

**Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online
Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan
Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata
Pacitan**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

**Oleh
Brian Anggika Putra
NIM. 14321188**

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2018**

HALAMAN JUDUL

**Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online
Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan
Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata
Pacitan**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

**Oleh
Brian Anggika Putra
NIM. 14321188**

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata Pacitan

Disusun oleh:

Brian Anggika Putra

14321188

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal: **16 OCT 2018**

Dosen Pembimbing Skripsi,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Puji Hariyanto'.

Puji Hariyanto, S.Sos., M.I.Kom

NIDN 0529098201

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata Pacitan

Disusun oleh

Brian Anggika Putra

14321188

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal: **16 OCT 2018**

Dewan Penguji:

- | | | | |
|----|-----------|-----------------------------------|--|
| 1. | Penguji 1 | : Puji Hariyanti, S.Sos., M.I.Kom |  |
| | NIDN | : 0529098201 | (.....) |
| 2. | Penguji 2 | : Renta Chrisdiana, S.I.P., M.Sc. |  |
| | NIP | : 113210503 | (.....) |

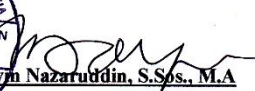


Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia




Muzayin Nazaruddin, S.Sos., M.A

NIDN 0516087901

HALAMAN PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Brian Anggika Putra
NIM : 14321188
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata Pacitan

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama melakukan penelitian dan pembuatan laporan penelitian skripsi saya tidak melakukan tindak pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun seperti plagiasi, pembuatan skripsi oleh orang lain atau pelanggaran yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi oleh Universitas Islam Indonesia. Karena itu skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya plagiasi atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagai mana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi saya ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang diterapkan Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 22 September 2018
Yang Menyatakan,

Brian Anggika Putra
NIM. 14321188

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

***“Manunggaling Kawula Gusti”
lan
“Memayu Hayuning Bawana”***

***Alhamdulillahhirabbil alamin,
“Skripsi ini aku persembahkan kepada
Bapak, Ibuk, Rafi dan Thania yang tiada berhenti mendoakan dan memberi
dukungannya selama ini,
dan juga tak lupa kepada Aisyah terimakasih atas support yang telah diberikan
dalam menyelesaikan skripsi ini”***

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Kedua Orangtuaku yang tercinta, Giyarno dan Kusumaningsih Wurihandayani yang selalu memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang sehingga penulis dapat berjuang menyelesaikan skripsi ini untuk membanggakan mereka. Semoga Allah selalu melimpahkan kebahagiaan kepada Bapak dan Ibu.
2. Rafi Folanda Anggika Putra dan Nathania Fiorenza Anggika Putri adik-adikku tersayang yang senantiasa memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Aisyah Masita Bilqisari terima kasih telah menjadi pendengar yang baik, atas keluh kesah, saran, doa dan motivasi yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah selalu senantiasa memberikan kebahagiaan kepada kita.
4. Ibu Puji Hariyanti, S.Sos., M.I.Kom. Selaku dosen pembimbing yang dengan ikhlas dan sabar telah mendampingi dan memberikan nasihat serta pengetahuannya kepada penulis. Penulis mengucapkan banyak terima kasih serta memohon maaf atas segala kesalahan selama penyusunan skripsi. Semoga Ibu dan keluarga senantiasa dilimpahkan kesehatan dan kebahagiaan.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen, pegawai, dan *staff* Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesai yang telah memberikan waktu dan membekali ilmu kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
6. Sahabatku dan juga saudara di kampus, Pria-Pria Terpercaya, Sem, Bebe, Baguy, Ijay, Diman, Rafi, Isfan, Farhan, Agoy, Gilang, Bangkit, Andra, Faza, Nanda. Terima kasih atas setiap dukungan, saran, doa dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga kita tetap solid, sedulur saklawase.
7. Sahabatku dan juga saudara di kampus, Abdel, Roy, Jamal, Arsal, Com, Budi, Lukman, Rido dan teman-teman yang lain. Terima kasih atas setiap

dukungan, saran, doa dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga kita tetap solid, sedulur saklawase.

8. Teman-teman dan sahabatku sedari SD, Gandhis, Mela, Nasrul, Ucup, Emak, Belia, Tembi, Mamen. Terima kasih atas setiap dukungan, saran, doa dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga kita tetap solid, sedulur saklawase.
9. Teman-temanku KKN Unit 73 yang sangat saya sayangi Aisyah, Ana, Nila, Heru, Selva, Nadya dan Iqbal, sebulan bersama kalian terasa singkat, semoga tali silaturahmi tetap terjalin diantara kita semua. Terima kasih atas segala kasih sayang, canda tawa dan motivasi kepada penulis.
10. Teman-teman mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi 2014 serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tak mungkin disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW, sehingga penulis senantiasa dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata Pacitan”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia. Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa telah mendapat bantuan secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Puji Hariyanti, S. Sos., M.I.Kom dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memotivasi demi sempurnanya penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Muzayin Nazaruddin, S.Sos., M.A, selaku ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih S.I.Kom., M.A. selaku pembimbing akademik yang membantu penulis dalam masa kuliah di Universitas Islam Indonesia.
4. Seluruh Jajaran Prodi Ilmu Komunikasi yang saya cintai dan hormati
5. Serta seluruh pihak yang tidak secara langsung atau tidak langsung membantu dan menyemangati penulis.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan serta jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan pengetahuan. Sehingga penulis menerima segala kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 17 September 2018

Penulis,

(Brian Anggika Putra)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Tinjauan Pustaka.....	10
1.6 Hipotesis.....	21
1.7 Definisi Konseptual dan Operasional.....	22
1.8 Metode Penelitian.....	25
BAB II.....	32
GAMBARAN OBJEK PENELITIAN.....	32
2.1 Website DISPARPORA Kabupaten Pacitan.....	32
2.2 Aplikasi DISPARPORA Kabupaten Pacitan.....	35
2.3 Profil DISPARPORA Kabupaten Pacitan.....	41
2.4 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan.....	42
2.5 Deskripsi Tugas Pokok dan Fungsi.....	44
2.6 Deskripsi Pengunjung Wisata Pacitan.....	60

BAB III	62
TEMUAN PENELITIAN	62
3.1 Identitas Responden	62
3.2 Frekuensi Persebaran Kuesioner	63
3.3 Hubungan Efektivitas Website (X1) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)	93
3.4 Hubungan Efektivitas Aplikasi Online (X2) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)	95
3.5 Hubungan Efektivitas Website (X1) dan Efektivitas Aplikasi Online (X2) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)	96
BAB IV	99
PEMBAHASAN	99
4.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian	99
4.2 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	102
4.3 Pembahasan dan Implikasi	107
BAB V	119
PENUTUP	119
5.1 Kesimpulan	119
5.2 Keterbatasan Penelitian	120
5.3 Saran	120
Daftar Pustaka	122
Lampiran:	125
a. Matriks Kerja	125
b. Kuesioner Penelitian	126
c. Jawaban Kuesioner	131
d. Tabel Distribusi Frekuensi	140
g. Uji Validitas	150
h. Uji Reliabilitas	160
i. Uji Analisis Regresi Berganda	160
j. Crosstabs	161

ABSTRAK

Brian Anggika Putra. 14321188. Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata Pacitan. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2018.

Pacitan memiliki potensi wisata yang patut untuk dikunjungi yang apabila dikelola dengan baik akan dapat meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD). Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan merupakan instansi yang bertanggung jawab dan berhubungan langsung dengan kemajuan pariwisata Pacitan. Salah satu upaya promosi pariwisata yang dilakukan oleh Disparpora Pacitan yaitu pemanfaatan media baru website dan aplikasi. Dalam dunia pariwisata sendiri, promosi pariwisata melalui media internet terutama media website maupun aplikasi dapat menguntungkan bagi pihak pelaku wisata. Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan sendiri memiliki akun resmi media baru dalam bentuk website dan aplikasi online berbasis telepon seluler. Dua media baru yang dimiliki oleh DISPARPORA Pacitan ini memuat berbagai informasi yang dibutuhkan bagi calon wisatawan yang ingin berkunjung ke Pacitan. Masyarakat modern saat ini cenderung mencari tahu informasi seputar pariwisata melalui internet, dengan banyaknya informasi yang didapat maka dapat meningkatkan pengetahuan pengunjung tentang wisata yang ingin dikunjungi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan 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. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah efektivitas, media baru (website dan aplikasi), *usability*, tingkat pengetahuan.

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan penting. *Pertama*, efektivitas penggunaan website *pacitantourism.net* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan dengan nilai koefisien regresi (B) sebesar 48%. *Kedua*, efektivitas penggunaan aplikasi Go Pacitan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan dengan nilai koefisien regresi (B) sebesar 51%. *Ketiga*, efektivitas penggunaan website *pacitantourism.net* dan aplikasi Go Pacitan memiliki pengaruh secara simultan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan, dengan nilai koefisien deeterminasi (R^2) sebesar 43,6%.

Kata Kunci: Media Baru, Website, Aplikasi Online, Tingkat Pengetahuan

ABSTRACT

Brian Anggika Putra. 14321188. Effectiveness of the Use of New Media Website and Online Application of the Youth and Sports Tourism Department of Pacitan Regency Against Visitor Knowledge Levels on Pacitan Tourism. Bachelor's Thesis. Communication Studies Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Indonesian Islamic University. 2018.

Pacitan has tourism potential that deserves to be visited which if managed properly will be able to increase local revenue (PAD). The Youth and Sports Tourism Department of Pacitan Regency is an agency that is responsible and directly related to the progress of Pacitan tourism. One of the tourism promotion efforts carried out by the Disparpora of Pacitan is the use of new media websites and applications. In the world of tourism itself, the promotion of tourism through internet media, especially media websites and applications can be beneficial for tourism actors. The Pacitan Youth and Sports Tourism Office itself has an official new media account in the form of websites and mobile phone-based online applications. Two new media owned by DISPARPORA Pacitan contains various information needed for prospective tourists who want to visit Pacitan. Modern society today tends to find out information about tourism via the internet, with the amount of information obtained, it can increase visitors' knowledge about the tourism they want to visit.

To answer the formulation of the problem used, researchers use quantitative research methods with positivism approach that looks for reality or phenomena that can be classified, concrete, relatively fixed, observed, measurable and always related to the symptoms involved in causation. The theory used in this study is effectiveness, new media (website and application), usability, level of knowledge.

This study produced several important findings. First, the effectiveness of using the Pacitantourism.net website has a significant influence on the level of visitor knowledge about Pacitan tourism with a regression coefficient value (B) of 48%. Second, the effectiveness of using the Go Pacitan application has a significant influence on the level of visitor knowledge about Pacitan tourism with a regression coefficient value (B) of 51%. Third, the effectiveness of using the Pacitantourism.net website and the Go Pacitan application has a simultaneous influence on the level of visitor knowledge about Pacitan tourism, with a determination coefficient (R²) of 43.6%.

Keywords: New Media, Website, Mobile Phone-based Online Applications, Knowledge

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 km² 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

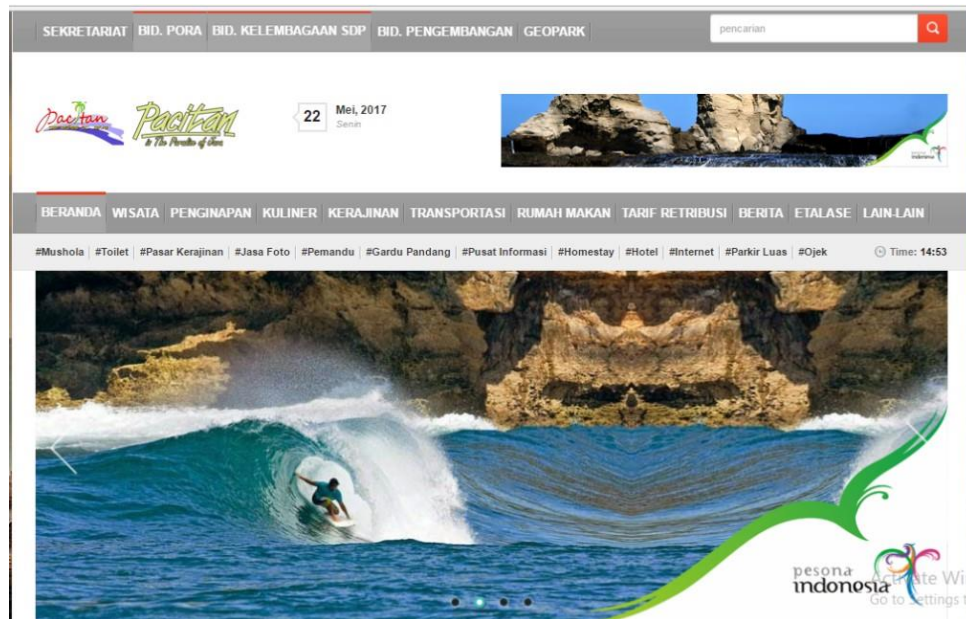
diadakan di bulan Maret 2018 yaitu Latber Offroad dengan tema kegiatan "*1 day extreme 1 day fun beach 4x4 & 4x2*" event berlangsung selama dua hari dengan melewati *track* pegunungan dan pantai, kegiatan tersebut diikuti oleh puluhan peserta yang tergabung dalam komunitas offroad yang terdiri dari daerah 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 telepon 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 berwisata 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 selebaran brosur informasi mengenai wisata Pacitan, selain itu website ini juga memberikan kolom pertanyaan untuk pengakses website sehingga menambah kepuasan dalam kebutuhan informasi yang didapat.

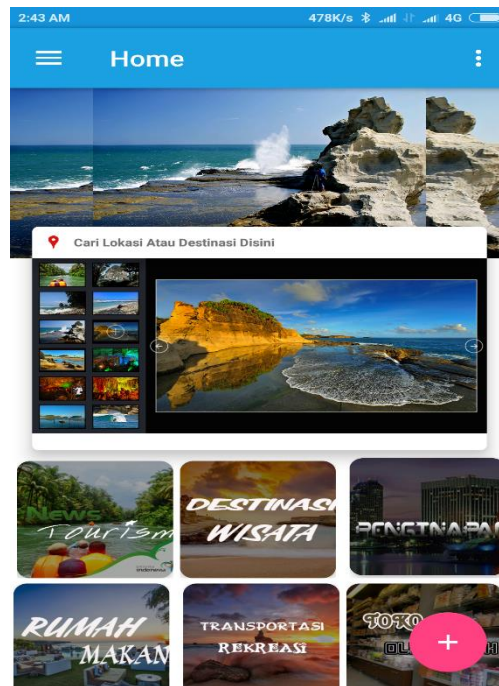


Sumber: screenshot website resmi www.pacitantourism.net

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 Fetiya 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 mengetahui 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 kesalahan atau signifikansi (*sig*) sebesar 0,006, sehingga inferensi yang diambil adalah menerima H_a dan menolak H_o 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 Kebudayaan 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 Marlinda 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 disebar, 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 menemukan 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 Kepariwisata 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 wisatawan mancanegara 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 kunjungan 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 menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa event *“Tarakan Maritime Festival 2014”* efektif 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 ditetapkan dapat mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan.

