BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pacitan terletak di ujung selatan dari Provinsi Jawa Timur, berbatasan dengan wilayah Provinsi Jawa Tengah di barat. Pacitan terdiri dari 12 kecamatan dengan luas wilayah 1.389,87 km^2 yang apabila dikelola dengan baik akan dapat meningkatkan potensi pariwisata di Indonesia khususnya daerah Pacitan dan tentunya dapat meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) (https://id.wikipedia.org, akses 5 April 2017). Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan merupakan instansi yang bertanggung jawab dan berhubungan langsung dengan kemajuan pariwisata Pacitan yang memiliki potensi wisata yang patut untuk dikunjungi.

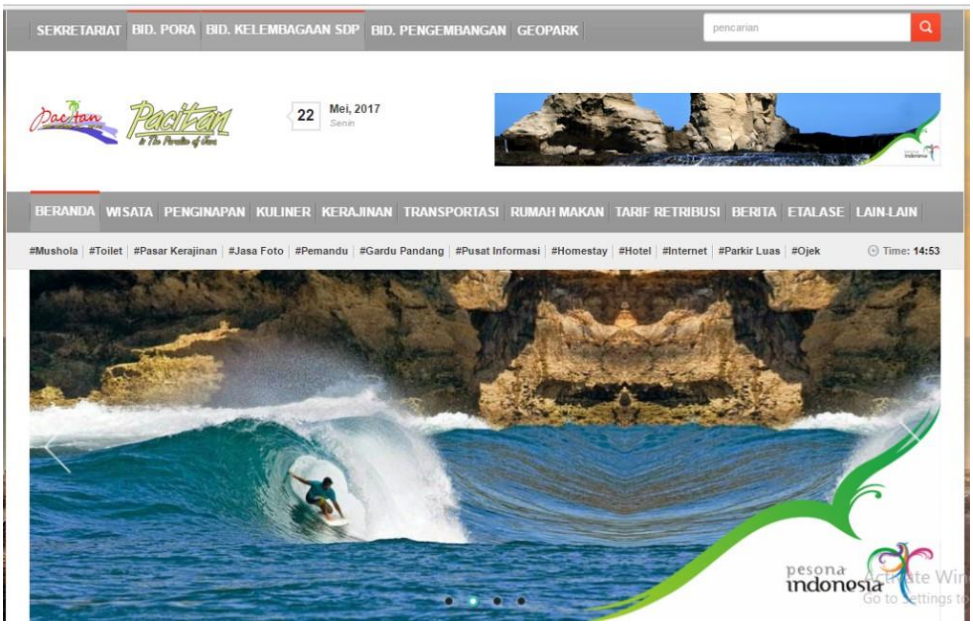
Pacitan saat ini menjadi salah satu destinasi pariwisata para wisatawan lokal maupun mancanegara yang dapat meningkatkan pendapatan daerah. Pacitan memiliki wisata alam andalan yaitu goa dan pantai. Sebagai contoh, pada tanggal 17-20 Agustus 2017 Pantai Watu Karung Pacitan ditunjuk sebagai tuan rumah penyelenggaraan *World Surfing League* dengan tajuk kegiatan Hello Pacitan 2017 yang diadakan atau dibuka bertepatan dengan HUT Indonesia yang ke-72. Pagelaran *event* yang sudah berlangsung dua kali berturut-turut di Pacitan ini diikuti oleh peselancar-peselancar kelas dunia dengan partisipan 40 negara seperti Brazil, Jepang, Swedia, Spanyol, Inggris, Amerika, Australia termasuk Indonesia (https://pacitanku.com, akses 5 April 2017). Contoh *event* lain yang baru saja diadakan di bulan Maret 2018 yaitu Latber Offroad dengan tema kegiatan*"1 day extreme 1 day fun beach 4x4 & 4x2"* event berlangsung selama dua hari dengan melewati *track* pegunungan dan pantai, kegiatan tersebut diikuti oleh puluhan peserta yang tergabung dalam komunitas offroad yang terdiri dari daerah Yogyakarta, Ponorogo, Madiun dan daerah-daerah lainnya.

Pemkab Pacitan di tahun 2017 meningkatkan target kunjungan sebesar 1.75 juta pengunjung dengan target PAD sebesar Rp. 10,2 Milliar (https://pacitanku.com, akses 26 Januari 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan promosi melalui media baru. Media baru merupakan suatu alat sarana komunikasi yang dimana dapat dilakukan untuk berinteraksi, bertukar informasi, serta melihat berbagai berita dengan cepat dan efisien. Internet adalah salah satu jenis dari media baru. Internet merupakan bentuk perkembangan teknologi yang sangat banyak diminati oleh banyak orang saat ini. Seseorang dapat menggunakan dan mengakses informasi maupun berkomunikasi melalui media internet dengan mudah, dimanapun dan kapanpun seseorang berada, selama terdapat koneksi internet. Selain mempermudah, internet dapat mempersingkat waktu seseorang dan juga jangkauan internet tidak terbatas. Diketahui jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2017 mencapai angka 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk di Indonesia 262 juta , angka ini naik sebesar 11,19 juta jiwa dari tahun sebelumnya yaitu 2016 yang tercatat pengguna internet berada di angka 132,7 (https://ekonomi.kompas.com, akses 19 Februari 2018). Melihat dari data tersebut, dapat dilihat bahwa pengguna internet di Indonesia sangatlah besar dan hal ini menunjukkan betapa internet menjadi salah satu aspek penting bagi masyarakat Indonesia. Angka-angka tersebut akan selalu mengalami peningkatan di setiap tahunnya seiring berkembang dan semakin majunya teknologi komunikasi dan informasi.

