informasi, kurangnya dukungan pemerintah, ketidaksiapan organisasi, tidak adanya kemauan untuk melakukan inovasi atau mencoba hal-hal yang baru, kurangnya dorongan dari pengunjung, atau faktor-faktor yang lain.

Untuk memetakan faktor pendorong dan faktor kendala adopsi teknologi, khususnya teknologi informasi, dalam hal ini adalah internet, pada penelitian ini mengeksplorasi tiga aspek, yaitu: aspek teknologi, aspek organisasi, dan aspek lingkungan. Ketiga aspek tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut.

4.4.1. Aspek Teknologi

Pada aspek teknologi terdapat 12 item pertanyaan yang mencakup *relative advantage*, *complexity*, *compatibility*, *cost*, dan *image*. Dari hasil jawaban responden didapatkan bahwa hampir semua indikator pada aspek teknologi ini menjadi faktor pendorong bagi seluruh anggota dan pengelola Desa Wisata Organik Lombok Kulon untuk melakukan adopsi teknologi informasi. Distribusi penilaian seluruh anggota dan pengelola terhadap item-item pada aspek teknologi disajikan pada Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5. Rekapitulasi Distribusi Penilaian Responden pada Aspek Teknologi



Para anggota dan pengelola Desa Wisata mempunyai respon jawaban positif bahwa penggunaan teknologi internet dalam pariwisata akan dapat meningkatkan citra Desa Wisata Organik (AT1), dapat menjadikan Desa Wisata Organik lebih terkenal (AT2), menjadikan Desa Wisata Organik lebih mempunyai daya tarik (AT3), dapat menjadikan Desa Wisata Organik lebih maju dibandingkan dengan desa yang lainnya (AT4). Anggota dan pengelola juga mempunyai respon positif bahwa adopsi teknologi informasi dalam pariwisata akan: memberikan keuntungan yang besar (AT5), meningkatkan produktifitas kerja (AT6), menurunkan biaya operasional (AT7), sesuai dengan kebutuhan desa (AT8), sesuai dengan kondisi desa (AT9), dapat diterima oleh masyarakat di Desa Wisata Organik (AT10).

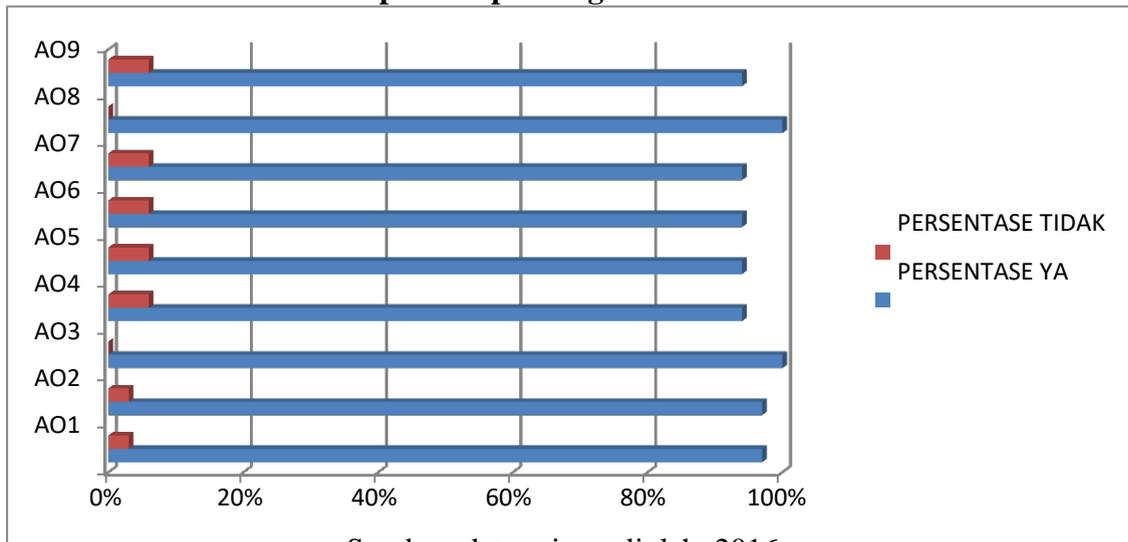
Respon jawaban positif yang diberikan oleh para anggota dan pengelola Desa Wisata Organik yang terdeskripsi dalam penjabaran AT1 sampai dengan AT10 menunjukkan bahwa mereka siap melakukan adopsi teknologi informasi. Respon jawaban positif yang diberikan hampir menunjukkan hampir di atas 80%. Hanya satu yang berada di bawah 80%, yaitu penilaian mereka bahwa adopsi teknologi informasi yang akan dilakukan dalam pengelolaan Desa Wisata Organik dapat menurunkan biaya operasional.

Berdasarkan Tabel 4.5, selain respon positif yang terdeskripsi dalam AT1 sampai dengan AT10, terdapat juga respon jawaban negatif dari para anggota dan pengelola Desa Wisata Organik tentang adopsi teknologi informasi dalam pariwisata ini. Hal tersebut dapat dilihat pada item AT11 dan AT12. Mayoritas para anggota dan pengelola mempunyai pendapat bahwa teknologi internet yang akan diaplikasikan dalam membangun e-tourism merupakan teknologi sulit (AT11). Bahkan menurut pendapat mereka dibutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari penggunaan teknologi internet dalam pariwisata (AT12).

4.4.2. Aspek Organisasi

Penilaian terhadap item-item pada aspek organisasi didapatkan dari 9 item pertanyaan yang meliputi *business and type*, *work attitude*, *product characteristics*, *management support*, dan *communication channel*. Distribusi frekuensi penilaian dapat dilihat pada Tabel 4.6.berikut.

Tabel 4.6. Rekapitulasi Distribusi Frekuensi Penilaian Responden pada Aspek Organisasi



Sumber: data primer diolah, 2016

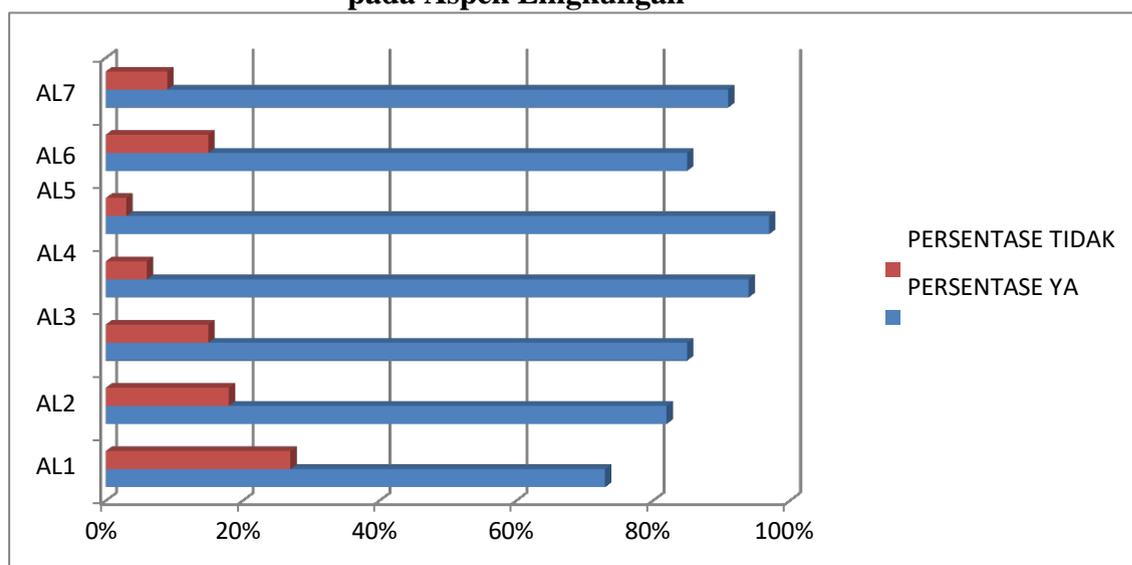
Berdasarkan Tabel 4.6.dapat diketahui bahwa para anggota dan pengelola Desa Wisata Organik mempunyai penilaian positif terhadap 9 item pada aspek organisasi. Penilaian pada item AO1 menunjukkan bahwa seluruh anggota dan pengelola Desa Wisata Organik mendukung penggunaan teknologi internet dalam pariwisata.Dukungan terhadap penggunaan teknologi internet dalam pariwisata ini yakini oleh para anggota dan pengelola dengan adanya dukungan sumber daya manusia yang dapat menjalankan teknologi tersebut (AO2).Secara organisasi, berdasarkan penilaian pada item AO3 menunjukkan bahwa organisasi terlibat dalam pengelolaan Desa Wisata Organik siap beradaptasi dengan teknologi internet dalam pengelolaan pariwisata.Pihak organisasi menilai bahwa teknologi internet dalam pariwisata bukanlah hal yang baru (AO4).