Hal tersebut seperti pendapat yang dikemukakan oleh Komaruddin (1994:294) efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan 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 penggunaannya. 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. Internet 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. Aplikasi 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 memahami 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 kebenarannya 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 hipotesis 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 (H_a)

(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 (H_0), tidak adanya keterkaitan efektivitas penggunaan media baru website dan aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga terhadap tingkat pengetahuan 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 menunjukkan 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 Metode Penelitian

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 ditetapkan (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 positivisme 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:

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

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X_1 dan X_2 = Variabel independen

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

B = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

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

$$b_1 = \frac{(\sum X_2^2)(\sum X_1Y) - (\sum X_2Y)(\sum X_1X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1X_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum X_1^2)(\sum X_2Y) - (\sum X_1Y)(\sum X_1X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1X_2)^2}$$

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

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)

BAB II

GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

2.1 Website DISPARPORA Kabupaten Pacitan

Www.pacitantourism.net merupakan alamat domain website resmi dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan. Sesuai dengan tugas dan fungsi dari Dinas Pariwisata, melakukan pengembangan maupun pengelolaan destinasi industri pariwisata dan sumber daya pariwisata maka tujuan dari pembuatan website oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan difungsikan untuk menyajikan informasi maupun promosi potensi pariwisata yang ada di Pacitan, website ini juga difungsikan untuk memberikan informasi tentang laporan kinerja dari Dinas yang telah dilakukan selama periode tersebut, selain itu di website ini pengguna dapat mengakses informasi tentang jumlah kunjungan wisatawan pada setiap periode tahunnya. Website ini dapat diakses dengan mudah bagi penggunanya, dan dapat diakses kapanpun dimanapun selama 24 jam. Dalam beberapa bulan terakhir ini website Disparpora mengalami perubahan dan pengembangan di berbagai desainnya, tampilan yang terkini lebih sederhana dengan tampilan beragam foto-foto dari objek wisata yang ada di Pacitan pada tampilan gambar layar di berandanya dan kombinasi warna yang konsisten dengan pengembangan menu pop-up di setiap list berita dan informasi pariwisata dengan fungsi untuk memudahkan pengguna ketika mengoperasikan website.

2.1.1 Fitur Website Disparpora Kabupaten Pacitan

Pacitantourism.net memiliki beragam fitur/daya tarik buat pengguna, fitur-fitur tersebut terdiri dari:

a) Halaman/menu Beranda (*home*)

Menu beranda merupakan tampilan awal atau halaman depan dari website pacitantourism.net. Didalam menu ini terdapat rangkuman dari beberapa menu yang tersedia, berisikan mengenai artikel deskripsi beberapa objek wisata maupun *newsletter* kegiatan yang telah dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan.

b) Halaman/menu *travel news*

Didalam menu ini pengguna website dapat mengakses artikel atau berita informasi mengenai *event* yang akan maupun yang telah dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan, biasanya *event* tersebut mengenai kebudayaan. Menu ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak tentang bagian dari kegiatan yang dilaksanakan guna menarik minat wisatawan.

c) Halaman/menu Destinasi

Menu ini menyajikan pengelompokan dari bagian-bagian destinasi wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. Sub menu yang ditawarkan berupa wisata pantai, wisata goa, wisata minat khusus, spot unik dan semua destinasi yang ada. Didalam menu ini pengguna dapat mencari informasi yang lebih spesifik terkait dengan apa yang akan dikunjungi, selain itu disajikan pula objek wisata terpopuler.

d) Halaman/menu Edukasi

Pengguna/pengakses dapat mendapatkan artikel deskripsi informasi mengenai situs-situs bersejarah yang ada di Pacitan yang meliputi cagar budaya dan situs geopark. Dideskripsikan secara detail didalam menu ini yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak/calon pengunjung bahwa Pacitan tidak hanya memiliki wisata alam tetapi juga terdapat situs-situs bersejarah.

e) Halaman/menu Geopark

Dalam menu ini ditampilkan secara rinci dari apa saja yang terdapat dan lokasi keberadaan geopark dan juga pengguna dapat mengakses langsung ke link geosite.

f) Halaman/menu Agenda

Didalam menu ini pengguna/pengakses dapat melihat apa saja agenda kegiatan (*event*) yang akan dilaksanakan di Pacitan baik dari pihak Pemerintah (Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga) maupun dari pihak swasta. Di dua tahun terakhir ini Pacitan menjadi tempat penyelenggaraan dari ajang kompetisi surfing se-Asia, ajang kompetisi seperti ini juga ditampilkan dalam menu agenda.

g) Halaman/menu Foto

Disajikan beberapa foto dari setiap objek wisata yang ada di Pacitan didalam menu ini, pengakses dapat melihat sampel foto dari objek wisata seperti wisata pantai, goa, situs-situs bersejarah dan lain sebagainya, yang

mana dapat menjadi referensi kegiatan berwisata bagi khalayak/calon pengunjung.

h) Halaman/menu Video

Pengguna dapat mengakses atau melihat beberapa konten video yang telah dibuat oleh tim promosi pariwisata Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan, yang mana kita dapat melihat seluruh sisi atau spot keindahan objek wisata Pacitan dari video tersebut.

i) Terdapat menu *chatting* interaktif dengan admin website pacitantourism.net, dimana kita dapat mengirim pesan untuk informasi yang ingin kita dapatkan dan akan dibalas langsung oleh admin website tersebut.

2.2 Aplikasi DISPARPORA Kabupaten Pacitan

Go Pacitan merupakan teknologi media baru yang yang digunakan oleh Disparpora Kabupaten Pacitan. Dirilis tiga tahun yang lalu tepatnya di tanggal 24 Juli 2015, media baru ini berbentuk aplikasi yang dapat diunduh secara gratis di *google play store* dan dipasang di *smartphone*. Saat ini di bulan Agustus 2018, aplikasi Go Pacitan sudah terunduh sekitar seribu user dan mendapat nilai rating 4,5 yang tergolong besar bagi rating sebuah aplikasi *smartphone*. Sama seperti dengan fungsi dari website pacitantourism.net, aplikasi yang digunakan Disparpora Kabupaten Pacitan ini dimanfaatkan untuk menyebarluaskan informasi wisata yang ada di Pacitan, perbedaan dengan website adalah aplikasi ini lebih mudah digunakan/diakses karena terpasang di *smartphone* dan dapat langsung dibuka tanpa mengetikkan alamat domain di *browser* dan di era sekarang rata-rata

masyarakat sudah menggunakan *smartphone*, oleh karena itulah kenapa aplikasi ini lebih mudah digunakan/diakses setiap pengguna yang memasangnya.

2.2.1 Fitur Keunggulan Aplikasi Disparpora Kabupaten Pacitan

Pengguna aplikasi Go Pacitan dapat mendapatkan informasi-informasi pariwisata yang terbaru dari berbagai fitur yang ditawarkan dan lebih lengkap daripada yang ditawarkan di website, diantaranya:

a) Kernal Beranda (*home*).

Dalam kernal ini berisi tentang berbagai informasi berita pariwisata pacitan yang terbaru. Beragam foto keindahan objek wisata dijadikan tampilan utama (*background*) pada aplikasi Go Pacitan yang dapat memanjakan mata.

b) Kernal Pariwisata

Dalam kernal ini, pengguna aplikasi dapat mengakses atau mendapatkan informasi tentang tempat destinasi pariwisata yang ada di Pacitan. Selain itu pengguna dapat mensortir sendiri destinasi-destinasi wisata yang ingin dilihatnya, seperti misalnya jika ingin mengetahui informasi lebih tentang pantai, pengguna tinggal memilih pilihan destinasi pantai di sub kernal yang sudah tersedia dan lalu akan muncul semua objek wisata pantai saja yang ada di Pacitan dan begitupun selanjutnya jika memilih beberapa sub destinasi, sub informasi destinasi yang tersedia diantaranya destinasi goa, pantai, budaya, minat khusus dan sejarah. Ada

pula fitur pencarian destinasi didalam sub-kernal ini untuk memudahkan pengguna untuk mencari lebih spesifik tempat yang ingin dikunjungi.

c) Kernal Penginapan

Di dalam kernal ini pengguna aplikasi dapat mengakses maupun mendapatkan informasi tentang penginapan yang ada di Kabupaten Pacitan, baik yang dekat dengan tempat pariwisata maupun penginapan yang dekat dengan pusat kota. Penginapan ini meliputi hotel, motel, *home stay* atau *guest house* dan lengkap disertakan biaya sewa dari penginapan tersebut.

d) Kernal Kuliner dan Rumah Makan

Kernal ini menyediakan informasi tentang makanan khas dari Kabupaten Pacitan, rumah makan dan tempat oleh-oleh terdekat dengan tempat pengguna.

e) Kernal Produk Unggulan

Dalam kernel produk unggulan, pengguna aplikasi Go Pacitan dapat mengakses informasi tentang produk unggulan yang ada di wilayah Kabupaten Pacitan baik *home industry* maupun pemasaran tentang produk-produk asli Kabupaten Pacitan. Produk-produk tersebut seperti kerajinan tangan asli buatan warga daerah Kabupaten Pacitan, kerajinan tersebut seperti batu akik maupun batik asli Pacitan yang dikenal dengan batik pace.

f) Kernal Transportasi

Kernal transportasi menyajikan informasi bagi Pengguna aplikasi Go Pacitan mengenai transportasi yang meliputi transportasi bus, travel/shuttle

serta jasa sewa transportasi. Didalam kernel ini pun juga ditampilkan informasi mengenai harga dan agen-agen transportasi yang menyediakan paket liburan.

g) Agenda

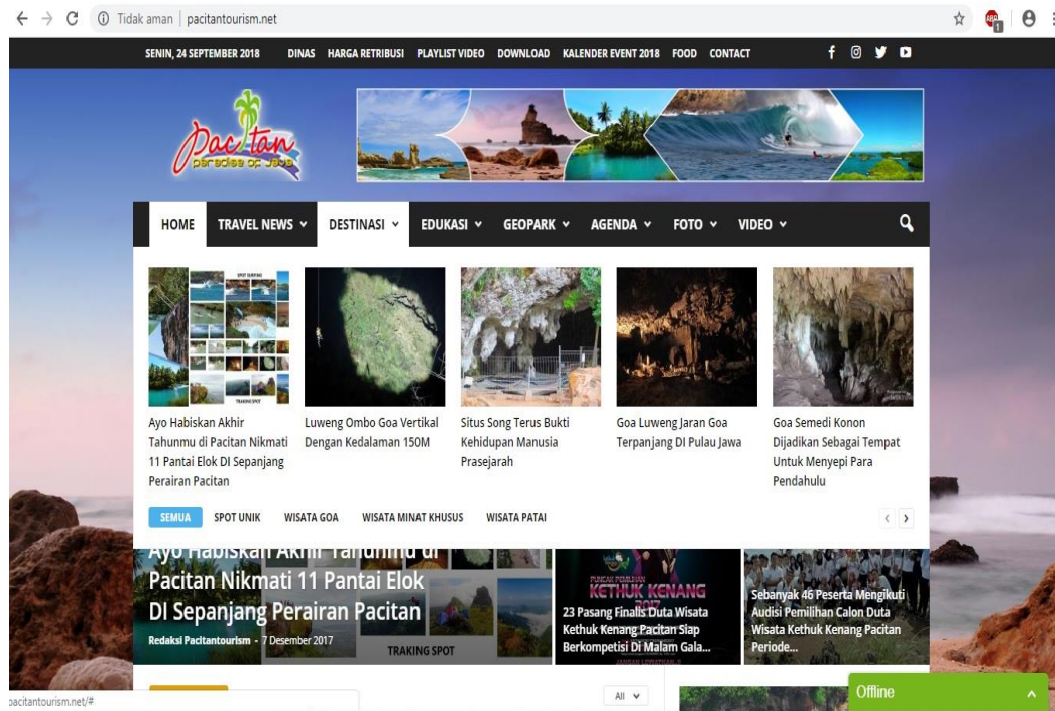
Disparpora Kabupaten Pacitan ikut menyertakan berita informasi mengenai agenda kegiatan di dalam fitur aplikasi Go Pacitan, agenda kegiatan yang dilakukan merupakan agenda kegiatan rutin dari pemerintah Kabupaten Pacitan. Agenda kegiatan biasanya berkaitan dengan kebudayaan daerah Kabupaten Pacitan.

h) Galeri Foto dan Video

Didalam kernel ini, pengguna dapat mengakses informasi gambar-gambar/foto tentang tempat pariwisata yang sudah dikelompokkan berdasarkan objek. Selain itu, terdapat galeri beberapa macam video tentang tempat pariwisata yang ada di Pacitan, cuplikan *event* yang dilaksanakan di Pacitan dan sebagainya.

i) Lokasi Terdekat

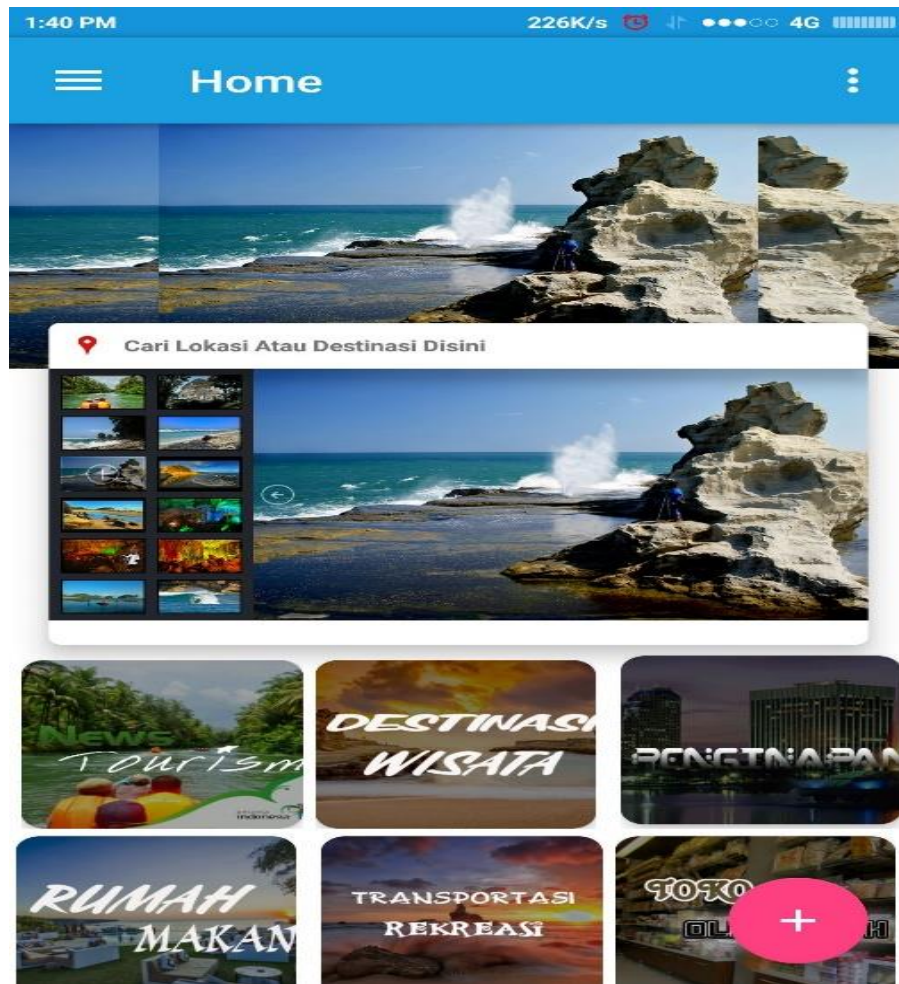
Fitur ini berfungsi untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi terdekat dari titik lokasi pengunjung saat itu, baik itu lokasi pariwisata, penginapan maupun rumah makan. Didalam fitur kernel ini pun sudah didukung fitur penunjuk jalan masing-masing berupa navigasi perjalanan peta (*maps*).