Dalam dunia pariwisata sendiri, promosi pariwisata melalui media internet terutama media website maupun aplikasi dapat menguntungkan bagi pihak pelaku wisata. Masyarakat modern saat ini cenderung mencari tahu informasi seputar pariwisata melalui internet. Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan sendiri memiliki akun resmi media baru dalam bentuk website dan aplikasi online berbasis telefon seluler. Dua media baru yang dimiliki oleh DISPARPORA Pacitan

ini memuat berbagai informasi yang dibutuhkan bagi calon wisatawan yang ingin berkunjung ke Pacitan.

Website resmi milik DISPARPORA yaitu www.pacitantourism.net. Website resmi ini memuat berbagai informasi yang dapat memuaskan kebutuhan bagi calon pengunjung yang ingin berwisaa di Pacitan. Informasi-informasi tersebut yaitu tentang objek wisata, penginapan, kuliner, kerajinan, transportasi, rumah makan dan tarif retribusi. Disamping informasi tentang kebutuhan untuk berwisata, website ini juga memuat berita agenda yang dilakukan oleh DISPARPORA maupun berita acara kebudayaan yang berlangsung di Pacitan. Dengan adanya website ini calon pengunjung yang notabene dari luar daerah maupun mancanegara akan dimudahkan dengan kebutuhan informasi yang akan dikunjunginya tanpa harus meminta selembaran brosur informasi mengenai wisata Pacitan, selain itu website ini juga memberikan kolom pertanyaan untuk pengakses website sehingga menambah kepuasan dalam kebutuhan informasi yang didapat.

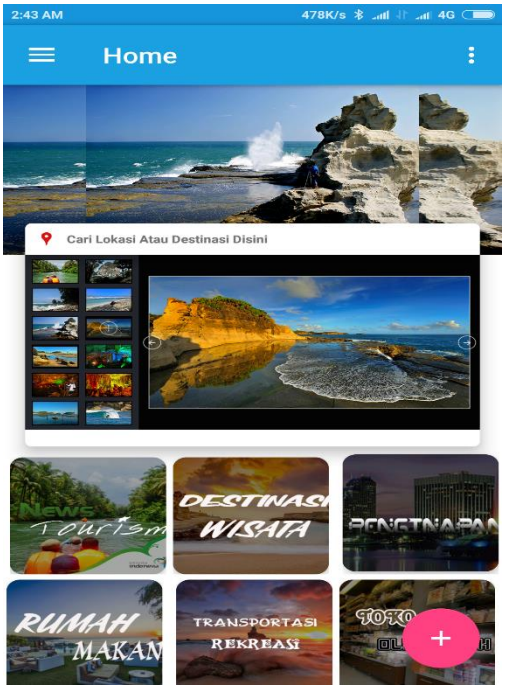


Sumber: *screenshoot website* resmi www.pacitantourism.net

Gambar 1.1

Tampilan beranda website resmi DISPARPORA

Selain akun media elektronik yang dapat diakses melalui *browser* DISPARPORA juga memiliki akun yang dapat dengan mudah diakses bagi pengguna *smartphone*, dapat diakses kapanpun, dimanapun dan tentunya lebih praktis pengaksesannya. Akun ini yaitu aplikasi online bernama GO Pacitan. Tidak jauh berbeda fitur yang dimiliki aplikasi online ini, karena kegunaan dari akun media baru yang dimiliki DISPARPORA adalah untuk penyebaran informasi tentang wisata di Pacitan. Aplikasi ini tersedia di *smartphone* android.