Kemudian, kesiapan organisasi pengelola Desa Wisata terhadap adopsi teknologi internet ini didukung dengan penilaian dari mereka sendiri bahwa selama ini organisasi pengelola mempunyai sistem perencanaan yang baik (AO6), mempunyai sistem evaluasi yang baik (AO7).Hal tersebut tidak lepas dari peran ketua organisasi yang dinilai aktif melakukan hal-hal baru dalam mengelola Desa Wisata Organik (AO8) dan mempunyai perhatian yang tinggi terhadap teknologi internet (AO9).

4.4.3. Aspek Lingkungan

Penilaian terhadap item-item pada aspek organisasi didapatkan dari 7 item pertanyaan yang meliputi *competitive pressure*, *consumer pressure*, *media pressure*, *public policy*, dan *governmental support*. Distribusi frekuensi penilaian dapat dilihat pada Tabel 4.7.berikut.

Tabel 4.7.Rekapitulasi Distribusi Frekuensi Penilaian Responden pada Aspek Lingkungan



5. Sumber: data primer diolah, 2016

Mengacu pada Tabel 4.7.dapat dideskripsikan bahwa para anggota dan pengelolaDesa Wisata Organik mempunyai penilaian positif terhadap 7 item pada aspek lingkungan. Pihak anggota dan pengelola menilai bahwa pemerintah meberikan dukungan untuk melakukan penggunaan teknologi internet dalam pariwisata di Lombok Kulon (AL1). Pihak pengelola juga menilai bahwa penggunaan teknologi internet dalam pariwisata dipengaruhi oleh fakta bahwa hal tersebut dapat menjadikan Desa Wisata Organik lebih unggul dibandingkan dengan desa wisata lainnya (AL2), penggunaan teknologi internet merupakan tuntutan dari para pengunjung yang datang kesana (AL3).

Pihak pengelola Desa Wisata juga memberikan penilaian bahwa dengan menggunakan tekniologi internet dalam pariwisata, diharapkan jumlah wisatawan yang berkunjung akan lebih banyak (AL4). Teknologi ini juga dirasa sangat penting karena

menurut penilaian dari pihak pengelola masih banyak orang yang belum tahu tentang Desa Wisata Organik di Lombok Kulon (AL5), sehingga dengan teknologi ini diharapkan segala informasi tentang obyek wisata, produk masyarakat, atraksi yang disajikan, informasi harga, penginapan dan lainnya dapat tersedia dan dapat diakses dengan lebih mudah.

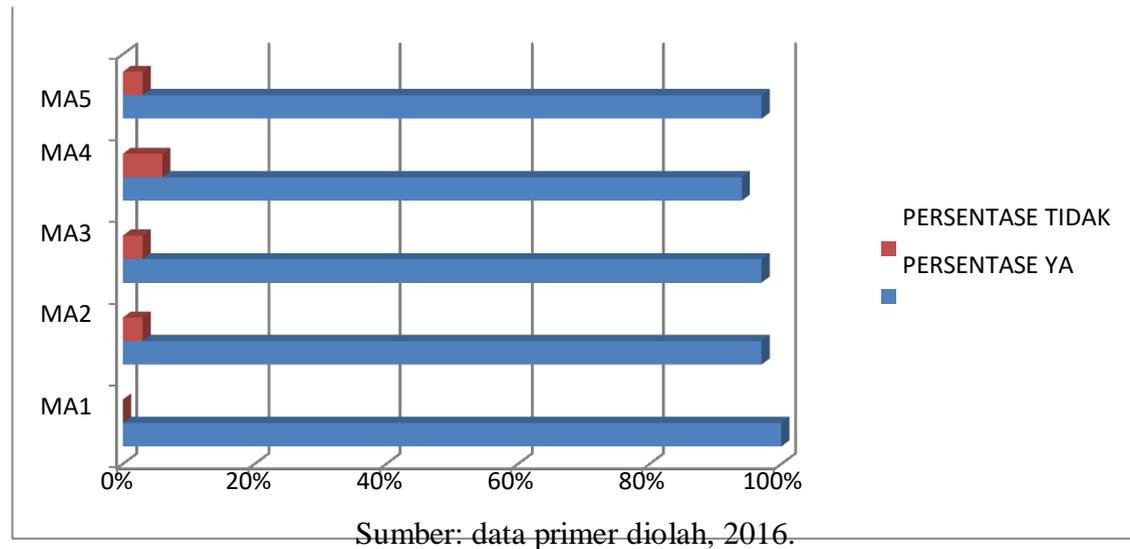
Perkembangan wisata di luar daerah juga menjadi penilaian para pengelola, yaitu adanya desa wisata lain yang sudah menggunakan teknologi internet. Hal ini menjadi pemicu untuk melakukan adopsi teknologi internet (AL6). Diharapkan pula oleh pihak pengelola bahwa penggunaan teknologi internet dalam pariwisata akan dapat menginisiasi kerjasama dengan pihak lain (AL7).

4.5. Keputusan Melakukan Adopsi Teknologi Informasi

Berdasarkan kajian pada aspek teknologi, aspek organisasi, dan aspek lingkungan dapat diketahui bahwa pada semua aspek tersebut memberikan deskripsi bahwa adopsi teknologi internet di Desa Wisata Organik didukung oleh dorongan yang kuat dari ketiga aspek tersebut. Dorongan tersebut tidak hanya berasal dari faktor-faktor internal, misalnya sumber daya manusia dan organisasi yang dijadikan sebagai wadah dalam mengelola Desa Wisata Organik, tetapi juga berasal dari faktor eksternal, seperti dukungan pemerintah, dorongan dari pengunjung, dan dorongan untuk lebih kompetitif.