Sumber: *screenahoot website* www.pacitancourism.net

Gambar 2.1

Tampilan halaman depan website resmi DISPARPORA Kab. Pacitan



Sumber: *screenhoot website* www.pacitantourism.net

Gambar 2.2

Tampilan beranda aplikasi resmi DISPARPORA Kab. Pacitan (GO Pacitan)

2.3 Profil DISPARPORA Kabupaten Pacitan

Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Pacitan merupakan unsur pelaksana dari bidang Pariwisata, Kepemudaan dan Keolahragaan yang dipimpin oleh Kepala Dinas dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Keolahragaan Kabupaten Pacitan beralamatkan di Jl. W.R Supratman No. 20A, Pacitan, Sidoharjo, Kec. Pacitan, Kabupaten Pacitan, 63514 ([https://www.google.co.id/Dinas Pariwisata](https://www.google.co.id/Dinas%20Pariwisata), akses 20 Agustus 2018).

Tugas pokok dan fungsi dari Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Pacitan yaitu:

Membantu peran serta Bupati dalam bidang pariwisata, pemuda dan olahraga yang meliputi pengembangan destinasi dan industri pariwisata, pemasaran pariwisata, pengembangan kelembagaan dan sumber daya pariwisata, kepemudaan dan olahraga, serta tugas pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Bupati Pacitan terkait dengan fungsi dan tugasnya (<http://pacitankab.go.id/uraian-tugas/>, akses 20 Agustus 2018).

Berdasarkan hal tersebut fungsi dari Dinas ini memiliki tugas yang sangat strategis dalam hal pengembangan potensi pariwisata dan pemasaran pariwisata yang sedang gencar-gencarnya dilakukan oleh Kabupaten Pacitan sehingga dapat menjadi andalan pemasukan dalam hal Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Pacitan.

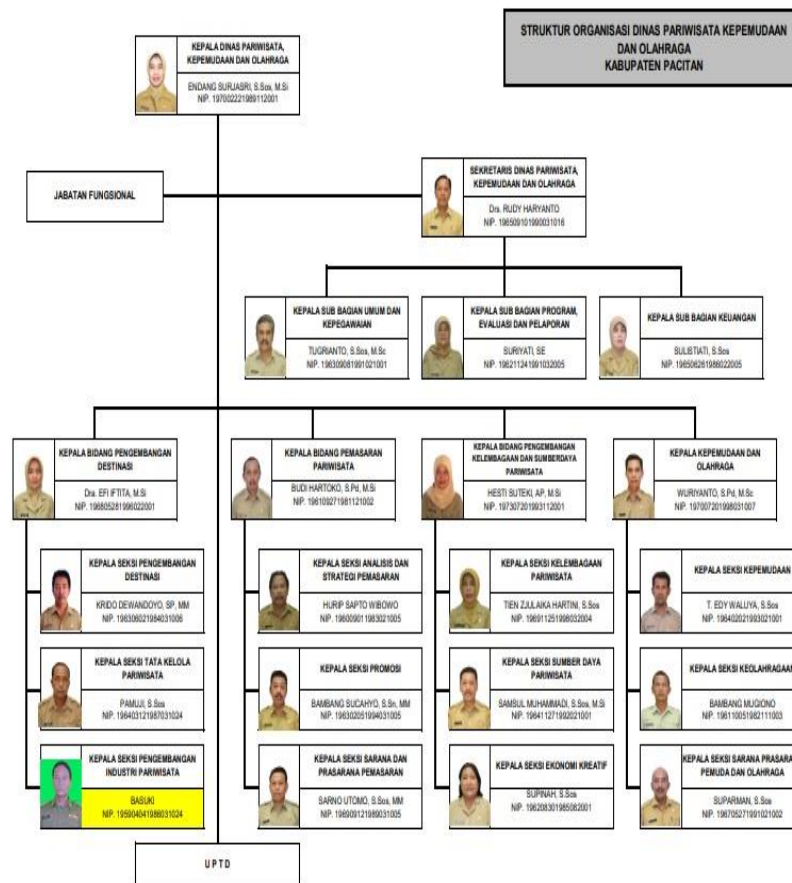
Adapun susunan organisasi dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 5 terdiri dari:

- a) Sekretariat
- b) Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata

- c) Bidang Pemasaran Pariwisata
- d) Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Sumber Daya Pariwisata
- e) Bidang Kepemudaan dan Olahraga
- f) UPTD Dinas; dan
- g) Kelompok Jabatan Fungsional

2.4 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan

Dalam sebuah organisasi diperlukan untuk struktur organisasi agar dapat menjalankan tugas dan fungsi sebagaimana mestinya. Adapun struktur organisasi dari Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Pacitan sebagai berikut:



Sumber: <http://pacitankab.go.id/uraian-tugas/> (akses 16 Agustus 2018)

Gambar 2.3

Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kab. Pacitan

2.5 Deskripsi Tugas Pokok dan Fungsi

2.5.1 Kepala Dinas

Kepala Dinas memiliki tugas untuk memimpin organisasi, merumuskan, mengambil keputusan maupun kebijakan.

2.5.2 Sekretariat

Kedudukan atau posisi sekretariat dalam sruktur organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan berada dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Kepala Dinas dan sekretariat dipimpin oleh sekretaris. Sekretariat mempunyai tugas pokok dalam penyelenggaraan koordinasi pelaksanaan kegiatan, pelayanan administratif maupun pembinaan dalam bidang keuangan, umum dan kepegawaian serta program (<http://kabpacitan.jdih.jatimprov.go.id>, akses 16 Agustus 2018). Sekretariat juga memiliki tugas evaluasi maupun laporan didalam setiap unit organisasi dalam lingkungan Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan.

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana yang dimaksud dalam deskripsi, berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 8 sekretariat menyelenggarakan fungsi sebagai berikut:

- a) Memberikan koordinasi maupun pembinaan dalam pelaksanaan kegiatan

- b) Memberi dukungan pelayanan dalam bidang administrasi umum dan kepegawaian
- c) Memberi dukungan pelayanan dalam bidang administrasi keuangan
- d) Memberi dukungan pelayanan dalam administrasi program, evaluasi dan laporan
- e) Pelaksanaan tugas maupun fungsi lain yang diberikan oleh Kepala Dinas terkait dengan kesekretariatan.

Sekretariat Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan terdiri dari:

- a) Sub Bagian Keuangan
- b) Sub Bagian Umum dan Kepegawaian
- c) Sub Bagian Evaluasi, Program dan Pelaporan

Masing-masing dari sub bagian tersebut dipimpin oleh Kepala Sub Bagian dan bertanggung jawab langsung kepada Sekretaris (Sekretariat).

a. Sub Bagian Keuangan

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 13 Sub Bagian Keuangan Mempunyai tugas sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan tugas dalam pengelolaan anggaran dinas
- b) Pelaksanaan tugas dalam hal perbendaharaan maupun gaji
- c) Pelaksanaan tugas dalam verifikasi keuangan maupun akuntansi
- d) Pelaksanaan tugas dalam membuat laporan keuangan

- e) Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Sekretaris terkait dengan tugas dan fungsi dalam bidangnya

- b. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 11 Sub Bagian Umum dan Kepegawaian mempunyai tugas sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam tata usaha dinas
- b) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam hal tata laksana rumah tangga (kantor/dinas)
- c) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam hal tata laksana perlengkapan dan barang milik daerah atau pengelolaan barang inventaris kantor/dinas
- d) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam hal surat menyurat maupun arsip kantor/dinas
- e) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam hal tata laksana/tugas fungsi kepegawaian
- f) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam hal kehumasan dan protocol
- g) Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Sekretaris terkait dengan tugas dan fungsi dalam bidangnya

- c. Sub Bagian Program, Evaluasi dan Pelaporan

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 15 Sub Bagian Program, Evaluasi dan Pelaporan memiliki tugas sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan bahan koordinasi dalam hal penyusunan rencana program dan kegiatan
- b) Mempersiapkan bahan koordinasi dalam hal perencanaan strategis yang dilakukan kedepannya dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan
- c) Mempersiapkan atau membuat bahan penyusunan laporan dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan
- d) Mengumpulkan, mengolah dan menyajikan data statistik Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan
- e) Menyiapkan bahan evaluasi program kerja dan laporan kinerja yang telah dilakukan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan
- f) Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Sekretaris terkait dengan tugas dan fungsi dalam bidangnya

2.5.3 Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata

Kedudukan atau posisi Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata dalam struktur organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan berada dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Kepala Dinas dan bidang ini dipimpin langsung oleh Kepala Bidang. Dalam pelaksanaan tugas pokoknya, bidang ini memiliki tugas untuk mengembangkan destinasi pariwisata, tata kelola pariwisata dan pengembangan dalam hal industri pariwisata Pacitan (<http://kabpacitan.jdih.jatimprov.go.id>, akses 16 Agustus 2018).

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana yang dimaksud, berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 18 Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata menyelenggarakan fungsi sebagai berikut:

- a) Merumuskan dan melaksanakan kebijakan, pelaksanaan program beserta evaluasi dan laporan dari program yang dijalankan serta pelaksanaan dalam hal administrasi pengembangan destinasi pariwisata.
- b) Merumuskan dan melaksanakan kebijakan, pelaksanaan program beserta evaluasi dan laporan dari program yang dijalankan serta pelaksanaan dalam hal administrasi tata kelola pariwisata
- c) Merumuskan dan melaksanakan kebijakan, pelaksanaan program beserta evaluasi dan laporan dari program yang dijalankan serta pelaksanaan dalam hal administrasi pengembangan industri pariwisata Pacitan.
- d) Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Sekretaris terkait dengan tugas dan fungsi dalam bidangnya

Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata terdiri dari:

- a) Seksi Pengembangan Destinasi
- b) Seksi Tata Kelola Pariwisata
- c) Seksi Pengembangan Industri Pariwisata

Masing-masing dari seksi tersebut bertanggung jawab langsung kepada Kepala Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata dan dipimpin oleh Kepala Seksi.

1.9 Seksi Pengembangan Destinasi

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 21 Seksi Pengembangan Destinasi memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas berupa koordinasi dan pembinaan dalam pengembangan destinasi pariwisata yang meliputi kegiatan dalam hal bagaimana menarik minat pengunjung pariwisata,
- b) Mempersiapkan dan melaksanakan bahan pembinaan bimbingan teknis program dan evaluasi dalam hal keanekaragaman pariwisata yang ada di Pacitan dan menggiatkan kembali berbagai aktivitas pariwisata yang dapat menarik minat pengunjung untuk berwisata ke Pacitan,
- c) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam hal kebijakan pemerintah pusat dan daerah terkait pengembangan destinasi pariwisata Pacitan,
- d) Melakukan pengembangan, pemeliharaan, pengendalian dari pelestarian lingkungan maupun pengembangan sumber daya tarik wisata,
- e) Membuat laporan program kinerja beserta evaluasi program,
- f) Melaksanakan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

1.10 Seksi Tata Kelola Pariwisata

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 23 Seksi Tata Kelola Pariwisata memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Membuat bahan dan rumusan pembinaan dalam pengembangan tata kelola, sarana prasarana dan ekosistem pariwisata Pacitan,
- b) Menyusun perencanaan pengembangan tata kelola, sarana prasarana dan ekosistem pariwisata Pacitan,
- c) Melaksanakan teknis kegiatan dari perencanaan yang telah disusun,
- d) Melaksanakan teknis kegiatan perencanaan yang telah disusun beserta pemeliharaan dari sarana prasarana dan ekosistem pariwisata,
- e) Membuat laporan kinerja beserta evaluasi kinerja yang telah dilakukan,
- f) Melaksanakan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

1.11 Seksi Pengembangan Industri Pariwisata

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 25 Seksi Pengembangan Industri Pariwisata memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Menyusun bahan/rencana mengenai standarisasi, norma, kriteria, keanekaragaman pariwisata dan kemudahan usaha pariwisata,
- b) Menyusun dan melaksanakan bahan koordinasi dengan pelaku pariwisata untuk pembinaan teknis, fasilitas dan evaluasi usaha maupun pelayanan pariwisata kepada public,

- c) Menyusun dan melaksanakan koordinasi pemetaan investasi usaha pariwisata,
- d) Melaksanakan tugas dalam hal rekomendasi perijinan, pembinaan dan pengembangan industri pariwisata,
- e) Membuat laporan kinerja yang telah dilakukan beserta evaluasi program,
- f) Melaksanakan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

2.5.4 Bidang Pemasaran Pariwisata

Kedudukan atau posisi Bidang Pemasaran Pariwisata dalam struktur organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan berada dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Kepala Dinas dan bidang ini dipimpin langsung oleh Kepala Bidang. Pelaksanaan tugas Bidang Pemasaran Pariwisata meliputi analisis dan strategi pemasaran, promosi serta sarana prasarana pemasaran (<http://kabpacitan.jdih.jatimprov.go.id>, akses 16 Agustus 2018).