Sumber: *Screenshoot* aplikasi Go Pacitan

Gambar 1.2

Tampilan beranda aplikasi Go Pacitan

Masyarakat di era modern seperti sekarang ini akan lebih banyak mencari tahu informasi pariwisata melalui internet. Dengan banyaknya informasi yang didapat maka dapat meningkatkan pengetahuan pengunjung tentang wisata yang ingin dikunjunginya. Tingkat pengetahuan

merupakan seberapa tingkat ketahuan seseorang terhadap suatu objek atau subjek. Oleh karena itu, kelengkapan informasi yang disediakan oleh DISPARPORA Pacitan sangatlah penting untuk menunjang pengetahuan calon pengunjung sehingga dapat menambah daya tarik calon pengunjung untuk berwisata di Pacitan. Penggunaan media baru akan dinilai efektif apabila pengkases (calon pengunjung) merasa puas dengan kelengkapan informasi yang didapat. Dari pengamatan awal, peneliti menemukan data bahwa pengunjung dari berbagai objek wisata di Pacitan merupakan wisatawan dari luar daerah yang notabene kendaraan ber-plat nomor L dan AD yang tidak lain merupakan plat nomor kendaraan daerah Surabaya dan Solo dan sekitarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti merasa tertarik menjadikan website dan aplikasi online yang merupakan salah dua dari media baru berbasis internet yang digunakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan sebagai penelitian. Penggunaan media baru untuk menyampaikan sebuah pesan/informasi khususnya pariwisata saat ini dianggap penting karena masyarakat cenderung mencari sebuah informasi di internet atau secara online. Penggunaan media baru untuk di Kabupaten Pacitan sendiri merupakan sebuah rintisan awal dan baru mulai dikembangkan pada tiga tahun belakangan ini, contohnya aplikasi online yang digunakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan yang baru diluncurkan secara resmi di tahun 2015 yang sekaran sudah mulai banyak perubahan dari segi desain dan lainnya. Efektivitas sendiri dipakai untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan website dan aplikasi online terhadap tingkat pengetahuan pengunjung wisata Pacitan. Pengukuran efektivitas sendiri dianggap penting untuk menilai keberhasilan dari strategi yang diterapkan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan, khususnya ditinjau dari keputusan Lembaga Kedinasan tersebut dalam menggunakan sebuah media baru/internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

a. Seberapa besar efektivitas penggunaan media baru website Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan?
b. Seberapa besar efektivitas penggunaan media baru aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan?
c. Seberapa besar efektivitas penggunaan media baru website dan aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan?

1.3 Tujuan Penelitian

a. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas penggunaan media baru website Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung wisata tentang wisata Pacitan.

b. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas penggunaan media baru aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung wisata tentang wisata Pacitan.

c. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas penggunaan media website dan aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung wisata tentang wisata Pacitan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti mengharapkan agar hasil penelitian dapat berguna:

a. Manfaat Akademis

Untuk membandingkan teori yang telah diperoleh dari perkuliahan dengan permasalahan yang dihadapi oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan untuk dipecahkan dalam penelitian. Sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi lain yang sejenis. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang komunikasi, khususnya penelitian yang berkaitan dengan tema efektivitas penggunaan media baru.

b. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini akan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti, khususnya dibidang ilmu komunikasi. Penelitian ini diharapkan sebagai cara untuk

memperoleh informasi dan dapat memberikan gambaran atau masukan kepada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pengalaman peneliti dalam mempraktekkan ilmu yang didapat didalam perkuliahan. Disamping itu dengan penelitian ini, penulis akan menghasilkan suatu kesimpulan dan saran-saran terhadap permasalahan yang dihadapi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan sebagai suatu masukan dan bahan pertimbangan dalam penggunaan media baru khususnya website dan aplikasi online yang efektif dimasa yang akan datang.

c. Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk memperkaya wawasan berfikir dan sebagai bahan referensi untuk penelitian ilmiah yang akan dilakukan selanjutnya.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai pembanding penelitian ini, peneliti mengambil dari berbagai referensi dari penelitian sebelumnya, yaitu:

Penelitian terdahulu dari jurnal penelitian oleh Fetiyana Luthfi Prihandini, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro Semarang pada tahun 2015 dengan judul "Tingkat Pemanfaatan *Social Media* terhadap *Branding* Pariwisata Jawa Tengah oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahaui tingkat pemanfaatan media sosial terhadap *branding* Pariwisata Jawa Tengah, dengan menggunakan teori *attitude change theory* dan teori ekologi media oleh McLuhan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *survey* (kuesioner) yang disebar ke 40 responden dengan menggunakan teknik *purposive sampling.* Dan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah, peneliti menggunakan uji koefisien korelasi pearson sebagai teknik analisis data. Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara tingkat pemanfaatan media sosial terhadap *branding* pariwisata Jawa Tengah sebesar 0,575, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dengan arah positif. Hasil dari nilai regresi dari perhitungan melalui bantuan SPSS Release 11,5 diperoleh nilai *t* sebesar 2,92 dengan probabilitas kesalah atau signifikansi (sig) sebesar 0,006, sehingga inferensi yang diambil adalah menerima Ha dan menolak Ho karena sig < 0,05. Maka dapat disimpulkan jika semakin tinggi tingkat pemanfaatan media sosial, maka semakin tinggi tingkat keberhasilan *branding* wisata Jawa Tengah kepada *followers* akun media sosial Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media baru di tingkat pemerintahan (Dinas Pariwisata) sebagai media berkomunikasi dalam hal penyampaian informasi wisata daerah dan penggunaan metode kuantitatif, tetapi perbedaan penelitian ini penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah media baru yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan media baru *social media* sedangkan peneliti menggunakan media baru website dan aplikasi online.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tantan Muhammad mahasiswa dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung pada tahun 2016 dengan judul "Fungsi Website di Dinas Pariwisata dan Kebuadayaan Provinsi Jawa Barat dalam Meningkatkan Citra Positif Lembaga". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi website yang digunakan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat dengan menggunakan metode penelitian studi deskriptif analisa.teknik pengumpulan datanya adalah dengan observasi, wawancara, penyebaran angket dan studi kepustakaan dan menggunakan teknik sampling *accidental* dengan total 100 responden. Berdasarkan hasil yang didapat, fungsi website Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat menggunakan website sebagai sarana penyampaian informasi actual dari program-program yang sedang dilakukan sehingga dapat berguna untuk menambah pengetahuan masyarakat mengenai pariwisata dan kebudayaan yang ada di Jawa Barat. Dengan informasi yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat melalui website dapat meningkatkan citra positif bagi Dinas Pariwisata Jawa Barat, karena kemudahan yang diberikan kepada masyarakat dalam mencari informasi.