Dorongan positif yang dominan untuk melakukan adopsi teknologi internet dalam pengelolaan Desa Wisata Organik dapat dijelaskan pada hasil penilaian tentang keyakinan akan melakukan adopsi teknologi internet. Pada penilaian keyakinan akan melakukan adopsi teknologi informasi terdapat 5 item yang dijadikan penilaian. Distribusi penilaian seluruh anggota dan pengelola terhadap item-item pada aspek teknologi disajikan pada Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8. Rekapitulasi Distribusi Frekuensi Penilaian Responden pada Keputusan Akan Melakukan Adopsi



Hasil penilaian dari para pengelola Desa wisata Organik menyatakan bahwa mereka pengelola Desa Wisata Organik mempunyai minat untuk menggunakan teknologi internet dalam pariwisata (MA1). Hal tersebut didukung dengan adanya keinginan pengelola Desa Wisata Organik yang akan melakukan persiapan untuk menggunakan teknologi internet dalam pariwisata (MA2). Minat untuk menggunakan teknologi internet tersebut juga dilandasi adanya keyakinan bahwa pihak pengelola mempunyai informasi yang baik tentang teknologi internet dalam pariwisata (MA3), keyakinan bahwa pengelola Desa Wisata Organik mempunyai pengetahuan yang baik tentang potensi yang ada pada Desa Wisata Organik (MA4), dan keyakinan bahwa sumber daya manusia di organisasi Desa Wisata Organik mempunyai kemampuan untuk menjalankan teknologi internet (MA5).

4.6. Pengembangan *e-Tourism* Desa Wisata Organik

Kesiapan dari aspek teknologi, organisasi, dan lingkungan menjadi alasan yang kuat untuk mengembangkan Desa Wisata Organik Lombok Kulon berbasis teknologi informasi. Pada bagian ini ditunjukkan prototype *e-tourism* yang dibuat berdasarkan keadaan atau kondisi dan kesiapan pengelola Desa Wisata Organik Lombok Kulon. Prototype yang disesuaikan dengan kesiapan dan kondisi riil pengelola ditujukan agar prototype ini dapat dikembangkan menjadi sebuah sistem informasi pariwisata yang terintegrasi dan valid yang dapat digunakan oleh pengelola Desa Wisata Organik.

Gambaran rinci dari *prototype e-Tourism* terdapat pada bagian bluprint *e-Tourism* Desa Wisata Organik Lombok Kulon sebagai berikut.

BluePrint e-Tourism

Desa Wisata Organik Lombok

Kulon

A. Hak Akses untuk Admin

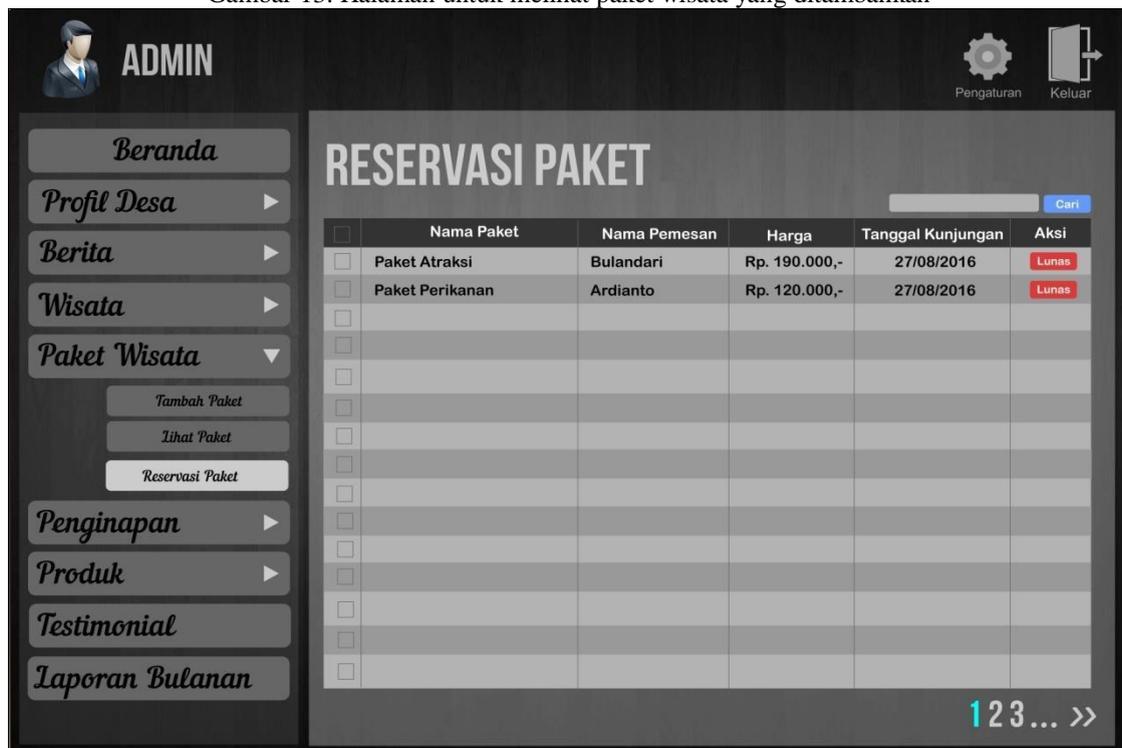
Admin memiliki 8 hak akses. Hak akses tersebut adalah pengelolaan profil desa, pengelolaan berita pada Desa Wisata, pengelolaan data wisata apa saja yang tersedia, pengelolaan paket wisata yang ditawarkan, pengelolaan data penginapan yang ada, pengelolaan data produk yang dihasilkan, melihat testimoni dari pengunjung, dan melihat rekapitan laporan keuangan tiap bulan. Berikut adalah contoh tampilan prototype dari masing-masing halaman. Tampilan prototype selengkapnya terdapat pada Dokumen Blueprint



Gambar 1. Halaman untuk melihat riwayat paket yang pernah ditawarkan



Gambar 13. Halaman untuk melihat paket wisata yang ditambahkan



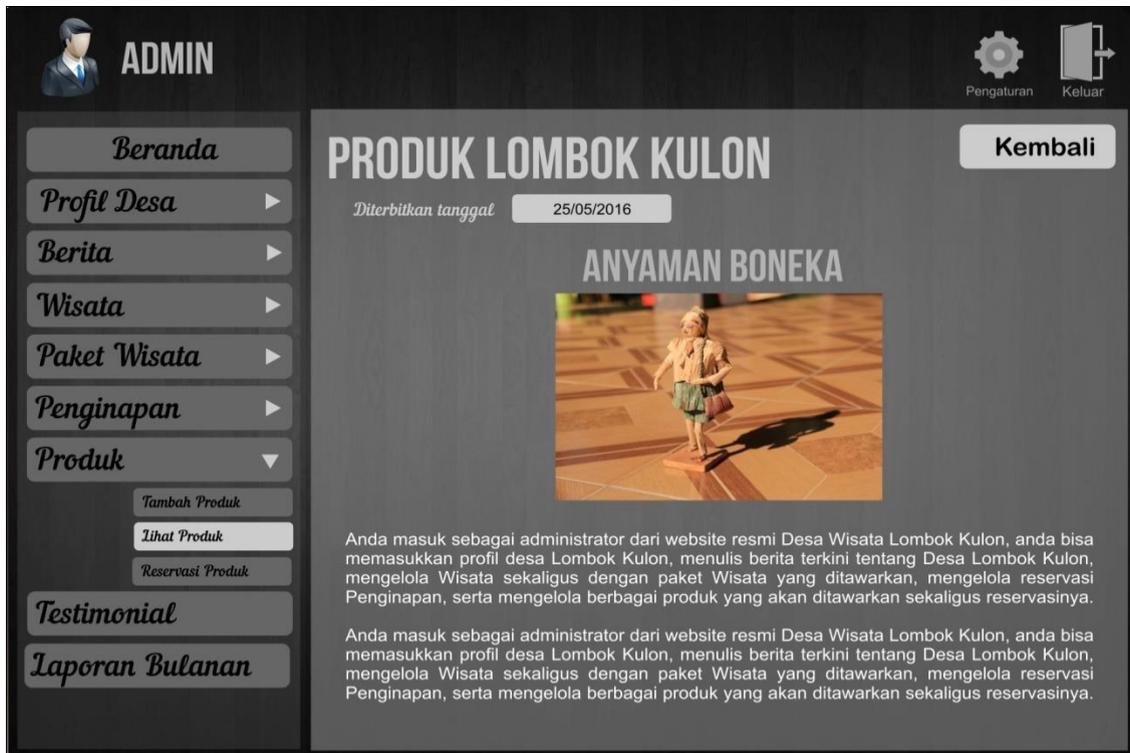
Gambar 2. Halaman untuk melihat rekap reservasi wisata