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana yang dimaksud, berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 28 Bidang Pemasaran Pariwisata menyelenggarakan fungsi sebagai berikut:

- a) Menyusun dan membuat kebijakan serta pelaksanaan tugas dalam hal analisis dan strategi pemasaran pariwisata,

- b) Menyusun dan membuat kebijakan serta pelaksanaan tugas dalam hal promosi pariwisata,
- c) Menyusun dan membuat kebijakan serta pelaksanaan tugas dalam hal sarana dan prasarana pariwisata,
- d) Melakukan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Dinas terkait tugas dan fungsinya.

Bidang Pemasaran Pariwisata terdiri dari:

- a) Seksi Analisis dan Strategi Pemasaran,
- b) Seksi Promosi,
- c) Seksi Sarana dan Prasarana Pemasaran.

Masing-masing dari seksi tersebut bertanggung jawab langsung kepada Kepala Bidang Pemasaran Pariwisata dan dipimpin oleh Kepala Seksi.

a. Seksi Analisis dan Strategi Pemasaran

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 31 Seksi analisis dan strategi pemasaran memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Menyusun dan melaksanakan bahan untuk koordinasi dalam pengumpulan dan pengolahan informasi tentang pariwisata untuk bahan kajian analisis dan strategi pemasaran pariwisata,
- b) Menyusun dan melaksanakan bahan untuk koordinasi maupun kerjasama dengan mitra institusi-institusi terkait pengembangan strategi pemasaran pariwisata,

- c) Menyusun dan melaksanakan tugas untuk kajian pengembangan strategi pemasaran pariwisata di tingkat daerah, luar daerah maupun luar negeri,
- d) Melaksanakan kegiatan kajian analisis data strategi pemasaran yang telah dilakukan untuk bahan evaluasi program kedepannya,
- e) Membuat laporan kinerja beserta evaluasinya,
- f) Melaksanakan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

b. Seksi Promosi

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 33 Seksi Promosi memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Menyusun bahan perencanaan, pelaksanaan pengembangan dalam hal kegiatan pengembangan promosi pariwisata beserta pemasarannya,
- b) Menyusun dan melaksanakan bahan pengembangan promosi dan pemasaran pariwisata dalam bentuk media cetak, online dan yang lainnya,
- c) Menyusun dan melaksanakan segala bentuk kegiatan/*event* yang dapat menarik minat pengunjung/wisatawan,
- d) Mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan promosi maupun pemasaran pariwisata baik daerah, luar daerah maupun luar negeri,

- e) Membuat dokumen persiapan dari pelaksanaan yang akan dilakukan yang berkaitan dengan kegiatan promosi pariwisata maupun pemasaran pariwisata,
 - f) Membuat laporan kinerja beserta evaluasinya,
 - g) Melakukan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.
- c. Seksi Sarana dan Prasarana Pemasaran

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 35 Seksi sarana dan prasarana memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Menyusun perencanaan pengembangan sarana dan prasarana pemasaran pariwisata,
- b) Menyusun bahan untuk kebijakan pengembangan sarana dan prasarana pemasaran pariwisata,
- c) Menyiapkan dan melaksanakan koordinasi kegiatan kemitraan maupun kerjasama dengan pihak-pihak lain baik pemerintah pusat dan daerah, swasta serta masyarakat dalam pemasaran pariwisata,
- d) Menyiapkan melaksanakan pengadaan sarana dan prasarana pemasaran, infrastruktur dan sumber daya manusia dalam pemasaran pariwisata,
- e) Membuat laporan kinerja beserta evaluasinya,
- f) Melakukan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

2.5.5 Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Sumber Daya Pariwisata

Kedudukan atau posisi Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Sumber Daya Pariwisata dalam struktur organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan berada dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Kepala Dinas dan bidang ini dipimpin langsung oleh Kepala Bidang. Pelaksanaan tugas Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Sumber Daya Pariwisata meliputi kelembagaan pariwisata, pemberdayaan pariwisata serta ekonomi kreatif (<http://kabpacitan.jdih.jatimprov.go.id>, akses 16 Agustus 2018).

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana yang dimaksud, berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 38 Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Sumber Daya Pariwisata memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Merumuskan dan melaksanakan kebijakan, melakukan evaluasi dan pelaporan serta pelaksanaan administrasi terkait kelembagaan pariwisata,
- b) Merumuskan dan melaksanakan kebijakan, melakukan evaluasi dan pelaporan serta pelaksanaan administrasi terkait sumberdaya pariwisata,
- c) Merumuskan dan melaksanakan kebijakan, melakukan evaluasi dan pelaporan serta pelaksanaan administrasi terkait ekonomi kreatif,

- d) Pelaksanaan fungsi lain yang diperintahkan oleh Kepala Dinas terkait tugas dan fungsinya.

Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Sumber Daya Pariwisata terdiri dari:

- a) Seksi Kelembagaan Pariwisata,
- b) Seksi Sumber Daya Pariwisata,
- c) Seksi Ekonomi Kreatif

Masing-masing dari seksi tersebut dipimpin oleh Kepala Seksi dan bertanggung jawab langsung kepada Kepala Bidang.

a. Seksi Kelembagaan Pariwisata

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 41 Memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan dan melaksanakan pengumpulan dan menyusun rumusan beserta perencanaan terkait pengembangan kelembagaan kepariwisataan,
- b) Menyusun dan melaksanakan kebijakan terkait pengembangan kelembagaan kepariwisataan,
- c) Menyiapkan dan melaksanakan koordinasi kegiatan kemitraan maupun kerjasama dengan pihak-pihak kepariwisataan baik pemerintah pusat maupun daerah, swasta dan masyarakat terkait pengembangan pariwisata.

- d) Mempersiapkan dan melaksanakan tugas dalam hal pembinaan teknis terhadap kelembagaan pariwisata,
- e) Menyiapkan dan melaksanakan aturan norma maupun standarisasi maupun kriteria kelembagaan pariwisata,
- f) Membuat laporan kinerja beserta evaluasinya,
- g) Melakukan tugas yang diberikan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

b. Seksi Sumber Daya Pariwisata

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 43 memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan, menyusun rumusan dan membuat perencanaan maupun penelitian terkait pengembangan sumber daya pariwisata, sumber daya pegawai pariwisata dan pengendalian transformasi.
- b) Menyiapkan dan menyusun kebijakan mengenai penelitian dan pengembangan sumber daya pariwisata, sumber daya pegawai pariwisata dan pengendalian transformasi.
- c) Menyiapkan dan menyusun koordinasi kegiatan kemitraan maupun kerjasama dengan pihak-pihak terkait baik pemerintah pusat maupun daerah, swasta dan masyarakat dalam pengembangan sumberdaya pariwisata,
- d) Menjelaskan teknis dan memberikan fasilitas terhadap sumber daya pariwisata, sumber daya pegawai pariwisata dan sumber daya manusia kepariwisataan,

- e) Membuat rumusan standarisasi, norma maupun kriteria sumberdaya kepariwisataan,
- f) Membuat laporan kinerja beserta evaluasinya dan melakukan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

c. Seksi Ekonomi Kreatif

Berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 45 memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana dan melaksanakan kegiatan kebijakan, riset dan kajian terkait pengembangan lembaga industri pariwisata dan ekonomi kreatif,
- b) Menyiapkan dan melaksanakan koordinasi terhadap antar lembaga terkait riset dan kajian pengembangan industri pariwisata maupun ekonomi kreatif,
- c) Melaksanakan kegiatan dalam hal pengawasan, pemberian fasilitas dan memberi dukungan terhadap pengembangan industri pariwisata dan ekonomi kreatif,
- d) Menjelaskan langkah maupun teknis dan standarisasi industri dan ekonomi kreatif,
- e) Membuat laporan kinerja beserta evaluasinya dan pelaksanaan tugas lain yang diperintahkan oleh Kepala Bidang terkait tugas dan fungsinya.

2.5.6 Unit Pelaksana Teknis Dinas

UPT Dinas dibentuk untuk melaksanakan tugas/kegiatan teknis operasional dan kegiatan teknis penunjang tertentu dimana yang dimaksud tersebut, berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan Nomor 55 Tahun 2016 pasal 61 meliputi, UPT Dinas meliputi UPT Dinas pengelola objek wisata goa dan pemandian air hangat dan juga UPT Dinas pengelola objek wisata pantai.

a. UPT Dinas Pengelola Objek Wisata Goa dan Pemandian Air Hangat

Memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a) Menyusun dan melaksanakan kegiatan administrasi keperluan pengelolaan wisata goa dan pemandian air hangat,
- b) Melaksanakan monitoring, pengawasan, pengendalian dan pemeliharaan kelestarian objek serta fasilitas yang ada di objek wisata terkait,
- c) Melaksanakan monitoring maupun pengawasan terhadap retribusi tiket masuk objek wisata sesuai dengan aturan yang ditetapkan,
- d) Melaksanakan atau membuat laporan kinerja beserta evaluasinya,
- e) Melaksanakan tugas lain yang diberikan sesuai dengan bidangnya.

b. UPT Dinas Pengelola Objek Wisata Pantai

- a) Menyusun dan melaksanakan kegiatan administrasi keperluan pengelolaan wisata pantai

- b) Melaksanakan monitoring, pengawasan, pengendalian dan pemeliharaan kelestarian objek serta fasilitas yang ada di objek wisata terkait,
- c) Melaksanakan monitoring maupun pengawasan terhadap retribusi tiket masuk objek wisata sesuai dengan aturan yang ditetapkan,
- d) Melaksanakan atau membuat laporan kinerja beserta evaluasinya,
- e) Melaksanakan tugas lain yang diberikan sesuai dengan bidangnya.

2.5.7 Kelompok Jabatan Fungsional

Di setiap masing-masing unit kerja lingkungan Dinas dapat dibentuk sejumlah kelompok jabatan fungsional sesuai dengan kebutuhan dari Dinas terkait. Tugas dari kelompok jabatan fungsional adalah melakukan kegiatan sesuai bidang fungsional yang dibentuk oleh Dinas terkait, kelompok ini juga terbagi dalam beberapa kelompok sesuai bidang keterampilannya dan dipimpin oleh tenaga ahli senior fungsional (<http://kabpacitan.jdih.jatimprov.go.id>, akses 16 Agustus 2018).

2.6 Deskripsi Pengunjung Wisata Pacitan

Pada hari-hari libur nasional atau *long weekend* beberapa jenis objek wisata unggulan di Pacitan selalu dipadati oleh masyarakat yang sekedar ingin melepas penat atau berwisata. Beberapa objek wisata yang menjadi sasaran berwisata masyarakat diantaranya Pantai Klayar, Pantai Watu Karung, Pantai Teleng Ria dan Goa Gong. Pada saat libur lebaran 2018 yang merupakan libur panjang, wisata pacitan padat ramai pengunjung dari luar daerah. Dari pengamatan penulis di

lapangan, kendaraan-kendaraan ber-plat nomor luar daerah seperti Surabaya, Madiun, Ponorogo, Tulungagung, Trenggalek, Solo, Yogyakarta mendominasi kunjungan di berbagai objek wisata. Arus kendaraan di setiap libur lebaran selalu meningkat bahkan kemacetan di jalur menuju Pantai Klayar mencapai 2 km tidak bergerak (<https://pacitanku.com>, akses 18 Juni 2018), akses menuju objek wisata selalu macet panjang, yang di hari biasa dapat diakses sekitar 30 menit tetapi pada saat itu ditempuh ditempuh paling cepat lebih dari 2 jam dari pusat kota. Pengunjung wisata yang memadati objek-objek wisata di Pacitan disaat libur panjang biasanya merupakan rombongan keluarga.

BAB III

TEMUAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer yang diperoleh dari pengumpulan kuesioner yang disebarkan kepada responden, dalam hal ini responden yang dimaksud adalah wisatawan yang pernah mengakses situs website dan aplikasi dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan. Penyebaran kuesioner ini dilakukan selama kurun waktu kurang lebih tiga minggu di waktu libur idul fitri, karena dinilai kuantitas wisatawan di Pacitan di waktu liburan tersebut padat ramai. Selain itu penyebaran kuesioner juga dilakukan melalui internet (media sosial) dengan alasan memperluas dan menambah data dari penyebaran kuesioner langsung di lapangan.

Data yang diperlukan oleh peneliti atau sampel yang diperlukan adalah 100 data, akan tetapi dalam pendistribusian kuesioner yang disebarkan oleh peneliti adalah kurang lebih 117, hal ini untuk memudahkan peneliti dalam memilah maupun mengedit data yang error. Daftar kuesioner disajikan dalam daftar berikut:

3.1 Identitas Responden

Tabel 3.1
Asal Daerah Responden

Asal daerah (Provinsi)	Jumlah	Presentase
Jawa Timur	54	54%
DIY-Jateng	56	56%

Total	100	100%
-------	-----	------

Keseluruhan data responden yang dipakai adalah 100 (100%) dari 117 data yang disebar dengan rincian responden dari Jawa timur berjumlah 54% yang berasal dari berbagai daerah seperti Malang, Surabaya, Madiun, sedangkan sebanyak 56% responden berasal dari daerah D.I Yogyakarta-Jateng.

Tabel 3.2
Status/Pekerjaan Responden

Status/pekerjaan	Jumlah	Presentase
Mahasiswa dan Pelajar	75	75%
Bidan	15	15%
Pertanian	3	3%
Freelance	7	7%
Total	100	100%

Berdasarkan tabel 3.2, mayoritas responden berstatus sebagai mahasiswa dan pelajar yaitu sebesar 75%, sedangkan responden lain berprofesi sebagai bidan (15%), pertanian (3%) dan *freelance* (7%).