Persamaan penelitian adalah mengetahui penggunaan website di tingkat lembaga pemerintah Dinas Pariwisata untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat akan informasi yang dimuat di website, sedangkan perbedaan penelitian adalah metode penelitian yang digunakan dan variable

y yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan citra positif lembaga sedangkan yang variable y yang akan dilakukan oleh peneliti adalah untuk meningkatkan pengetahuan.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian Tesis yang dilakukan Lanny Merlinda Losung dengan judul "Efektivitas Pemanfaatan *E-tourism* Sebagai Media Promosi dan Implikasinya pada Perencanaan Destinasi Pariwisata (Studi Kasus: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sulawesi Utara). Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas pemanfaatan website *e-tourism* sebagai media promosi pariwisata Sulawesi Utara. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penggabungan antara kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dengan pengamatan (observasi), wawancara, penyebaran angket (kuesioner) terstruktur dan dokumentasi. Efektivitas *e-tourism* diukur dengan menggunakan skala likert dari kuesioner yang disebarkan, analisis web *based survey, service quality: expectation vs delivery* dan evaluasi website. Hasil dari penelitian ini menemukan factor yang memengaruhi efektivitas *e-tourism* dilihat dari ekspektasi pengguna dari fitur *e-tourism* paling tertinggi dan dianggap paling penting dalam penyediaan informasi *e-tourism* adalah fitur informasi destinasi dan fitur informasi seni budaya. Penelitian ini juga memnemukan fakta bahwa pemanfaatan *e-tourism* sebagai media promosi pariwisata Sulawesi Utara dari analisis yang dilakukan belum mencapai hasil maksimal atau dengan kata lain kurang efektif khususnya dengan konten website yang dimiliki yang masih minim dalam mempromosikan kepariwisataan. Meskipun demikian *e-tourism* mendapatkan respon positif dari pengguna yang secara keseluruhan cukup efektif dalam memberikan informasi.

Persamaan dengan penelitian ini adalah pengukuran efektivitas pemanfaatan *e-tourism* website di tingkat instansi pemerintah (Dinas Pariwisata), sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu peneliti (Lanny) menggabungkan metode kuantitatif dengan kualitatif.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian skripsi dari Ranto Sitohang (040904050), mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatra Utara pada tahun 2008. Penelitian ini berjudul "Promosi Kepariwisataan dan Peningkatan Jumlah Kunjungan Wisatawan (Studi Korelasional tentang Efektivitas Kampanye Visit Indonesia Year 2008 dalam Meningkatkan Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara di Daerah Tujuan Wisata Tuktuk Siadong, Kecamatan Simanindo – Kabupaten Samosir)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas kampanye *Visit Indonesia year 2008* dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawanmancanegara di daerah tujuan wisata Tuktuk Siadong, Samosir. Penelitian ini menggunakan metode korelasional kuantitatif dengan tujuan untuk melihat sejauhmana hubungan antara kampanye *Visit Indonesia Year 2008* terhadap peningkatan jumlah kunnjungan wisatawan mancanegara di daerah tujuan wisata Tukuk Siadong, Samosir. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan efektivitas untuk mengukur keberhasilan suatu program pariwisata, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu Ranto Sitohang menggunakan studi korelasional untuk mengetahui hubungan variable dan pengukuran efektivitas digunakan untuk mengukur program kampanye.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ellyana Puspita Sari (11321015), mahasiswa Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya tahun 2015 dengan judul *"Efektivitas Event "Tarakan Maritime Festival 2014" Terhadap Peningkatan Citra Kota Tarakan Sebagai Kota Pariwisata".* Adapun rumusan masalah yang diangkat adalah "Bagaimana efektivitas event *"Tarakan Maritime Festival 2014*" terhadap peningkatan citra kota Tarakan sebagai kota Pariwisata?" Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dengan mengunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa event "Tarakan Maritime Festival 2014" efektifif terhadap peningkatan

citra kota Tarakan, kemudian ada hubungan yang positif dan signifikan sebesar 65.5 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Dalam hal ini hipotesis dalam penelitian telah diterima. Kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penggunaan efektivitas sebagai pengukur keberhasilan suatu program pariwisata sedangkan perbedaannya adalah pengukuran efektivitas digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu event, sedangkan yang peneliti lakukan adalah untuk mengukur keberhasilan media baru Dinas Pariwisata.