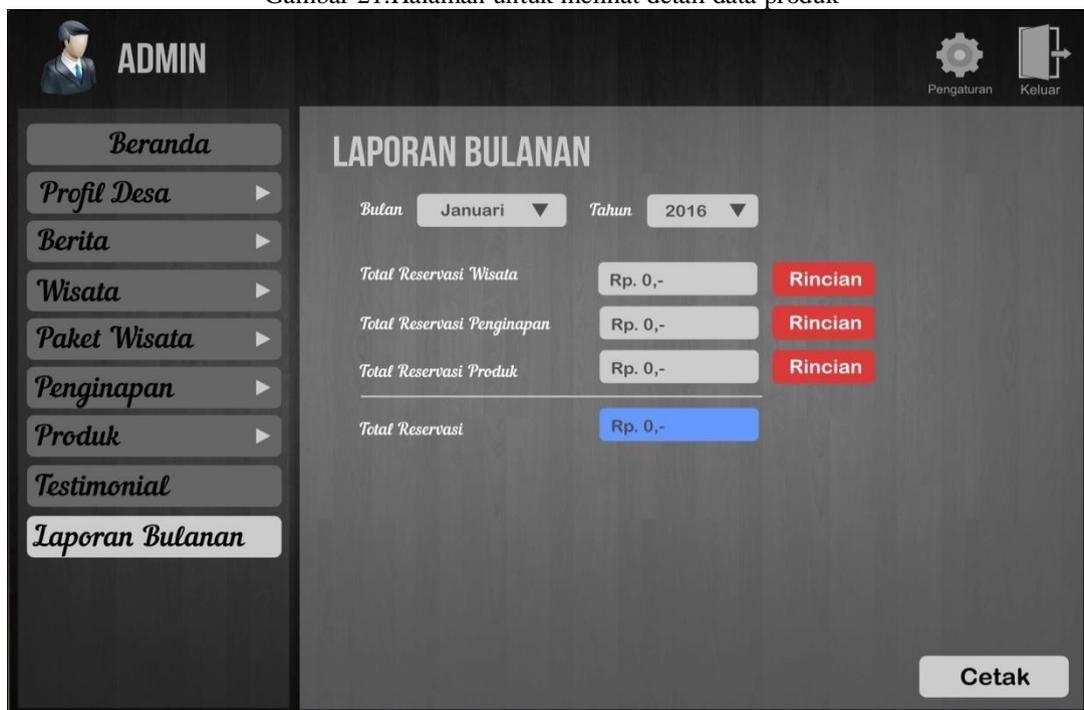
Gambar 17. Halaman untuk melihat data penginapan



Gambar 3. Halaman untuk melihat reservasi penginapan yang dilakukan pengunjung



Gambar 21. Halaman untuk melihat detail data produk



Gambar 4. Halaman untuk melihat laporan bulanan dari reservasi

B. Hak Akses untuk User/Pelanggan

User/Pelanggan/Customer memiliki 5 hak akses. Hak akses tersebut adalah user dapat melihat profil desa, melihat wisata, melakukan reservasi wisata, melihat penginapan, melakukan reservasi penginapan, melihat produk, melakukan pembelian produk, menuliskan testimoni, melihat kuliner, dan membaca berita

terbaru. Berikut adalah tambilan dari mock up untuk hak akses user. Tampilan prototype selengkapnya terdapat pada Dokumen Blueprint



Gambar 5. Halaman beranda untuk user



Gambar 6. Halaman untuk melihat detail wisata

BONDOWOSO, JAWA TIMUR

LOMBOK KULON

WISATA ALAM

[BERANDA](#)
[PROFIL](#)
[DESTINASI & PAKET WISATA](#)
[BERITA](#)
[KULINER & PENGINAPAN](#)

|

PAKET WISATA ATRAKSI

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut auctor imperdiet sem sit amet viverra. Donec sit amet lacus nisi. Nam tincidunt tristique leo, ut auctor turpis ullamcorper ut. Nam non blandit libero. Aenean tellus velit, elementum eget faucibus at, rutrum ac urna. Maecenas fringilla ligula augue, tempus efficitur dui pellentesque eu. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut auctor imperdiet sem sit amet viverra. Donec sit amet lacus nisi. Nam tincidunt tristique leo, ut auctor turpis ullamcorper ut. Nam non blandit libero. Aenean tellus velit, elementum eget faucibus at, rutrum ac urna. Maecenas fringilla ligula augue, tempus efficitur dui pellentesque eu. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut auctor imperdiet sem sit amet viverra. Donec sit amet lacus nisi. Nam tincidunt tristique leo, ut auctor turpis ullamcorper ut. Nam non blandit libero.

TARIF PAKET WISATA ATRAKSI

HOMESTAY @25.000 PER MALAM	10	250.000
	+ -	
TUBING @35.000 MINIMAL 5 ORANG	10	350.000
	+ -	
OUTBOND @25.000 MINIMAL 10 ORANG	10	250.000
	+ -	
BERSEPEDA @5.000 MINIMAL 5 ORANG	10	50.000
	+ -	