3.2 Frekuensi Persebaran Kuesioner

Berikut merupakan rincian persentase persebaran jawaban responden:

3.2.1 Frekuensi Persebaran Efektivitas Website

Tabel 3.3
Persebaran Pendapat Responden Tentang Kemudahan Akses Website Disparpora Kabupaten Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	3	3.0	3.0	3.0
	N	11	11.0	11.0	14.0
	S	76	76.0	76.0	90.0
	SS	10	10.0	10.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-1

Dari poin pertanyaan nomor 1 tentang Website dari Disparpora Kabupaten Pacitan sederhana, tidak rumit sehingga mudah digunakan/diakses mayoritas atau rata-rata jawaban mengarah kepada setuju dengan total 76% jawaban yang berarti bahwa website dari DISPARPORA mudah digunakan atau diakses.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi/konten website yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh para penggunanya. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4
Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi Website Disparpora Kabupaten Pacitan dapat Dipahami dengan Baik

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	7	7.0	7.0	7.0
	N	9	9.0	9.0	16.0
	S	71	71.0	71.0	87.0
	SS	13	13.0	13.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-2

84% dari responden menyatakan setuju bahwa informasi/konten website yang disajikan dapat dipahami pengguna dengan baik, dengan tampilan yang penuh dengan gambar objek wisata dan terdapat juga tampilan pilihan wisata dari alam sampai dengan kebudayaannya tidak salah jika mayoritas responden menyatakan setuju. Pernyataan tidak setuju maupun netral hanya diutarakan dari sebagian kecil responden yang totalnya mencapai 16%.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai apakah desain maupun konten website yang disajikan menarik. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5
Persebaran Pendapat Responden Tentang Desain dan Konten Website Disarpura Kabupaten Pacitan Menarik

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	1	1.0	1.0	1.0
	N	26	26.0	26.0	27.0
	S	58	58.0	58.0	85.0
	SS	15	15.0	15.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-3

Berdasarkan tabel tersebut, sebagian besar responden menyatakan setuju dengan total 58%, sangat setuju 15% dan yang menyatakan tidak setuju hanya 1% saja, 26% responden lainnya menyatakan netral. Dari hasil jawaban tersebut menunjukkan bahwa desain maupun konten website Disarpura Kabupaten Pacitan menarik.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai konten informasi yang disajikan dalam website mudah diingat. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.6
Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi yang Ditampilkan Website Disparpora Kabupaten Pacitan Mudah Diingat

	<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	1	1.0	1.0	1.0
N	24	24.0	24.0	25.0
S	68	68.0	68.0	93.0
SS	7	7.0	7.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-4

Dari sebagian besar responden menyatakan setuju dengan presentase sebesar 68%, sangat setuju sebesar 7% dan hanya 1% saja yang menjawab tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa konten informasi, foto objek dan segala hal yang ditampilkan di website mudah diingat pengguna/pengakses.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai menemukan kendala disaat mengakses/menggunakan website. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3.7
Persebaran Pendapat Responden Tentang Kendala ketika Mengakses Website

	<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	45	45.0	45.0	45.0
N	36	36.0	36.0	81.0
S	17	17.0	17.0	98.0
SS	2	2.0	2.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-5

Mayoritas 45% responden menilai tidak setuju, netral sebesar 36%, jawaban setuju hanya berjumlah 17 dan 2 di jawaban sangat setuju. Dari jawaban tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak pernah menemukan kendala ketika mengakses website dari Disparpora Kabupaten Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai menemukan kendala *crash*, *error* dan *connection timeout* ketika mengakses website. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8
Persebaran Pendapat Responden Tentang Kendala *Crash*, *Error* dan *Connection Timeout* Ketika Mengakses Website

	<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	48	48.0	48.0	48.0
N	27	27.0	27.0	75.0
S	23	23.0	23.0	98.0
SS	2	2.0	2.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-6

Dari sebagian besar responden 48 orang atau 48% menjawab tidak setuju, 27% netral, 23% setuju dan 2% sangat setuju. Dari mayoritas jawaban tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak pernah menemukan kendala *crash*, *error* maupun *connection timeout* disaat menggunakan atau mengakses website Disarpura Kabupaten Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai desain yang disajikan website sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3.9
Persebaran Pendapat Responden Tentang Desain Website Sesuai dengan Apa yang Diharapkan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	18	18.0	18.0	18.0
	N	31	31.0	31.0	49.0
	S	48	48.0	48.0	97.0
	SS	3	3.0	3.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-7

Sebagian besar responden setuju (48%) bahwa desain yang disajikan dalam website sesuai dengan apa yang diharapkan, desain ditampilkan dalam bentuk yang sederhana dan menarik dari sisi penyajian banyaknya gambar objek foto di tampilan beranda, tetapi di sisi lain yang menjawab netral tergolong besar dengan jumlah 31% dan yang tidak setuju sebesar 18% menandakan masih ada kekurangan dalam penyajian desain website.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai penyampaian informasi dalam website sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.10 berikut ini:

Tabel 3.10
Persebaran Pendapat Responden Tentang Penyampaian Informasi Website
Disparpora Kabupaten Pacitan Sesuai Harapan

	<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	6	6.0	6.0	6.0
N	15	15.0	15.0	21.0
S	75	75.0	75.0	96.0
SS	4	4.0	4.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-8

Dari poin pertanyaan tentang penyampaian informasi sesuai dengan apa yang diharapkan mayoritas responden menjawab setuju dengan total nilai yang cukup besar yaitu 79% (termasuk jawaban sangat setuju), hal ini menunjukkan bahwa fungsi website dimanfaatkan dengan baik oleh DISPARPORA Kabupaten Pacitan dalam memberikan informasi tentang potensi pariwisata yang dimiliki terhadap khalayak.

Dari 8 item pertanyaan tentang Efektivitas Website, dengan skor tertinggi ideal = (8 x 5 = 40) dan skor terendah adalah (8 x 1 = 8), maka dapat dihitung nilai interval:

$$Interval = \frac{Skor\ Mak - Skor\ Min}{Jumlah\ Kategori}$$

$$Interval = \frac{40 - 8}{5} = 8,4 = 8$$

Hasil jawaban dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.11
Persentase Responden Berdasarkan Variabel Efektivitas Website

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tidak Efektif	8-15	0	0%
Tidak Efektif	16-23	7	7%
Cukup Efektif	24- 31	85	85%
Efektif	32-39	7	7%
Sangat Efektif	40-47	1	1%
Total		100	100%

Sumber: Data Primer yang telah diolah

Berdasarkan hasil temuan penelitian dalam tabel 2.1.9 dapat disimpulkan bahwa efektivitas website dari Disparpora Kabupaten Pacitan yang diwakili oleh 100 responden berada pada tingkat cukup efektif, yaitu sebesar 85% (85 orang). Sementara 7% responden berada di tingkat efektif, 1% responden pada tingkat sangat efektif dan 7% sisanya berada pada tingkat tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas website dari Disparpora Kabupaten Pacitan cukup efektif.

3.2.2 Frekuensi Persebaran Efektivitas Aplikasi Online

Tabel 3.12

Persebaran Pendapat Responden Tentang Kemudahan Aplikasi Go Pacitan

	<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	4	4.0	4.0	4.0
N	16	16.0	16.0	20.0
S	63	63.0	63.0	83.0
SS	17	17.0	17.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuersioner no-16

Sebagian besar responden menilai setuju dengan kemudahan dalam mengoperasikan/menggunakan aplikasi GO-Pacitan dari DISPARPORA, total sebanyak 80% responden yang berpendapat setuju dan sangat setuju dan hanya 4% dari responden yang menilai tidak mudah dioperasikan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dimiliki DISPARPORA sederhana, tidak rumit sehingga mudah dalam mengoperasikannya.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi/konten dari aplikasi Go Pacitan mudah dipahami. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.13 berikut ini:

Tabel 3.13
Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi/Konten Aplikasi Go Pacitan Mudah Dipahami

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	1	1.0	1.0	1.0
	N	17	17.0	17.0	18.0
	S	66	66.0	66.0	84.0
	SS	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-17

Informasi/konten yang disajikan dari aplikasi GO-Pacitan mudah dipahami responden, hal ini terbukti dari sebagian besar responden menjawab setuju dan sangat setuju sebanyak 82%, 17% menjawab netral dan hanya 1% yang menjawab konten dari aplikasi tidak mudah dipahami.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi/konten dari aplikasi Go Pacitan menarik. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.14 berikut ini:

Tabel 3.14
Persebaran Pendapat Responden Tentang Desain Aplikasi Go Pacitan Menarik

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	6	6.0	6.0	6.0
	N	22	22.0	22.0	28.0
	S	61	61.0	61.0	89.0
	SS	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-18

6% dari responden tidak setuju dan 22% responden menyatakan netral jika desain maupun konten yang disajikan dalam aplikasi menarik tetapi sebagian besar responden 72% (setuju dan sangat setuju) berpendapat bahwa desain dan konten yang disajikan aplikasi Go Pacitan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan konten dari aplikasi menarik bagi responden.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi/konten yang ditampilkan aplikasi Go Pacitan mudah diingat. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.15 berikut ini:

Tabel 3.15
Persebaran Pendapat Responden Tentang Konten/Informasi Aplikasi Go Pacitan Mudah Diingat

	<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	2	2.0	2.0	2.0
N	17	17.0	17.0	19.0
S	68	68.0	68.0	87.0
SS	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-19

Sebagian besar responden (81%) menilai setuju dan sangat setuju bahwa konten/informasi yang ditampilkan dalam aplikasi mudah diingat, hanya 2% responden yang tidak sependapat dan 17% yang menyatakan netral. Dari jawaban tersebut menunjukkan bahwa konten atau informasi yang ditampilkan di aplikasi mudah diingat responden.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai kendala ketika mengakses aplikasi Go Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.16 berikut ini:

Tabel 3.16
Persebaran Pendapat Responden Tentang Menemukan Kendala Ketika Mengakses Aplikasi Go Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	46	46.0	46.0	46.0
	N	36	36.0	36.0	82.0
	S	12	12.0	12.0	94.0
	SS	6	6.0	6.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-20

Sebanyak 46% responden menyatakan tidak ada menemukan kendala ketika mengakses/mengoperasikan aplikasi GO-Pacitan dan netral sebesar 36%. Hal ini mengartikan bahwa kendala dalam pengoperasian aplikasi terhitung minim karena yang setuju dan sangat setuju dalam menemukan kendala hanya berjumlah total 18% saja.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai menemukan kendala *crash, error, connection timeout* ketika mengakses aplikasi Go Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.17 berikut ini:

Tabel 3.17
Persebaran Pendapat Responden Tentang Menemukan Kendala *Crash, Error, Connection Timeout* Ketika Mengakses Aplikasi Go Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	47	47.0	47.0	47.0
	N	30	30.0	30.0	77.0
	S	19	19.0	19.0	96.0
	SS	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-21

Crash, error atau *timeout* disaat penggunaan aplikasi GO-Pacitan tergolong minim karena sebagian besar responden menyatakan tidak setuju dalam menemukan kendala tersebut, terbukti dari jumlah yang menyatakan tidak setuju sebesar 47% dan yang setuju maupun sangat setuju menemukan kendala hanya sebagian kecil yang berjumlah 23% sedangkan sebagian besar lainnya menjawab netral. Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak ada kendala *crash, error* maupun *connection timeout* ketika mengakses aplikasi Go Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai desain dari aplikasi Go Pacitan sesuai harapan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.18 berikut ini:

Tabel 3.18
Persebaran Pendapat Responden Tentang Desain Aplikasi Go Pacitan Sesuai yang Diharapkan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	6	6.0	6.0	7.0
	N	24	24.0	24.0	31.0
	S	58	58.0	58.0	89.0
	SS	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-22

Sebagian besar responden sebanyak 69% setuju dan dan sangat setuju menjawab bahwa desain dari aplikasi GO-Pacitan sudah seperti apa yang diharapkan, desain yang disajikan sederhana dengan menampilkan warna yang kontras. Beberapa responden yang menyatakan tidak sesuai dengan harapannya tergolong sangat minim yang hanya berjumlah total 7% (sangat tidak setuju dan tidak setuju).

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai penyampaian informasi dari aplikasi Go Pacitan sesuai dengan harapan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.19 berikut ini:

Tabel 3.19**Persebaran Pendapat Responden Tentang Penyampaian Informasi Aplikasi Go Pacitan Sesuai dengan yang Diharapkan**

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	3	3.0	3.0	3.0
	N	20	20.0	20.0	23.0
	S	64	64.0	64.0	87.0
	SS	13	13.0	13.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-23

Penyampaian informasi dari aplikasi GO-Pacitan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sebagian besar responden, hal ini bisa dilihat dari rata-rata jawaban responden yang setuju dengan jumlah 73% dan hanya 3% responden saja yang menyatakan tidak sesuai dengan apa yang diharapkannya.

Dari 8 item pertanyaan tentang Efektivitas Aplikasi, dengan skor tertinggi ideal = (8 x 5 = 40) dan skor terendah adalah (8 x 1 = 8), maka dapat dihitung nilai interval:

$$Interval = \frac{Skor\ Mak - Skor\ Min}{Jumlah\ Kategori}$$

$$Interval = \frac{40 - 8}{5} = 8,4 = 8$$

Hasil jawaban dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.20
Persentase Responden Berdasarkan Variabel Efektivitas Aplikasi

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tidak Efektif	8-15	0	0%
Tidak Efektif	16-23	4	4%
Cukup Efektif	24- 31	79	79%
Efektif	32-39	16	16%
Sangat Efektif	40-47	1	1%
Total		100	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan hasil temuan penelitian dalam tabel 2.2.9 dapat disimpulkan bahwa efektivitas aplikasi Go Pacitan dari Disparpora Kabupaten Pacitan yang diwakili oleh 100 responden berada pada tingkat cukup efektif, yakni sebesar 79% (79 orang). Sementara 16% responden berada di tingkat efektif, 1% responden berada pada tingkat sangat efektif dan 4% responden berada pada tingkat tidak efektif tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas aplikasi Go Pacitan dari Disparpora Kabupaten Pacitan cukup efektif.