1.5.2 Kerangka Teori

1.5.2.1 Efektivitas Penggunaan Media Baru (Website & Aplikasi Online)

Efektif merupakan sebuah kata yang memiliki arti ada efeknya atau pengaruhnya. Kata efektif ini merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris. Efektivitas dapat dikatakan sebagai indikator penilaian dari kesuksesan dalam pentapan suatu tujuan yang telah dicanangkan/disusun oleh setiap organisasi, apakah suatu hal/program yang telah ditapkan dapat mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan.

Hal tersebut seperti pendapat yang dikemukakan oleh Komaruddin (1994:294) efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukan tingkatan keberhasilan manajemen dari sebuah organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Dan menurut Steers (1985:87) mengemukakan bahwa efektivitas merupakan usaha dari sebuah program guna mencapai suatu tujuan dan sasaran tanpa memberi tekanan dalam proses pelaksanaannya. Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu konsep atau usaha dari sebuah organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, apakah suatu tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai atau berhasil. Jadi

efektivitas digunakan untuk mengukur suatu keberhasilan tujuan atau program organisasi yang telah ditetapkan melalui proses/langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh organisasi.

1.5.2.2 Media Baru

Media baru merupakan perkembangan teknologi yang berkembang pada era komunikasi interaktif, teknologi media baru merupakan konvergensi dengan teknologi media lama sehingga teknologi ini menawarkan berbagai fitur yang memudahkan masyarakat dan juga penggunaannya yang lebih efisien. Beberapa contoh media baru antara lain adalah internet, website, aplikasi, *computer multimedia*. Sedangkan fungsi dari media baru misalnya untuk mencari informasi, menambah ilmu pengetahuan, menyebarkan informasi atau bahkan mungkin hanya untuk bermain *game*. Karena media/teknologinya yang semakin multifungsi maka semakin banyaklah penggunanya. Menurut Herlina (Tesis, 2013:19) karakteristik media baru dapat digunakan untuk berkomunikasi secara dua arah sehingga komunikasi dapat dilakukan secara interaktif dan dapat menghasilkan *feedback* dan pertukaran informasi.

1.5.2.3 Website

Pengertian web Menurut Kadir dalam (Made dan Rissal, Jurnal TIK, Vol. 5, Maret 2014: 9) yaitu:

> *World Wide Web* atau yang biasa disebut dengan istilah *Web* merupakan salah satu produk dari media baru dan perkembangan salah satu sumber daya internet yang cukup pesat. Teknologi ini memungkinkan untuk membuka suatu konten informasi yang terdapat didalam web maupun objek yang lainnya untuk membuka halaman web yang lain karena informasi web dapat didistribusikan melalui *hyperlink*.

Saat ini web merupakan salah satu *platform* yang banyak digunakan oleh organisasi maupun instansi dalam menyebarkan suatu pesan/informasi. Web dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga difungsikan sebagai sarana penyampaian informasi tentang wisata yang ada di Pacitan dan berbagai informasi penunjang untuk membantu wisatawan dalam berwisata, situs web pacitantourism.net lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya,

karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya, dimana situs web ini berisi teks dan grafik yang dapat didownload dengan cepat. Pengelola layanan wisata, dalam hal ini Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan dapat membuat website yang inovatif dan interaktif sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk datang berwisata ke Pacitan. Selain itu organisasi pariwisata dapat memaksimalkan efektivitas dan efisiensi dengan *stakeholder* pariwisata.

Ada beberapa manfaat atau kelebihan website bagi Instansi atau organisasi, diantaranya yakni:

1. Publik akan dengan cepat mendapatkan informasi.
2. Dapat menjadi media promosi maupun penyebar informasi bagi instansi.
3. Intenet tidak terbatas ruang dan waktu, oleh karena itu siapapun dapat mengakses internet.
4. Internet dapat melakukan hubungan komunikasi dalam bidang apapun secara langsung. Soemirat dan Ardianto dalam (Nurohman, Tesis, 2014:1).

1.5.2.4 Aplikasi Online

Selain dengan penggunaan media website, Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan juga memanfaatkan penggunaan aplikasi online. Apalikasi online yang digunakan adalah aplikasi telepon seluler yang berbasis *platform* android. Pada dasarnya aplikasi ini merupakan penunjang untuk menjalankan suatu program dalam telepon seluler. Telepon seluler sendiri merupakan sebuah perangkat atau alat komunikasi yang dapat digunakan secara mudah tanpa khawatir terputusnya gangguan jaringan koneksi untuk berkomunikasi dan mempunyai bentuk yang nyaman untuk digenggam maupun disimpan di suatu tempat yang kecil.