TANGGAL KEDATANGAN 12 Oktober 2016

TANGGAL KEMBALI 13 Oktober 2016

NAMA IMROATUS SOLEHA

NO IDENTITAS (KTP) 44556612023482

TOTAL

RP 900.000,00

RESERVASI
BATAL

PAKET ATRAKSI

READ MORE

PAKET PERTANIAN

READ MORE

PAKET PERIKANAN

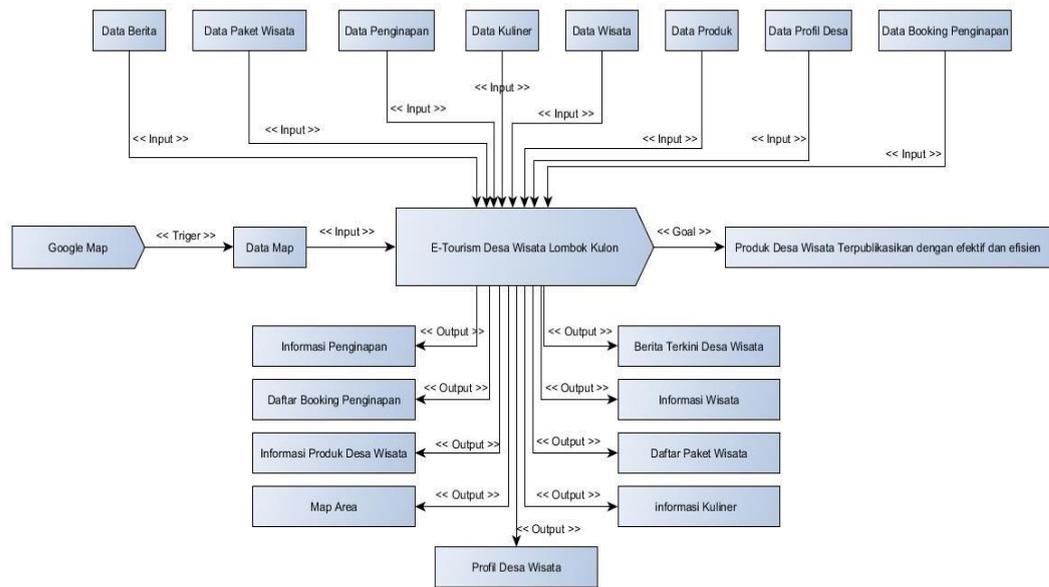
READ MORE

Gambar 7. Halaman untuk melakukan reservasi wisata

C. Hasil desain dari e-Tourism

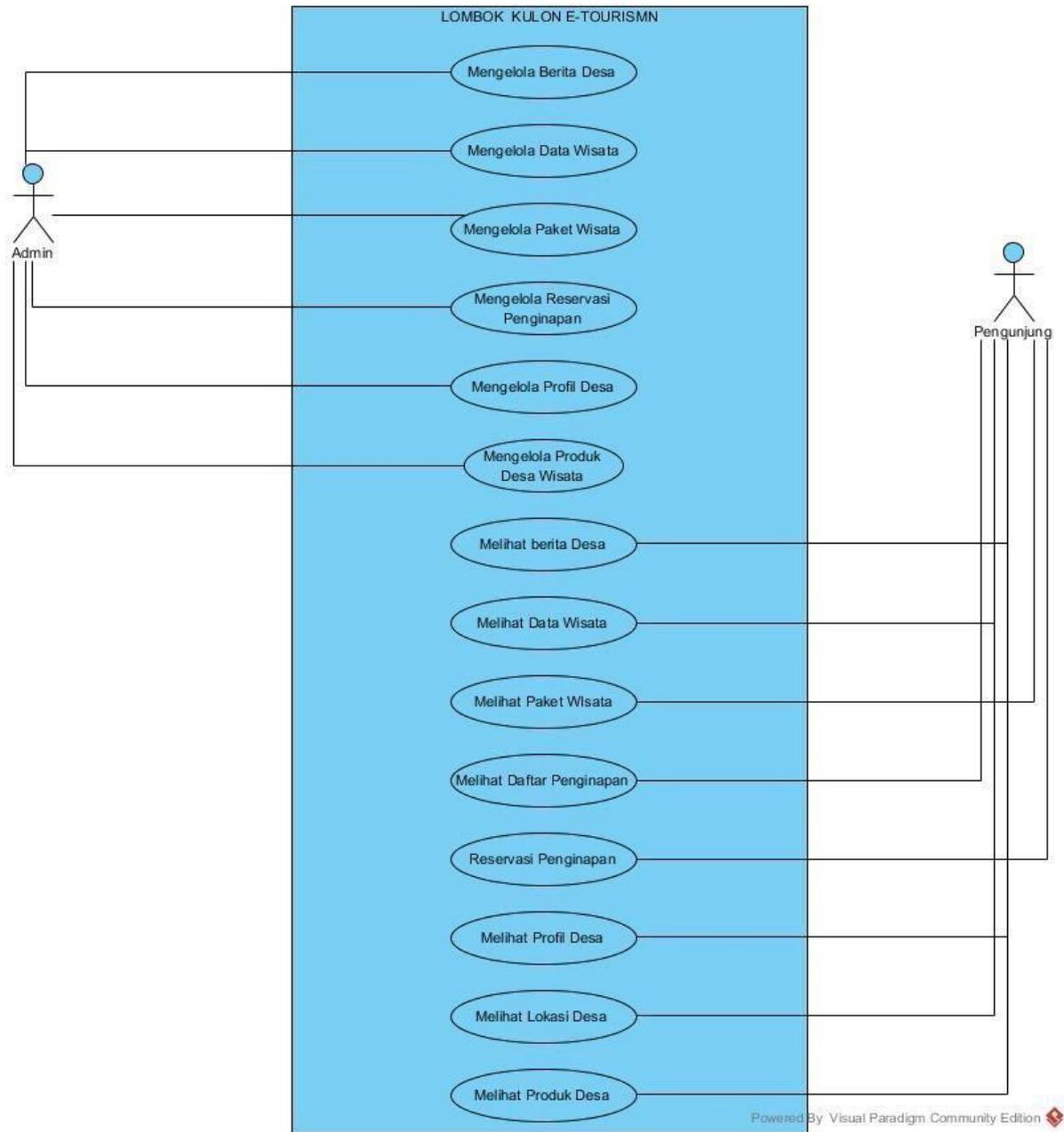
Desain yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Bisnis proses, Usecase Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, State Diagram, Class Diagram, dan Entity Relationship Diagram. Berikut adalah beberapa contoh dari hasil desain e-Tourism. Hasil desain selengkapnya tertuang pada Dokumen Blueprint