3.2.3 Frekuensi Persebaran Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan

Tabel 3.21

Persebaran Pendapat Responden Tentang Meningkatnya Pengetahuan Pengunjung Mengenai Wisata Pacitan Setelah Mengakses Website Disparpora Kabupaten Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	2	2.0	2.0	3.0
	N	7	7.0	7.0	10.0
	S	49	49.0	49.0	59.0
	SS	41	41.0	41.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-9

Dari poin pertanyaan tentang setelah mengakses website membantu menambah pengetahuan tentang wisata yang ada di Pacitan, sebagian besar responden setuju akan hal tersebut. Hal ini bisa dilihat dari data jawaban responden yang menyatakan setuju sebanyak 49% bahkan 41% responden menyatakan sangat setuju. Tingginya jawaban setuju menandakan penyampaian informasi website sangat efektif dalam membantu pengetahuan pengunjung tentang wisata yang ada di Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai website dari Disparpora Kabupaten Pacitan membantu dalam memahami objek wisata yang ada di Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.22 berikut ini:

Tabel 3.22
Persebaran Pendapat Responden Tentang Terbantunya Pemahaman Pengunjung
Mengenai Wisata Pacitan Setelah Mengakses Website Disparpora Kabupaten
Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	1.0	1.0	1.0
	N	4	4.0	4.0	5.0
	S	59	59.0	59.0	64.0
	SS	36	36.0	36.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-10

Total 95% (setuju dan sangat setuju) responden terbantu oleh website Disparpora Kabupaten Pacitan dalam memahami objek wisata yang ada di Pacitan dan hanya 1% yang tidak setuju akan hal tersebut dan 4% yang menyatakan netral. Informasi yang disajikan didalam website memiliki peranan penting dalam membuat pengunjung mengetahui bahkan sampai dengan tahap memahami objek-objek wisata yang ada di Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi dalam website Disparpora Kabupaten Pacitan membantu dalam kegiatan berwisata di Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.23 berikut ini:

Tabel 3.23

Persebaran Pendapat Responden Tentang Pengunjung Terbantu dalam Kegiatan Berwisata di Pacitan Setelah Mengakses Website Disparpora Kabupaten Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	2	2.0	2.0	2.0
	TS	2	2.0	2.0	4.0
	N	7	7.0	7.0	11.0
	S	66	66.0	66.0	77.0
	SS	23	23.0	23.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-11

Mayoritas responden total sebanyak 89% menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa informasi/konten website DISPARPORA Kabupaten Pacitan membantu dalam kegiatan berwisata di Pacitan. Hanya 4% responden yang menyatakan tidak setuju dan sisanya sebanyak 7% menyatakan netral. Dilihat dari jumlah mayoritas yang responden nilai, membuktikan bahwa informasi yang disajikan dalam website DISPARPORA membantu kegiatan berwisata responden di objek wisata Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi website dari Disparpora Kabupaten Pacitan lengkap. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.24 berikut ini:

Tabel 3.24
Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi dari Website Disparpora
Kabupaten Pacitan Lengkap

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	13	13.0	13.0	13.0
	N	21	21.0	21.0	34.0
	S	52	52.0	52.0	86.0
	SS	14	14.0	14.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-12

Sebanyak 66% responden menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa informasi yang disajikan website DISPARPORA Kabupaten Pacitan lengkap dan terdapat 13% responden yang menyatakan tidak setuju. Dilihat dari jumlah mayoritas responden, membuktikan bahwa informasi/konten yang terdapat dalam website dinilai lengkap.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi penunjang dari website Disparpora Kabupaten Pacitan ditampilkan secara lengkap. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.25 berikut ini:

Tabel 3.25
Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi Penunjang dari Website
Disparpora Kabupaten Pacitan Ditampilkan Lengkap/Detail

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	16	16.0	16.0	16.0
	N	25	25.0	25.0	41.0
	S	52	52.0	52.0	93.0
	SS	7	7.0	7.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-13

Mayoritas responden menyatakan setuju dan sangat setuju, dengan total jawaban sebesar 59% yang menunjukkan bahwa informasi penunjang (restoran, akses jalan, toilet, dll) yang terdapat di dalam website Disparpora Kabupaten Pacitan dinilai cukup lengkap karena ditampilkan secara detail. Sedangkan 16% responden menyatakan tidak setuju dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dan 25% menyatakan netral. Hal ini menunjukkan bahwa informasi penunjang yang ditampilkan dalam website ditampilkan secara detail/lengkap sehingga membantu meningkatkan pengetahuan responden tentang wisata pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai setelah mengakses website dari Disparpora Kabupaten Pacitan membuat ringkasan/rangkuman objek wisata yang akan dikunjungi. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.26 berikut ini:

Tabel 3.26

Persebaran Pendapat Responden Tentang Pengunjung Membuat Ringkasan Tentang Objek Wisata Pacitan Setelah Mengkases Website Disparpora Kabupaten Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	4	4.0	4.0	5.0
	N	10	10.0	10.0	15.0
	S	75	75.0	75.0	90.0
	SS	10	10.0	10.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-14

Total sebagian besar responden (85%) menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa informasi/konten yang ditampilkan dalam website dinilai menarik karena dilengkapi dengan berbagai gambar keindahan objek wisata sehingga memberikan keyakinan kepada pengguna dalam menentukan objek wisata mana sajakah yang akan ia kunjungi serta memudahkan pengguna dalam membuat ringkasan mengenai objek-objek wisata yang berada di Kabupaten Pacitan. Terdapat 10% responden yang menyatakan netral dan sedikitnya 5% responden yang menyatakan tidak setuju.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi website dari Disparpora Kabupaten Pacitan lebih lengkap daripada yang lainnya. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.27 berikut ini:

Tabel 3.27

Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi dari Website Disparpora Kabupaten Pacitan Lebih Lengkap Daripada Informasi yang Tersebar di Internet

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	3	3.0	3.0	3.0
	N	29	29.0	29.0	32.0
	S	54	54.0	54.0	86.0
	SS	14	14.0	14.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-15

Sebanyak 29% responden menyatakan netral dan sedikitnya 3% responden menyatakan tidak setuju apabila konten/informasi website Disparpora Kabupaten Pacitan lebih lengkap daripada informasi yang tersebar di internet. Namun mayoritas responden (68%) menyatakan setuju dan sangat setuju. Berdasarkan jawaban tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa konten/informasi yang disajikan oleh website Disparpora Kabupaten Pacitan lebih lengkap daripada informasi yang tersebar di internet.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai aplikasi Go Pacitan membantu menambah pengetahuan tentang objek wisata yang ada di Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.28 berikut ini:

Tabel 3.28

Persebaran Pendapat Responden Tentang Meningkatnya Pengetahuan Pengunjung Mengenai Wisata Pacitan Setelah Mengakses Aplikasi Go Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	2	2.0	2.0	2.0
	N	9	9.0	9.0	11.0
	S	61	61.0	61.0	72.0
	SS	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-23

Mayoritas responden menyatakan setuju dan sangat setuju dengan poin pertanyaan tentang Aplikasi GO-Pacitan DISPARPORA menambah pengetahuan wisata Pacitan, dengan total jawaban sebesar 89% dan hanya 2% responden yang tidak sependapat. Hal ini dikarenakan aplikasi GO-Pacitan menampilkan berbagai macam objek wisata dalam bentuk gambar dan di deskripsikan dengan menarik sehingga menambah pengetahuan bagi para pengguna.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai aplikasi Go Pacitan membantu memahami objek wisata yang ada di Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.29 berikut ini:

Tabel 3.29
Persebaran Pendapat Responden Tentang Terbantunya Pengunjung dalam Memahami Objek Wisata Pacitan Setelah Mengakses Aplikasi Go Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	3	3.0	3.0	3.0
	N	8	8.0	8.0	11.0
	S	62	62.0	62.0	73.0
	SS	27	27.0	27.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-24

Sebagian besar responden 89% menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa aplikasi Go Pacitan membantu dalam memahami objek wisata dan hanya 3% responden yang menyatakan tidak setuju dan yang menyatakan netral sebanyak 8%. Berdasarkan jawaban tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Go Pacitan membantu responden memahami objek wisata yang ada di Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai aplikasi Go Pacitan membantu dalam kegiatan berwisata di Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.30 berikut ini:

Tabel 3.30
Persebaran Pendapat Responden Tentang Terbantunya Pengunjung dalam Kegiatan Berwisata di Pacitan Setelah Mengakses Aplikasi Go Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	2	2.0	2.0	2.0
	N	7	7.0	7.0	9.0
	S	64	64.0	64.0	73.0
	SS	27	27.0	27.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-25

Mayoritas responden menyatakan setuju dengan jumlah 64 orang (64%) dan sangat setuju sebesar 27%, responden yang menyatakan tidak setuju hanya 2% dan netral 7%. Dari jawaban tersebut total 91% responden menyatakan setuju dan sangat setuju yang tergolong sangat besar, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Go Pacitan membantu responden dalam kegiatan berwisata di Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi yang disajikan di aplikasi Go Pacitan lengkap. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.31 berikut ini:

Tabel 3.31
Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi yang Ditampilkan dalam
Aplikasi Go Pacitan Lengkap

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	7	7.0	7.0	7.0
	N	21	21.0	21.0	28.0
	S	60	60.0	60.0	88.0
	SS	12	12.0	12.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-26

Dari sebagian besar responden yang menyatakan setuju dan sangat setuju total berjumlah 72%, yang menyatakan tidak setuju tergolong kecil yang hanya 7% saja dan yang lainnya (21%) menyatakan netral. Dari jawaban tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi tempat wisata yang disajikan dalam aplikasi Go Pacitan lengkap.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi penunjang yang ditampilkan oleh aplikasi Go Pacitan detail/lengkap. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.32 berikut ini:

Tabel 3.32

Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi Penunjang dalam Aplikasi Go Pacitan Disajikan Secara Detail/Lengkap

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	12	12.0	12.0	12.0
	N	24	24.0	24.0	36.0
	S	48	48.0	48.0	84.0
	SS	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-27

Dari jawaban responden, sebagian besar menyatakan setuju dan sangat setuju yang total berjumlah 64%, yang menyatakan tidak setuju hanya sebagian kecil yaitu 12% dan lainnya menjawab netral (24%). Dari jawaban tersebut menunjukkan bahwa informasi-informasi penunjang di tempat wisata seperti toilet, restoran, akses jalan dan lainnya ditampilkan secara lengkap di aplikasi Go Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai setelah mengakses/menggunakan aplikasi Go Pacitan, membuat ringkasan daftar objek wisata di Pacitan. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.33 berikut ini:

Tabel 3.33

Persebaran Pendapat Responden Tentang Pembuatan Ringkasan dari Objek-Objek Wisata yang akan Dikunjungi Setelah Mengakses Aplikasi Go Pacitan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	2	2.0	2.0	3.0
	N	15	15.0	15.0	18.0
	S	68	68.0	68.0	86.0
	SS	14	14.0	14.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban kuesioner no-29

Dari jawaban responden, mayoritas responden sebesar 68% menyatakan setuju, 14% sangat setuju. Responden yang menjawab tidak setuju hanya berjumlah 25 dan jawaban sangat tidak setuju hanya sebesar 1%. Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa responden membuat ringkasan atau catatan sendiri dari objek-objek wisata yang akan dikunjungi setelah mengakses aplikasi Go Pacitan.

Selanjutnya kepada responden ditanyakan mengenai informasi dari aplikasi Go Pacitan lebih lengkap daripada yang info lain yang tersebar di internet. Dari hasil jawaban 100 responden tersusun dalam tabel 3.34 berikut ini:

Tabel 3.34

Persebaran Pendapat Responden Tentang Informasi Aplikasi Go Pacitan Lebih Lengkap Daripada yang Lainnya

		<i>Frequency</i>	<i>Percent (%)</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	3	3.0	3.0	3.0
	N	25	25.0	25.0	28.0
	S	56	56.0	56.0	84.0
	SS	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Jawaban Kuesioner no-30

Sebanyak 25% responden menyatakan netral dan sedikitnya 3% responden menyatakan tidak setuju apabila konten/informasi aplikasi Go Pacitan lebih lengkap daripada informasi yang tersebar di internet. Namun mayoritas responden total 72% menyatakan setuju dan sangat setuju. Berdasarkan jawaban tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa konten/informasi yang disajikan oleh aplikasi Go Pacitan lebih lengkap daripada informasi yang tersebar di internet.

Dari 14 item pertanyaan tentang Tingkat Pengetahuan Website dan Aplikasi, dengan skor tertinggi ideal = (14 x 5 = 70) dan skor terendah adalah (14 x 1 = 14), maka dapat dihitung nilai interval:

$$Interval = \frac{Skor\ Mak - Skor\ Min}{Jumlah\ Kategori}$$

$$Interval = \frac{70 - 14}{5} = 11,2 = 11$$

Hasil jawaban dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.35
Persentase Responden Berdasarkan Variabel Tingkat Pengetahuan

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	14-24	0	0%
Rendah	25-35	1	1%
Sedang	36-46	4	4%
Tinggi	47-57	61	61%
Sangat Tinggi	58-68	34	34%
Total		100	100%

Sumber: Data Primer yang telah diolah

Berdasarkan hasil temuan penelitian dalam tabel 2.3.15 dapat disimpulkan bahwa variabel tingkat pengetahuan yang diwakili oleh 100 responden berada pada tingkat tinggi, yaitu sebesar 61% (61 orang) dan pada tingkat sangat tinggi sebesar 34% (34 orang). Sementara 4% responden berada di tingkat sedang dan hanya 1% responden berada pada tingkat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden terhadap website dan aplikasi tinggi.

3.3 Hubungan Efektivitas Website (X1) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)

Berdasarkan hasil temuan penelitian di lapangan, tabel 2.4 berikut ini akan menjelaskan keterkaitan antara efektivitas penggunaan website Disparpora Kabupaten Pacitan (X1) terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan (Y).

Tabel 3.36**Tabulasi Silang Efektivitas Penggunaan Website (X1) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)**

Efektivitas Website (X1)	Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)					Jumlah
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah	
Sangat Efektif	1 1%	-	-	-	-	1 1%
Efektif	7 7%	-	-	-	-	7 7%
Cukup Efektif	26 26%	59 59%	-	-	-	85 85%
Tidak Efektif	-	2 2%	4 4%	1 1%	-	7 7%

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa sebagian besar responden yaitu 59 orang (59%) menyatakan bahwa website dari Disparpora Kabupaten Pacitan cukup efektif dengan tingkat pengetahuan tinggi tentang wisata yang ada di Pacitan setelah mengakses website. Sedangkan 26 orang atau 26% responden menyatakan efektivitas penggunaan website Disparpora menilai cukup efektif dengan tingkat pengetahuan yang sangat tinggi tentang wisata Pacitan dari setelah mengakses website Disparpora Kabupaten Pacitan.

3.4 Hubungan Efektivitas Aplikasi Online (X2) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)

Berdasarkan hasil temuan penelitian di lapangan, tabel 3.37 (tabulasi silang) berikut ini akan menjelaskan keterkaitan antara efektivitas penggunaan aplikasi online Disarpura Kabupaten Pacitan (X2) terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan (Y).

Tabel 3.37
Tabulasi Silang Efektivitas Penggunaan Aplikasi (X2) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)

Efektivitas Aplikasi (X2)	Tingkat Pengetahuan (Y)					Jumlah
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah	
Sangat Efektif	1 1%	-	-	-	-	1 1%
Efektif	16 16%	-	-	-	-	7 7%
Cukup Efektif	17 17%	61 61%	1 1%	-	-	79 79%
Tidak Efektif	-	-	3 3%	1 1%	-	4 4%

Berdasarkan tabel 3.37, diketahui bahwa mayoritas responden yaitu 61 orang atau 61% menyatakan bahwa efektivitas penggunaan aplikasi Disarpura Kabupaten Pacitan cukup efektif dengan tingkat pengetahuan tentang wisata Pacitan berada pada tingkat tinggi dari setelah mengakses/menggunakan aplikasi

(Go Pacitan). 17% responden menyatakan sedemikian rupa tetapi dengan tingkat pengetahuan tentang wisata di Pacitan sangat tinggi dari setelah mengakses aplikasi Go Pacitan. Sedangkan 16 orang (16%) menyatakan bahwa efektivitas penggunaan aplikasi dari Disparpora efektif dengan tingkat pengetahuan tentang wisata Pacitan setelah mengakses aplikasi berada di tingkat sangat tinggi.