Android merupakan sistem operasi pada telepon seluler yang bersifat *open source* dan berbasis pada sistem operasi linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang akan digunakan untuk bermacam perangkat

(Safaat, 2012:1). Dengan kelebihan tersebut, perangkat android juga memiliki kelebihan lainnya yang diantaranya yaitu dapat digunakan untuk membuka beberapa aplikasi bersamaan tanpa menutup aplikasi yang lainnya, dapat diakses/diunduh dengan mudah di *google play* store, terpasang di beragam ponsel yang banyak pilihannya, pengguna dapat memasang ROM yang dapat dimodifikasi sendiri. Selain kelebihan tersebut, perangkat android tentunya mempunyai kelemahan, yaitu harus selalu mendapatkan koneksi internet ketika ingin menggunakannya.

1.5.2.5 *Usability*

Situs web dan aplikasi yang baik adalah yang dapat menawarkan aspek *usability*, maksudnya adalah bahwa website maupun aplikasi harus dapat digunakan atau mempunyai kegunaan dengan baik. Definisi *usability* Menurut ISO dalam Dewanto (2006:120) yaitu:

bagian yang membantu pemakai didalam menyelesaikan keputusan secara efisien, efektif dan bertahan atas segala faktor, yaitu efisien, efektif dan kepuasan:

a. Efisien didalam menggunakan sumber-sumber kebutuhan.
b. Efektif, keputusan pada kecepatan kualitas.
c. Kepuasan, sebagai pengguna yang memiliki pengalaman didalam melakukan suatu pekerjaan.

Berdasarkan definisi tersebut, menurut Nielsen J. dalam Handiwidjojo dan Ernawati (2016:50) *usability* dapat diukur dengan menggunakan komponen:

a. Kemudahan *(learnability),* seberapa mudah suatu perangkat digunakan oleh pengguna dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna.
b. Efisiensi *(efficiency),* sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
c. Mudah diingat *(memorability),* berkaitan dengan kemampuan daya ingat pengguna tentang isi konten yang berada di perangkat.

d. Kesalahan dan keamanan *(errors)*, berkaitan dengan berapa banyak kesalahan ketika pengguna menggunakan perangkat tersebut.
e. Kepuasan *(satisfaction)*, berkaitan dengan kepuasan apa yang didapat pengguna selama menggunakan perangkat tersebut.

1.5.2.6 Tingkat Pengetahuan

Kata pengetahuan berasal dari kata dasar "tahu" yang memiliki arti "mengerti sesudah melihat (menyaksikan, mengalami dan sebagainya) (https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengetahuan, akses 28 Mei 2017). Sehingga dapat ditarik penjelasan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang telah diketahui. Sedangkan menurut Notoatmodjo (2010:27) pengetahuan adalah hasil tahu seseorang atau hasil pengindraan seseorang terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan.

Untuk mengukur sebuah tingkat pengetahuan seseorang, terdapat enam tingkatan yaitu:

a. Tahu (*know*)
Tingkatan dalam tahap awal ini berkaitan dengan bagaimana tingkat tahu seseorang dalam mengingat kembali materi yang telah didapatnya.

b. Memahami (*comprehension*)
Didalam tingkatan tahap selanjutnya yaitu memahami yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memehami sebuah materi dengan menjelaskan kembali menggunakan pemahamannya sendiri.

c. Aplikasi (*application*)
Pada tahapan ini, seseorang dilihat bagaimana menerapkan materi yang telah didapatnya, apakah seseorang tersebut dapat mengaplikasikan suatu materi yang telah didapatnya.

d. Analisis (*analysis*)

Selanjutnya seseorang dinilai bagaimana ia menjabarkan suatu materi yang telah didapatnya.

e. Sintesis (*synthesis*)
Berkaitan dengan bagaimana kemampuan seseorang dalam memadukan atau menggabungkan materi ke bentuk yang baru yang dibuatnya sendiri (membuat ringkasan dari materi yang telah didapat).

f. Evaluasi (*evaluation*)

Berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menilai suatu materi yang telah didapatnya (Notoatmodjo, 2010:27-29).

1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan rancangan usulan yang akan diuji keberlakuannya atau dengan kata lain merupakan suatu jawaban sementara yang akan diuji kebenarannya (Prasetyo dan Jannah, 2010:76).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis kausal yaitu hipootesis yang mempunyai unsur sebab-akibat yang sekurang-kurangnya menggunakan dua variabel, dapat memprediksikan hasil, berkaitan logis dengan pertanyaan penelitian dan dapat dibuktikan keberlakuan/kebenarannya (Prasetyo dan Jannah, 2010:77).

Dengan pengertian diatas, peneliti membuat hipotesis:

a. Hipotesis kerja atau hipotesis alternative (Ha)

   (H1) Ada keterkaitan antara efektivitas penggunaan media baru website Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung wisata Pacitan.