1. Bisnis Proses



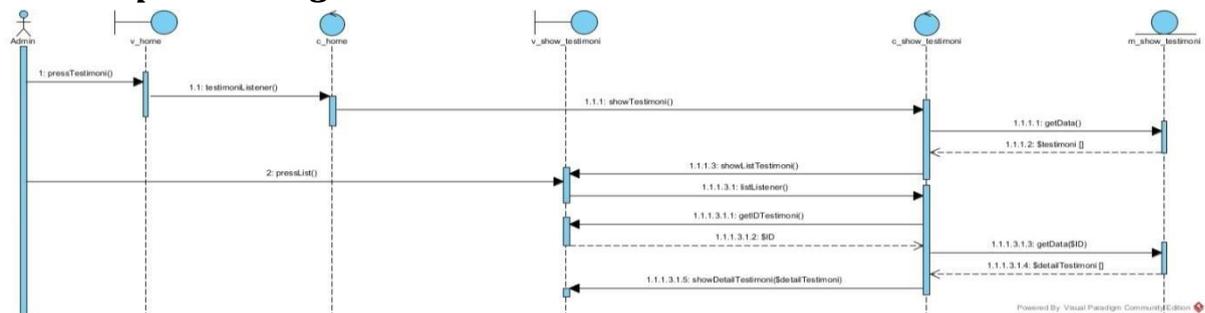
Gambar 8. Bisnis proses dari e-Tourism

2. Usecase Diagram

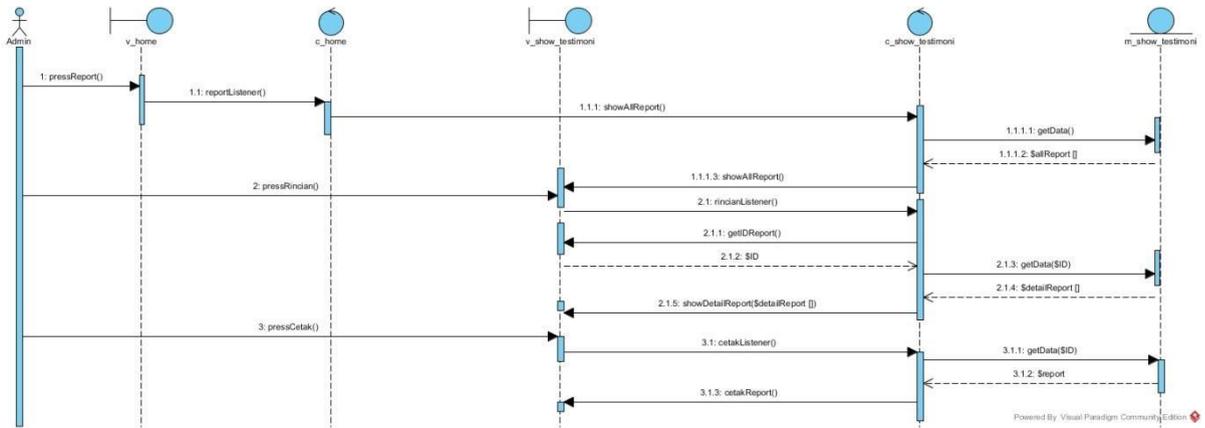


Gambar 9. Usecase Diagram dari e-Tourism

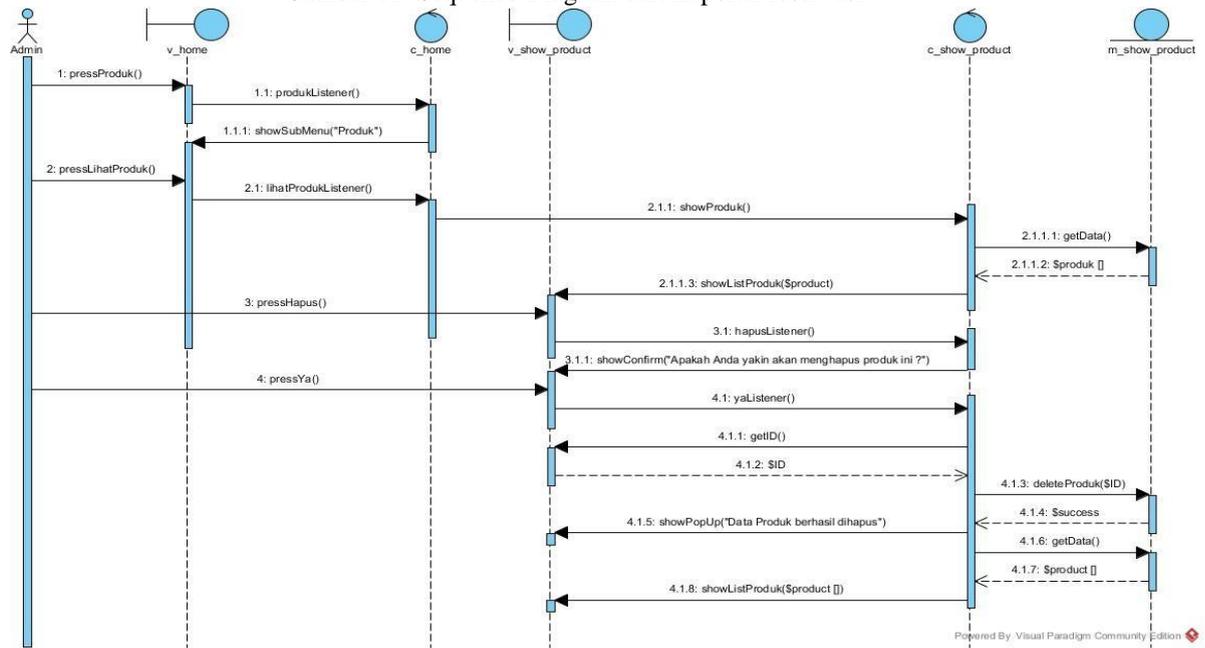
3. Sequence Diagram



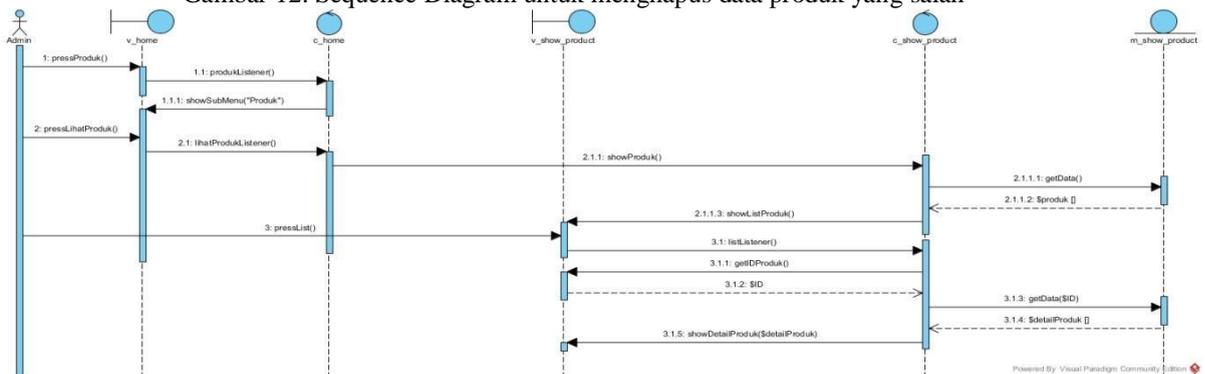
Gambar 10. Sequence Diagram dari view testimoni