3.5 Hubungan Efektivitas Website (X1) dan Efektivitas Aplikasi Online (X2) Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)

Berdasarkan hasil temuan penelitian di lapangan, tabel 3.38 (tabulasi silang) berikut ini akan menjelaskan keterkaitan antara efektivitas Website (X1) dan efektivitas penggunaan aplikasi online Disparpora Kabupaten Pacitan (X2) terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan (Y).

Tabel 3.38

**Tabulasi Silang Efektivitas Website (X1) dan Efektivitas Aplikasi Online (X2)
Terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)**

Efektivitas Website (X1)	Efektivitas Aplikasi (X2)	Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)					Total
		Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah	
Sangat Efektif	Sangat Efektif	1 1%					1 100 %
Efektif	Efektif	7 7%					7 100 %
Cukup Efektif	Efektif	9 9%					9 100 %
	Cukup Efektif	17 17%	59 59%				76 100 %
Tidak Efektif	Cukup Efektif		2 2%	1 1%			3 100 %
	Tidak Efektif			3 3%	1 1%		4 100 %

Berdasarkan tabel 3.38 tersebut diketahui bahwa responden sebesar 59% (59 orang) menyatakan apabila efektivitas website cukup efektif dan efektivitas aplikasi juga cukup efektif, maka tingkat pengetahuan pengunjung tentang Wisata Pacitan akan tinggi. Kemudian 17 orang (17%) menyatakan apabila efektivitas dari website cukup baik dan efektivitas dari aplikasi juga cukup baik maka tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan akan sangat tinggi. Responden yang menyatakan apabila efektivitas website cukup baik dan efektivitas dari

aplikasi efektif maka tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan akan sangat tinggi sebanyak 9 orang (9%). Sementara responden yang menyatakan apabila efektivitas website tidak efektif dan efektivitas aplikasi juga tidak efektif, maka tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan akan berada di tingkat sedang.

Dari hasil yang diperoleh dalam tabel 3.38 diperoleh kesimpulan bahwa jika efektivitas website dan aplikasi cukup efektif, maka tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan akan tinggi bahkan akan sangat tinggi.

BAB IV

PEMBAHASAN

Didalam bab ini akan diberikan penjelasan mengenai prosedur pengambilan data hingga ke hasil pengujian yang dilakukan. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diambil dapat dinilai atau diyakini kebenaran/keshahihannya, sehingga informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat dipercaya dari segi metode maupun pengujiannya, dimana akan dijabarkan tentang analisis efektivitas penggunaan media baru *website* dan aplikasi online Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Yang dilakukan berikut ini meliputi analisis instrumen penelitian, dan analisis regresi linier berganda.

4.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian

4.1.1 Uji Validitas Data

Uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat kebenaran atau tingkat keshahihan daripada alat ukur yang digunakan, yang dimana alat ukur tersebut adalah kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Teknik pengujian validitas data menggunakan aplikasi IBM SPSS *statistics* 22 dengan metode *pearson correlations*. Pengujian instrumen data dikatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Responden dari data yang diambil/diperlukan berjumlah 100 responden, oleh karena itu nilai r tabel dari 100 responden yaitu 0,195. Uji validitas terhadap masing-masing tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1

Hasil Uji Validitas Instrumen Data

Variabel	Item	rHitung	rTabel	Keterangan
Efektivitas Website (X1)	WE1	.560	0,195	Valid
	WE2	.655	0,195	Valid
	WE3	.585	0,195	Valid
	WE4	.370	0,195	Valid
	WE5	.348	0,195	Valid
	WE6	.448	0,195	Valid
	WE7	.591	0,195	Valid
	WE8	.665	0,195	Valid
Efektivitas Aplikasi (X2)	AP1	.513	0,195	Valid
	AP2	.588	0,195	Valid
	AP3	.560	0,195	Valid
	AP4	.476	0,195	Valid
	AP5	.392	0,195	Valid
	AP6	.260	0,195	Valid
	AP7	.485	0,195	Valid
	AP8	.651	0,195	Valid
Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)	P1	.642	0,195	Valid
	P2	.682	0,195	Valid
	P3	.700	0,195	Valid
	P4	.622	0,195	Valid
	P5	.565	0,195	Valid
	P6	.597	0,195	Valid
	P7	.628	0,195	Valid
	P8	.684	0,195	Valid
	P9	.709	0,195	Valid
	P10	.801	0,195	Valid
	P11	.658	0,195	Valid
	P12	.672	0,195	Valid

	P13	.793	0,195	Valid
	P14	.661	0,195	Valid

Sumber: Hasil Olah Data, 2018.

Dari hasil analisis validitas tersebut diketahui bahwa butir-butir pernyataan dari kuesioner tersebut memiliki nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sebesar 0,195. Sehingga dapat dikatakan bahwa butir-butir tersebut layak digunakan untuk pengambilan data penelitian.

4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi jawaban responden atas instrument-instrumen penelitian yang diukur. Uji reliabilitas ini menggunakan metode pengukuran *Cronbach alpha*, menurut Ghazali (2012:47) instrumen penelitian dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach alpha* $\geq 0,6$. Uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Reliabilitas Instrumen Data

Variabel	<i>Cronbach alpha</i>	<i>N of Items</i>	Keterangan
Efektivitas Website (X1)	.610	8	Reliabel
Efektivitas Aplikasi (X2)	.709	8	Reliabel
Tingkat Pengetahuan Pengunjung Tentang Wisata Pacitan (Y)	.903	14	Reliabel

Sumber: hasil olah data spss, 2018

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach alpha* $\geq$ 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel efektivitas website, aplikasi dan tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata pacitan reliabel dan instrumen tersebut layak digunakan untuk pengambilan data penelitian.

4.2 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Salah satu hipotesis yang diajukan dalam penelitian yakni hipotesis yang menguji pengaruh variabel independen (X1, X2) terhadap variabel dependen (Y). Analisis regresi bertujuan untuk melihat pengaruh dari efektivitas website dan efektivitas aplikasi terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hasil penghitungan analisis regresi linier berganda diolah dengan bantuan *ibm spss statistics 22*, hasil olah data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Rangkuman Hasil Analisis Regresi Linier Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.411	.414		.994	.323
Efektivitas Website (X1)	.480	.109	.360	4.391	.000
Efektivitas Aplikasi (X2)	.510	.096	.437	5.327	.000

Sumber: Hasil olah data, 2018

Berdasarkan tabel tersebut diatas, dapat disusun persamaan sebagai berikut:

$$Y = 0,411 + 0,480 + 0,510$$

Bentuk persamaan tersebut dapat diartikan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta bernilai 0,411, yang berarti bahwa jika variabel efektivitas website dan efektivitas aplikasi bernilai 0, maka tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan memiliki nilai positif sebesar 0,411 atau 41,1 %.
2. Koefisien regresi (B) variabel efektivitas website (X1) sebesar 0,480 menunjukkan efektivitas website memiliki arah koefisien regresi positif, yang berarti bahwa setiap penambahan/peningkatan 1 satuan atau 100% media baru website Disparpora Kabupaten Pacitan akan meningkatkan nilai tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan sebesar 0,480 satuan atau 48%.
3. Koefisien regresi (B) variabel efektivitas aplikasi (X2) sebesar 0,510 yang artinya menunjukkan efektivitas aplikasi memiliki arah koefisien regresi positif, yang berarti bahwa setiap penambahan/peningkatan 1 satuan atau 100% media baru aplikasi online Disparpora Kabupaten Pacitan akan meningkatkan nilai tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan sebesar 0,510 satuan atau 51%.

4.2.1 Hasil Uji T

Hasil uji hipotesis menunjukkan pengaruh efektivitas website dan efektivitas aplikasi telah diuji dengan menggunakan uji t (parsial). Hasil uji olah data disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Rangkuman Hasil Uji T
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.411	.414		.994	.323
Efektivitas Website (X1)	.480	.109	.360	4.391	.000
Efektivitas Aplikasi (X2)	.510	.096	.437	5.327	.000

Sumber: Hasil olah data, 2018

1. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai koefisien regresi untuk efektivitas website sebesar 0,480. Variabel efektivitas website memiliki t-hitung sebesar 4,391 dan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi t efektivitas website < 0,5 (5%) maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas website berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja dari H1 yang menyatakan tentang adanya keterkaitan antara efektivitas website Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan terhadap tingkat

pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan diterima sehingga H_0 ditolak.

2. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai koefisien regresi untuk efektivitas aplikasi sebesar 0,510. Variabel efektivitas aplikasi memiliki t-hitung sebesar 5,327 dan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi t efektivitas aplikasi $< 0,5$ (5%) maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas media baru aplikasi Disparpora Kabupaten Pacitan berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja dari H_2 yang menyatakan tentang adanya keterkaitan antara efektivitas aplikasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan diterima sehingga H_0 ditolak.

4.2.2 Hasil Uji F

Pengujian dilakukan menggunakan uji F, uji F digunakan untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh efektivitas website dan efektivitas aplikasi Disparpora Kabupaten Pacitan secara serentak atau bersama-sama terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hasil uji F menunjukkan variabel independen secara kelayakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika nilai signifikansi lebih kecil daripada nilai signifikansi yang telah ditetapkan ($< 0,05/5\%$). Hasil uji F disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5
Rangkuman Hasil Uji F
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	10.347	2	5.173	37.427	.000 ^b
Residual	13.408	97	.138		
Total	23.755	99			

Sumber: Hasil olah data, 2018

Berdasarkan tabel tersebut diatas, menunjukkan bahwa F-hitung sebesar 37,427 dengan probabilitas tingkat kesalahan sebesar 0,000 yang mana lebih kecil daripada taraf signifikansi yang telah ditetapkan (0,05/5%). Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara efektivitas website dan efektivitas aplikasi dari Disparpora Kabupaten Pacitan secara serentak atau bersama-sama terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan.

4.2.3 Uji Determinasi R square

Tabel 4.6
Rangkuman Hasil Uji Durbin-Watson
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.660 ^a	.436	.424	.37179

Sumber: Hasil Olah data, 2018

Nilai koefisien determinasi atau R square (R²) regresi linier berganda pada tabel diatas sebesar 0,436. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat besaran

pengaruh efektivitas website dan efektivitas aplikasi Disparpora Kabupaten Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan sebesar 43,6%, sedangkan sisanya sebesar 56,4% dijelaskan oleh faktor lain selain dari variabel independen tersebut. Hal ini menjawab hipotesis kerja dari H3 yang menyatakan tentang adanya keterkaitan antara efektivitas website dan efektivitas aplikasi Disparpora Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata yang ada di Pacitan.

4.3 Pembahasan dan Implikasi

Dari hasil analisis yang telah dilakukan dengan dengan beberapa uji analisis dan uji analisis regresi berganda, dapat diketahui bahwa keterkaitan antara efektivitas website dan efektivitas aplikasi secara individu (parsial) maupun serentak menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan.

Hasil penelitian antara efektivitas website Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan terbukti signifikan, artinya efektivitas website dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan pengunjung tentang wisata yang ada di Pacitan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Komaruddin (1994:294) bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkatan keberhasilan manajemen dari sebuah organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Konten/isi informasi yang disajikan dalam website oleh Dinas Pariwisata Pemuda

dan Olahraga Kabupaten Pacitan berisi tentang informasi pariwisata yang ada di Pacitan, informasi yang disajikan pun ditampilkan secara detail terperinci/lengkap dan disertai spot-spot unik gambar/foto dari objek wisata terkait. Hal ini dibuktikan dari pendapat responden di BAB III tabel 3.24 tentang informasi yang ditampilkan di website lengkap, sebanyak 66% responden menyatakan setuju dan sangat setuju akan hal itu.

Dalam sebuah situs website, dapat dikatakan efektif penggunaannya jika website tersebut memiliki aspek *usability*, maksudnya adalah bahwa website harus dapat digunakan atau mempunyai kegunaan dengan baik. Didalam aspek *usability* terdapat beberapa komponen untuk pengukurannya, seperti yang dikemukakan oleh Nielsen J. dalam Handiwidjojo dan Ernawati (2016:50) bahwa komponen pengukuran dari *usability* atau kegunaan dari website meliputi kemudahan (*learnability*), efisien (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), kesalahan dan kemanan (*errors*) dan kepuasan (*satisfaction*).

Dilihat dari komponen kemudahan (*learnability*) website pacitantourism.net atau website dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga mudah digunakan bagi penggunanya, website yang dimiliki memiliki tampilan dan menu bar yang sederhana sehingga mudah digunakan. Hal ini dibuktikan dengan adanya jawaban dari mayoritas responden, sebanyak 76% menjawab setuju dan 10% menjawab sangat setuju dengan pernyataan bahwa website dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan mudah digunakan atau diakses oleh penggunanya. Pernyataan ini dapat dilihat dalam BAB III pada tabel 3.3.

Selanjutnya dari komponen efisien (*efficiency*) website pacitantourism.net menyajikan informasi yang dapat dipahami dengan baik oleh penggunanya hal ini karena didalam menu website beberapa isi informasi dikelompokkan menurut kebutuhan informasi yang ingin dicari oleh pengguna, selain itu dari segi desain maupun konten dinilai cukup menarik bagi penggunanya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya jawaban dari sebagian besar responden yang menyatakan setuju dan sangat setuju akan hal isi informasi dapat dipahami dengan baik dan desain maupun konten website menarik yang dapat dilihat dalam BAB III pada tabel 3.4 dan tabel 3.5.

Komponen *usability* website Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan mudah diingat (*memorability*), isi konten baik informasi tentang deskripsi, foto objek wisata maupun desain website yang dimiliki Disparpora ini mudah diingat oleh penggunanya. Hal ini dibuktikan dari persebaran pendapat responden yang dapat dilihat didalam BAB III pada poin nomor empat yang menyatakan bahwa informasi yang ditampilkan di website mudah diingat.