   (H2) Ada keterkaitan antara efektivitas penggunaan media baru aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung wisata Pacitan.

   (H3) Ada keterkaitan antara efektivitas penggunaan media baru website dan aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung wisata Pacitan.

b. Hipotesis nol (H0), tidak adanya keterkaitan efektivitas penggunaan media baru website dan aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga terhadap tingkat penegtahuan pengunjung wisata Pacitan.

1.7 Definisi Konseptual dan Operasional

1.7.1 Definisi Konseptual

a. Efektivitas

Menurut Komaruddin (1994:294) efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukan tingkatan keberhasilan manajemen dari sebuah organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Dan menurut Steers (1985:87) mengemukakan bahwa efektivitas merupakan usaha dari sebuah program guna mencapai suatu tujuan dan sasaran tanpa memberi tekanan dalam proses pelaksanaannya.

b. Media Baru Website dan Aplikasi Online

Media baru merupakan sebuah perkembangan teknologi internet yang menawarkan kemudahan dalam penggunaanya karena merupakan konvergensi/gabungan dari teknologi media lama. Jenis media baru cukup beragam, diantaranya yaitu aplikasi online (mobile) dan website. Website/WWW merupakan teknologi media baru yang memungkinkan untuk membuka suatu konten informasi yang terdapat didalam web maupun objek yang lainnya untuk membuka halaman web yang lain karena informasi web dapat didistribusikan melalui *hyperlink*. Sedangkan aplikasi online (mobile) merupakan perangkat penunjang yang dapat digunakan dengan berpindah tempat tanpa khawatir terputus komunikasi.

c. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang telah diketahui. Menurut Notoatmodjo (2010:27) pengetahuan adalah hasil tahu seseorang atau hasil pengindraan seseorang terhadap suatu objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan.

1.7.2 Definisi Operasional

a. Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi

Indikator-indikator yang tercakup dalam efektivitas media baru website dan aplikasi, meliputi:

a) Kemudahan *(learnability)*

   Mudah atau tidaknya media baru DISPARPORA digunakan oleh pengguna (*user*).

b) Efisiensi *(efficiency)*

   Jelas atau tidaknya isi konten informasi website dan aplikasi DISPARPORA.

c) Mudah diingat *(memorability)*

   Hal-hal yang berkaitan dengan teknologi media dari DISPARPORA yang mudah diingat.

d) Kesalahan dan keamanan *(errors)*.

   Seberapa banyak *error* website dan aplikasi DISPARPORA pada saat pengaksesan.

e) Kepuasan *(satisfaction)*

   Sesuai dengan keinginan atau tidaknya isi konten maupun desain web dan aplikasi DISPARPORA dengan pengguna.

b. Tingkat Pengetahuan

Indikator yang tercakup dalam tingkat pengetahuan meliputi:

a) Tahu (*know*)

   Seberapa besar tingkat ketahuan pengunjung wisata tentang objek wisata di Pacitan.

b) Memahami (*comprehension*)

   Seberapa besar pengunjung wisata memahami tentang objek wisata yang ada di Pacitan.

c) Aplikasi (*application*)

Membantu atau tidaknya website dan aplikasi DISPARPORA dalam menerapkan kegiatan berwisata pengunjung.

d) Analisis (*analysis*)

Pendapat responden tentang objek wisata yang ditampilkan di media baru DISPARPORA Pacitan.

e) Sintesis (*synthesis*)

Bagaimana pengunjung memadukan berbagai informasi yang ada di website dan aplikasi DISPARPORA.

f) Evaluasi (*evaluation*)

Penilaian pengunjung tentang objek wisata yang ada di Pacitan yang ditampilkan di media teknologi DISPARPORA Pacitan.

1.8 MetodePenelitian

1.8.1 Paradigma dan Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang menggunakan populasi atau sampel tertentu untuk diteliti, dengan menggunakan instrument penelitian dalam pengumpulan data dan analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif atau statistik, sehingga penelitian yang dilakukan dapat terukur dan konkrit. Penggunaan analisis data yang kuantitatif atau statistik mempunyai tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan (Sugiyono, 2013).

Penelitian kuantitatif berkaitan dengan pendekatan atau filsafat positivisme, yang memandang realitas atau gejala atau fenomena itu dapat diklasifikasikan, konkrit, relatif tetap, teramati, terukur dan selalu berhubungan dengan gejala yang bersifat sebab-akibat. Penelitian

pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel tertentu yang dapat mewakili. Penelitian yang berlandaskan pisitivisme menggunakan rumusan hipotesis untuk menjawab suatu rumusan masalah yang didapat dari sebuah konsep atau teori. Hipotesis yang telah dirumuskan selanjutnya diuji melalui pengumpulan data lapangan. Data yang telah terkumpul dengan instrument penelitian selanjutnya dapat disimpulkan menggunakan penghitungan statistik untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan diawal dapat diterima atau sebaliknya (Sugiyono, 2013).