Gambar 11. Sequence Diagram dari Laporan reservasi

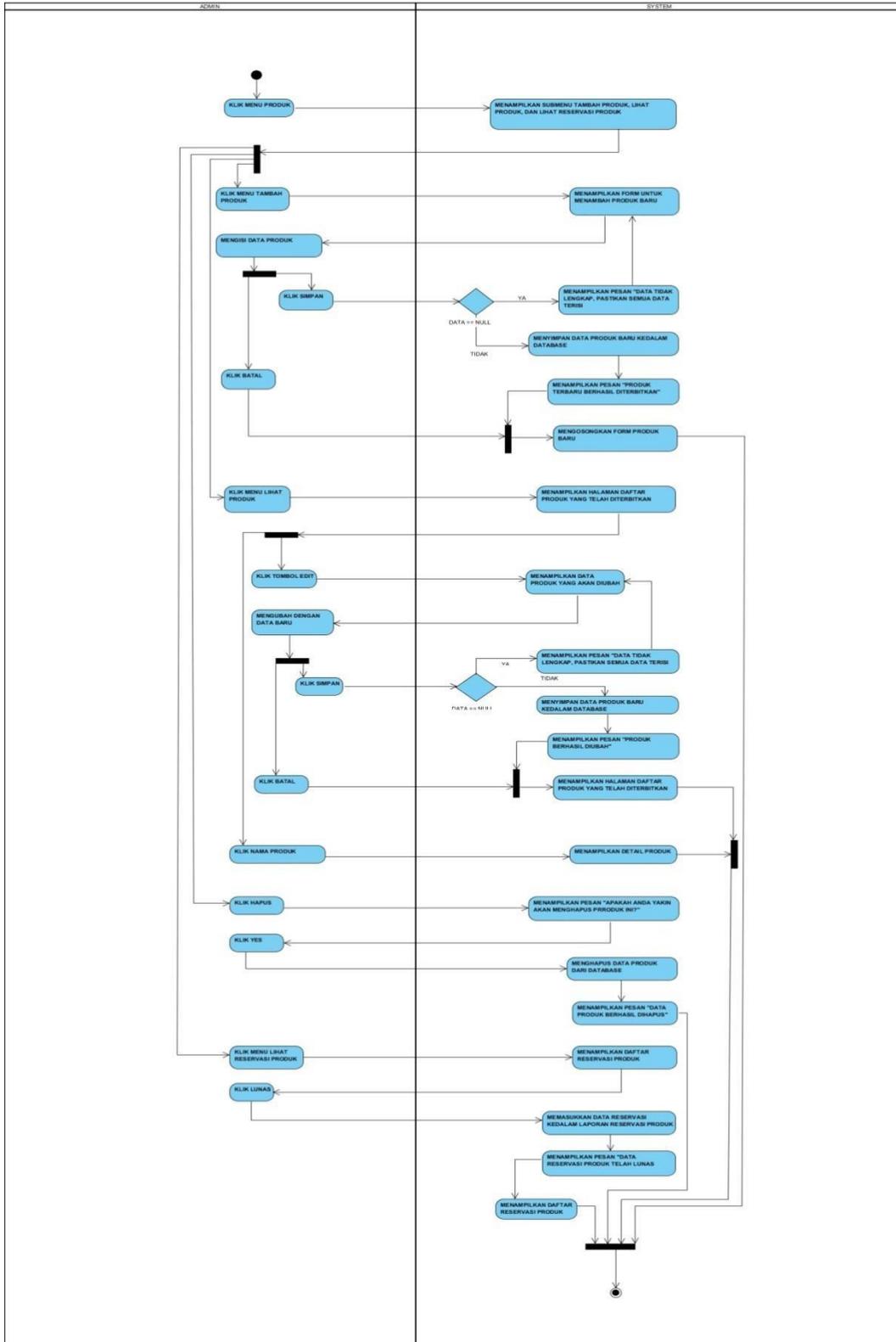


Gambar 12. Sequence Diagram untuk menghapus data produk yang salah

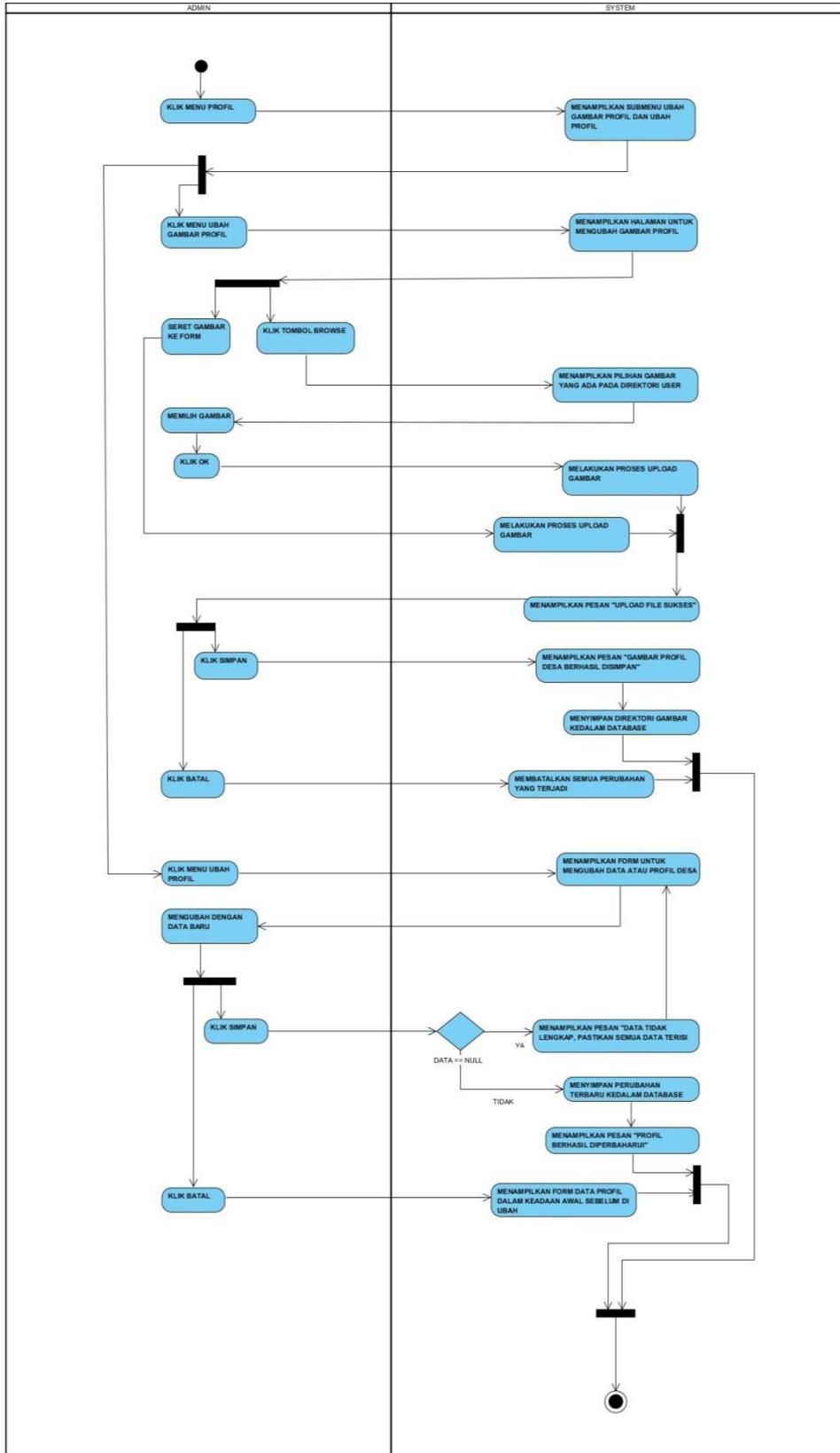


Gambar 13. Sequence Diagram untuk melihat daftar produk

4. Activity Diagram

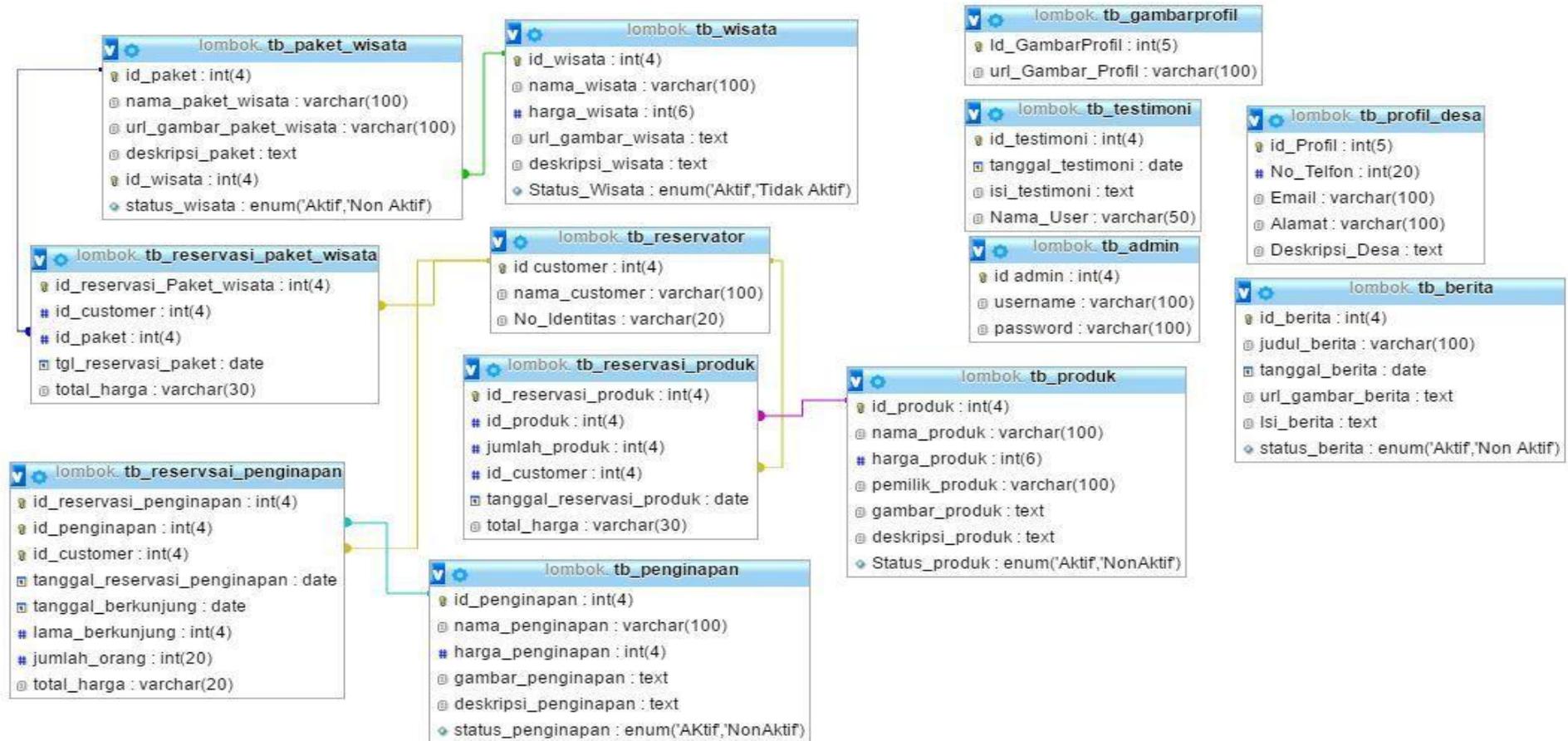


Gambar 14. Activity untuk mengelola data penginapan



Gambar 15. Activity untuk mengelola produk wisata

5. Entity Relationship Diagram



Gambar 16. Entity Relationship Diagram dari e-Tourism

BAB V. KESIMPULAN

Pada tahun pertama penelitian ini ada dua kesimpulan yang dapat disampaikan:

- a. Berdasarkan analisis data dari aspek teknologi, aspek organisasi, dan aspek lingkungan, hampir semua item yang ada di ketiga aspek tersebut mendukung atau mendorong adopsi teknologi internet bagi pengelolaan pariwisata di Lombok Kulon. Hanya ada dua item yang menjadi kendala, yaitu pengelola berpendapat bahwa mereka butuh waktu yang lama untuk mempelajari penggunaan teknologi internet dalam pariwisata. Hal lain yang perlu mendapatkan perhatian adalah adanya pendapat bahwa teknologi internet yang akan diaplikasikan merupakan teknologi sulit (AT11). Golongan dalam teknologi yang sulit jumlahnya mencapai hampir 70%. Hal ini menunjukkan masih adanya “*gap*” pengetahuan antara orang-orang yang terlibat dalam pengelolaan Desa Wisata Organik. Sebagian yang menyatakan bahwa teknologi tidak sulit dan sebagian lagi menyatakan sebaliknya. Selain itu item yang persentasenya masih cukup besar adalah pendapat mereka bahwa dibutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari penggunaan teknologi internet dalam pariwisata (AT12).
- b. Rancangan e-Tourism dari Ekowisata Organik di Lombok Kulon telah berhasil dibuat. Rancangan e-Tourism terdiri dari mock up dari masing-masing halaman yang akan dibangun dan detail desain yang siap untuk diimplementasikan dalam bahasa pemrograman. Detail desain dan mock up diharapkan dapat mempercepat proses pada tahap create/implementasi. Dengan adanya rancangan ini diharapkan akan memudahkan proses pembangunan, merencanakan dan melakukan kontrol kualitas sejak dini.
- c. Implementasi proses pembuatan *prototype* membutuhkan beberapa kali diskusi dengan pengelola dan stakeholder yang terlibat. Diskusi ini dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan dari user sehingga penerapan *e-Tourism* nantinya dapat digunakan oleh user dengan mudah dan bermanfaat. Untuk mendapatkan *mock up* yang sesuai dengan user diperlukan 2 siklus analisa, *quote & approve*, pembangunan *mock up*. Penggambaran dalam bentuk *mock up* dapat memberikan gambaran awal pada user tentang *e-Tourism* yang akan dibangun. Sehingga *e-*