1.8.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu yang akan digunakan dalam melakukan penelitian adalah 1 semester atau sekitar 6 bulan. Lokasi penelitian akan dilakukan di dua objek wisata Pacitan dari berbagai objek, Lokasi penelitian akan dilakukan di beberapa objek wisata Pacitan dari berbagai objek, yaitu Pantai Watu Karung, Pantai Klayar, Pantai Teleng Ria, Pantai Pancer, Goa Gong. Alasan pemilihan dari pengambilan data di objek tersebut adalah melihat jarak/jangkauan akses objek wisata ke objek yang lain, selain itu objek tersebut dinilai selalu ramai pengunjung di musim liburan.

1.8.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi adalah suatu wilayah yang ditetapkan oleh peneliti yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang kemudian dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti (Sugiyono, 2013:80).

   Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung wisata yang berada di berbagai objek wisata Pacitan. Oleh karena itu, peneliti mengambil populasi dari jumlah pengunjung wisata di tahun 2016, yaitu 164.700 pengunjung (http://pacitantourism.net/indeks-kunjungan.html, akses 29 Mei 2017).

b. Sampel

Apabila populasi besar dan peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menarik sampel yang diambil sebagian dari populasi yang ditetapkan. Sedangkan pengertian Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013:81). Adapun jumlah sampel yang akan digunakan dapat dihitung menggunakan rumus/metode Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

Keterangan :

N = Ukuran populasi

n = Jumlah sampel

e = Persen kelonggaran ketidaktelitian dalam pengambilan sampel, yakni 10%

$$n = \frac{164.700}{1+164.700.0,1^2}$$

$$n = 99,93$$

Setelah mendapatkan perhitungan dari rumus, maka didapatkan hasil 99,93 yang akan dibulatkan menjadi 100.

1.8.4 Teknik sampling

Berdasarkan perhitungan di atas sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 100 orang, sampel diambil berdasarkan teknik *probability sampling, simple*

random sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel yang dipilih secara acak tanpa penetapan kriteria (Sugiyono, 2013:82).

1.8.5 Jenis Data Penelitian

a. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden yang didapatkan langsung di lokasi/objek penelitian berlangsung (Bungin, 2010:122). Data primer yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner.
b. Data sekunder yaitu data yang didapatkan dari sumber data kedua dari data yang dibutuhkan. Kebutuhan akan data sekunder ini karena keterbatasan peneliti dalam mendapatkan data dari sumber data primer (Bungin, 2010:122). Dalam penelitian yang akan dilakukan, data sekunder diperoleh dari buku-buku, referensi, skripsi ataupun sumber lain yang relevan dengan masalah yang diteliti.
c. Data online adalah data yang diperoleh dari internet.

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan penyebaran kuesioner dengan seperangkat pertanyaan maupun pernyataan kepada responden yang dipilih secara acak.
b. Metode Kepustakaan

   Digunakan untuk menambah data yang bersumber dari buku maupun sumber yang lain yang berkaitan dengan penelitian untuk menambah data agar valid.

1.8.7 Pengolahan data

Pengolahan data yang akan dilakukan terdapat tiga tahap, yaitu:

a. Editing: kegiatan yang dilaksanakan guna memeriksa kuesioner yang telah disebarkan ketika mengalami kesalahan atau kejanggalan, maka peneliti harus kembali ke lapangan untuk mengecek kembali kebenarannya.

b. Koding: Pengklasifikasikan jawaban – jawaban responden terkait pertanyaan/pernyataan yang ada dalam kuesioner, kemudian diberikan identitas sehingga memiliki arti yang jelas ketika akan di analisis.

c. Tabulasi: Proses pembeberan ke dalam tabel, yang mana data dimasukkan ke dalam tabel- tabel tertentu, kemudian dilakukan pengaturan dan menghitungnya.

1.8.8 Analisis Data

Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi ganda digunakan oleh peneliti, bila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Jadi analisis regresi ganda akan dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal 2 (Sugiyono, 2007: 275).

Persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \ldots + b_nX_n$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X_1 dan X_2 = Variabel independen

A = Konstanta (nilai Y' apabila $X_1, X_2 \ldots X_n = 0$)

B = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Nilai-nilai a, b_1, b_2 ditentukan dengan rumus :

$$b_1 = \frac{(\sum X_2^2)(\sum X_1 Y) - (\sum X_2 Y)(\sum X_1 X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum X_1^2)(\sum X_2 Y) - (\sum X_1 Y)(\sum X_1 X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b_1 \sum X_1 - b_2 \sum X_2}{n}$$

Uji statistik :

Untuk menguji hipotesis menggunakan uji F dengan rumus:

$$F_o = \frac{RK_{reg}(RKR)}{RK_{res}(RKE)}$$

RK_{reg} : Rata-rata kuadrat regresi

RK_{res} : Rata-kuadrat residu (error)