Tourism dapat disesuaikan dengan user sejak awal pengerjaan, sebelum masuk dalam tahap desain dan penulisan kode. Keterlibatan user secara penuh dalam forum FGD telah membantu mewujudkan prototype *e-Tourism*. Berdasarkan penerapannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan *prototype* dapat mempercepat dan memudahkan penyelesaian rancangan *e-Tourism* Ekowisata Organik Lombok Kulon.

DAFTAR PUSTAKA

Instruksi Presiden No. 19 Tahun 1969

Bukhori, I.2010. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis E- Tourism Kabupaten Pacitan*. Skripsi. UIN Malang.

European Commission. 2005. *Caribbean Sustainable Tourism Policy Framework*. Caribbean Regional Sustainable Tourism Development Programme. Caribbean Tourism Organization. Barbados.

Himawan,H. 2009. *E-Tourism: Antara Konsep Dan Implementasi Dalam Mendukung Industri Pariwisata Indonesia*. Seminar Nasional Informatika.ISSN: 1979-2328.

Kabanda, S.2011. *E-Commerce Institutionalization is not for us’’: SMEs perception of E-Commerce in Tanzania*. The African Journal of Information Systems:Vol. 3:Iss. 1, Article 1.

Komarsyah, D dan Khristianto, W.2013. *Evaluasi Implementasi Adopsi Teknologi Informasi Pada Program Destination Marketing Objek Wisata Krakatau Untuk Pengembangan Pariwisata Berbasis Teknologi Informasi*. Laporan Penelitian. Universitas Lampung.

Kurniawan, D dan Khristianto, W. 2014. *Model Percepatan Adopsi E-Commerce Berbasis Web Programming Bagi Industri Kreatif Di Provinsi Lampung*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing.

Lefebvre, Élisabeth and Louis A.Lefebvre. 1996. Factors Affecting Adoption’, in *Information and Telecommunication Technologies: The Impact of Their Adoption on Small and Medium-sized Enterprises*, IDRC.

Pitana,I.G.,& Diarta,I.K.S.2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*.Yogyakarta:CV ANDIOffset.

Rahmana,A.2009. *Peranan Teknologi Informasi Dalam Peningkatan Daya Saing Usaha Kecil Menengah*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).Yogyakarta, Juni.

Sastrayuda, G.S. 2010. *Hand out Mata kuliah Concept Resort and Leisure, Strategi Pengembangan dan Pengelolaan Resort dan Leisure*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Saragaih, R. 2011. *Pengembangan Destinasi Wisata Banten Lama*.Skripsi

Sumaryanto.2009. *Peranan Sistem Informasi Manajemen Dalam Rangka Peningkatan Dunia Pariwisata Indonesia*.

United Nations.2004. *e-Tourism Initiative*. Seventh Session. UNTAD'S, Sao Paulo.

United Nations.2005.*Information Economy Report*. United Nations Conference on Tradeand Development.New Yorkand Geneva.

<http://koinfo.go.id/>