Error/crash memiliki salah satu perananan vital yang harus diperhatikan bagi lembaga-lembaga yang memanfaatkan website sebagai media untuk menyebarkan informasi, *error/crash* disaat pengaksesan merupakan suatu hal yang mengganggu, didalam website pacitantourism.net pengguna jarang mendapat kendala ketika pengaksesan atau diwaktu menggunakannya, pengguna jarang menemukan kendala *error* (kesalahan dan keamanan) baik berupa *connection timeout*, *server error* dan lain sebagainya. Hal ini dibuktikan berdasarkan persebaran pendapat responden didalam bab 3 yang dapat dilihat di poin nomor lima dan enam, didalam

poin nomor lima responden yang menyatakan tidak setuju mendapatkan kendala ketika pengaksesan website berjumlah 45% dan di poin nomor enam tentang menemukan *crash*, *error* maupun *timeout* berjumlah 48%. Yang dimana dapat disimpulkan dari pernyataan ini bahwa website yang dimiliki oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan masih jauh dengan kata sempurna atau tanpa adanya kendala sama sekali, karena mayoritas responden yang menjawab tidak mencapai lebih dari 50% yang berarti responden lain pernah mendapatkan kendala disaat pengaksesan.

Komponen kegunaan dari efektivitas website selanjutnya yaitu kepuasan (*satisfaction*), pengukuran tingkat kepuasan pengguna dapat dinilai dari desain maupun penyampaian isi konten yang disajikan dalam website pacitantourism.net sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna atau pengakses, berdasarkan data temuan penelitian kepuasan pengguna (*user*) terhadap apa yang disajikan oleh website Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dari jawaban sebagian besar responden sebanyak 75% yang menyatakan setuju terkait penyampaian informasi website sesuai dengan apa yang diharapkan yang berarti puas dengan penyajian informasi dalam website. Pernyataan ini dapat dilihat didalam bab tiga pada tabel 3.10.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lanny Merlinda Losung, hasil penelitian yang didapatkan oleh penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan *e-tourism* atau website oleh Dinas

Kebudayaan dan Pariwisata Sulawesi Utara mendapatkan respon positif dari pengguna yang secara keseluruhan cukup efektif dalam memberikan informasi.

Hasil penelitian antara efektivitas aplikasi Go Pacitan yang dimiliki Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan dengan tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan terbukti signifikan atau memiliki nilai positif.

Pemilihan teknologi media baru yang digunakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan dalam menyampaikan informasi pariwisata ke khalayak dinilai tepat dan efektif. Tingkat keefektifan dari sebuah teknologi aplikasi, dalam hal ini aplikasi Go Pacitan dapat diukur dengan tingkat *usability* (kegunaan), maksudnya adalah bahwa sebuah teknologi (aplikasi Go Pacitan) harus dapat digunakan atau memiliki kegunaan fungsi dengan baik. *Usability* atau kegunaan aplikasi harus memiliki unsur yang efektif, efisien dan juga kepuasan. Seperti yang dikatakan ISO dalam Dewanto (2006:120) bahwa kegunaan merupakan suatu bagian yang membantu pemakai didalam menyelesaikan keputusan secara efisien, efektif dan bertahan atas segala faktor, yaitu efisien, efektif dan kepuasan.

Dalam hal efektif, aplikasi Go Pacitan dalam menyampaikan informasi maupun desain yang disajikan aplikasi ini sudah termasuk efektif atau sudah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan dalam menyebarkan informasi tentang wisata Pacitan sekaligus promosi/mengenalkan pariwisata dalam menarik minat pengunjung untuk berwisata di Pacitan. Aplikasi Go Pacitan sendiri juga dinilai efisien dalam menyampaikan informasinya kepada khalayak/publik, informasi disajikan dengan mengelompokkan destinasi

pariwisata yang ada di Pacitan dan juga pengelompokan-pengelompokan dari informasi apa yang ingin didapatkan oleh publik, seperti misalnya rumah makan, penginapan, harga tiket, foto dari beberapa bagian objek dan lain sebagainya yang dapat dipahami dengan baik oleh publik. Dari segi desain pun dinilai menarik dengan penampilan warna yang kontras dan pemakaian gambar/foto dari beberapa objek wisata yang dijadikan tampilan halaman depan (beranda). Hal ini dibuktikan dengan adanya jawaban dari mayoritas responden yang menyatakan bahwa informasi aplikasi Go Pacitan mudah dipahami dengan total 82% responden menyatakan setuju dan sangat setuju dan jawaban responden tentang desain yang ditampilkan menarik dengan sebagian besar responden menjawab setuju dan sangat setuju sebanyak 72%.

Dalam penelitian ini juga membahas tentang tingkat pengetahuan, hubungan efektivitas website dan aplikasi dengan tingkat pengetahuan sendiri adalah untuk mengukur tingkatan pengetahuan publik tentang wisata Pacitan setelah mengakses website maupun aplikasi. Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang telah diketahui seseorang atau hasil tahu seseorang melalui indra terhadap suatu objek. Seperti yang dikatakan Notoatmodjo (2010), pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif terdapat enam tingkatan, yaitu tahu, memahami, aplikasi (mengaplikasikan/menerapkan), analisis, sintesis dan evaluasi.

Dilihat dari dimensi tahu atau tingkat ketahuan seseorang terhadap suatu objek yang telah dilihatnya, objek dalam artian disini adalah teknologi media baru yang digunakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan yaitu

website dan aplikasi. Dalam hal indikator atau tolak ukur dalam sebuah penilaian tingkat ketahuan individu (responden) dilihat dari seberapa besar tingkat pengetahuan responden tentang wisata yang ada di Pacitan setelah mengakses kedua media baru yang digunakan tersebut. Pada dasarnya, kedua media baru ini difungsikan untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang wisata dan informasi pendukung tentang wisata yang ada di Pacitan, hal ini memiliki faktor atau menjadikan peranan penting terhadap tingkat ketahuan responden. Dan berdasarkan temuan peneliti di lapangan menghasilkan sebuah jawaban bahwa website dan aplikasi memberikan pengetahuan baru kepada responden tentang wisata Pacitan setelah mengakses kedua media tersebut. Pernyataan tersebut dapat dilihat dalam bab tiga di tabel 3.21 dan 3.28, yang menyatakan bahwa sebagian besar responden setuju mengenai website maupun aplikasi dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan meningkatkan pengetahuan responden setelah mengaksesnya, yang keduanya memiliki total jumlah sebanyak sekitar 89%.

Hasil dari penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tantan Muhammad, yang berjudul: *Fungsi Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat dalam Meningkatkan Citra Positif Lembaga*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa menggunakan website sebagai sarana penyampaian informasi aktual dari program-program yang sedang dilakukan sehingga dapat berguna untuk menambah pengetahuan masyarakat mengenai pariwisata dan kebudayaan yang ada di Jawa Barat.

Selanjutnya dari setelah melihat dan mengetahui tentang apa isi konten informasi yang disajikan oleh website maupun aplikasi, dimensi atau tingkatan selanjutnya yaitu memahami. Indikator atau yang menjadi tolak ukur dalam memahami sebuah materi apa yang telah diketahuinya yaitu apakah seseorang tersebut memahaminya dari setelah mengakses website maupun aplikasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan. Dalam penyampaian informasi pariwisata yang disajikan di website dan aplikasi memang sederhana dan mudah dipahami, contohnya pengelompokan beberapa informasi ke dalam sub menu yang dapat disortir sendiri sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh penggunanya. Hal ini sesuai dengan jawaban dari sebagian besar responden yang menyatakan bahwa penyajian informasi dari website dan aplikasi mudah dipahami, yang dapat dilihat dalam bab tiga persebaran pendapat responden tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan pada tabel poin nomor dua dan poin nomor sembilan yang menunjukkan setuju di angka presentase yang besar, yakni 95% (website) dan 89% (aplikasi).

Dimensi aplikasi (mengaplikasikan/menerapkan), merupakan tingkatan selanjutnya dari tingkatan pengetahuan seseorang. Dalam hal ini, setelah seseorang tahu dan memahami maksud materi (informasi wisata) yang didapatnya akan dilihat pengaplikasian seseorang tersebut setelah mengakses website ataupun aplikasi. Tolak ukur atau indikator yang dinilai dari dimensi ini yaitu adalah apakah website maupun aplikasi yang dimiliki oleh Dinas Pariwisata Pemuda Olahraga Pacitan membantu atau tidak dalam penerapan kegiatan berwisata pengunjung di wisata Pacitan. Membantu yang dimaksud adalah pesan yang disampaikan dalam

media yang diakses oleh publik apakah membantu dalam menggali informasi lebih dalam sehingga ketika berada di tempat tujuan wisata (Pacitan) publik atau dalam artian pengunjung dapat berwisata dengan nyaman berkat informasi yang telah didapatnya dari media website maupun aplikasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan. Dari penemuan penelitian yang didapatkan, mayoritas atau sebagian besar responden menjawab setuju dan sangat setuju di angka presentase yang tinggi yaitu jumlah total 89% (website) dan 91% (aplikasi) pernyataan yang menyatakan bahwa responden terbantu dengan kedua media tersebut dalam kegiatan berwisata setelah mengaksesnya. Pernyataan tersebut dapat dilihat dalam bab tiga pada tabel 3.23 dan tabel 3.30.

Dimensi selanjutnya yaitu analisis, dimana responden menguraikan atau menjabarkan isi konten informasi yang disajikan oleh media website dan aplikasi dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan. Isi konten informasi yang disajikan baik informasi tentang objek pariwisata maupun informasi penunjang lainnya ditampilkan secara terperinci dan detail, pengakses dapat dengan mudah mendapatkan informasi apa yang diinginkannya. Seperti misalnya informasi destinasi, fasilitas yang ada di objek terkait bahkan fitur transportasi dan navigasi penunjuk akses ke lokasi dapat juga diakses dengan mudah oleh pengguna. Hal ini dibuktikan dari jawaban sebagian besar responden, total sebanyak 72% setuju bahwa informasi yang disajikan aplikasi lengkap (tabel 3.31) dan 64% responden setuju bahwa informasi penunjang yang ditampilkan lengkap/detail (tabel 3.32). Selain itu total sebanyak 66% responden menyatakan informasi pariwisata yang

disajikan oleh website lengkap (tabel 3.24) dan 59% responden menyatakan setuju bahwa informasi penunjang ditampilkan secara detail atau lengkap (tabel 3.25).

Dimensi sintesis merupakan tingkatan pengetahuan selanjutnya dari setelah menganalisis sebuah konten informasi yang disajikan. Dalam dimensi ini tolak ukur atau indikator penilaian dinilai dari bagaimana pengunjung memadukan berbagai informasi yang ada website dan aplikasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan. Poin yang dimaksud dari penjelasan tersebut adalah, pembuatan ringkasan atau catatan sendiri oleh pengunjung (responden) dari sebuah informasi yang telah didapatnya, yang bertujuan untuk lebih meringkas berbagai informasi yang didapat sehingga dapat dengan mudah ketika berwisata. Dalam hal ini mayoritas responden menyatakan telah membuat ringkasan dari berbagai informasi yang telah didapatkannya dalam website dan aplikasi, yang dibuktikan dari jawaban pada tabel 3.26 total sebanyak 85% responden membuat ringkasan setelah mengakses website dan total sebanyak 82% responden membuat ringkasan setelah mengakses aplikasi Go Pacitan (tabel 3.33).

Evaluasi merupakan dimensi terakhir dari tingkat pengetahuan. Didalam evaluasi, responden melakukan penilaian terhadap penyajian informasi pariwisata di website maupun di aplikasi Go Pacitan. Penilaian ini berdasarkan apakah informasi yang disajikan oleh website dan aplikasi milik Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pacitan lebih lengkap daripada informasi-informasi yang tersebar di internet baik itu blog maupun website lain. Informasi pariwisata yang ditampilkan di kedua media milik Disparpora Pacitan ini lebih lengkap, informasi tentang

destinasi atau objek wisata ditampilkan lebih banyak dan dijelaskan secara detail daripada yang tersebar di internet, selain itu pengakses aplikasi maupun website Disparpora dapat melihat agenda kegiatan festival kebudayaan maupun lainnya, harga tiket masuk/retribusi, penginapan, rumah makan, akses jalan dan lain-lainnya yang mana di blog ataupun website lainnya tidak ditemukan seperti hal tersebut. Pernyataan ini dibuktikan dengan jawaban mayoritas responden, dengan total sebanyak 68% responden menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa informasi di website lebih lengkap daripada informasi yang tersebar di internet lainnya (bab tiga tabel 3.27), sedangkan total sebanyak 72% responden menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa informasi yang disajikan di aplikasi Go Pacitan lebih lengkap daripada yang lainnya (bab tiga tabel 3.34).

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi *R square*, didapatkan hasil 0,436. Artinya efektivitas website pacitantourism.net dan efektivitas aplikasi Go Pacitan secara bersama-sama mempengaruhi tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan sebesar 43,6%, sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini. Hal ini sekaligus menjawab rumusan masalah dari besaran tingkat efektivitas website dan aplikasi terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan.

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda, efektivitas aplikasi Go Pacitan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan lebih tinggi daripada tingkat efektivitas website pacitantourism.net terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hal ini bisa dilihat dari hasil

analisis uji data secara parsial (uji t) yang menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi efektivitas aplikasi sebesar 0,510 atau 51%, sedangkan nilai koefisien regresi dari efektivitas website hanya 0,480 atau 48%. Dari hasil penelitian ini bisa disimpulkan bahwa kedua media yang digunakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan sama-sama mempunyai pengaruh atau peran terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan, dan tingkat keefektifan dari aplikasi lebih tinggi daripada website.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Efektivitas penggunaan website dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji regresi linier berganda bahwa nilai koefisien regresi (B) sebesar 0,480 atau 48% dan dengan nilai signifikansi 0,000 yang mana $< 0,05$, dengan demikian hipotesis penelitian dari H1 diterima sedangkan H0 ditolak.
- 5.1.2 Efektivitas penggunaan aplikasi online (Go Pacitan) dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji regresi linier berganda bahwa nilai koefisien regresi (B) sebesar 0,510 atau 51% dan dengan nilai signifikansi 0,000 yang mana $< 0,05$, dengan demikian hipotesis penelitian dari H2 diterima sedangkan H0 ditolak.
- 5.1.3 Efektivitas penggunaan website dan aplikasi online dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan berpengaruh secara simultan terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan. Hal ini

dibuktikan dari hasil uji koefisien determinasi atau *Rsquare*, yakni sebesar 43,6% tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan dipengaruhi oleh variasi kedua variabel yang digunakan dalam penelitian, sisanya 56,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih jauh dari kata sempurna karena adanya beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

- 5.2.1 Jangkauan peneliti untuk menyebar angket atau kuesioner kepada responden masih hanya meliputi tempat atau objek wisata yang mayoritas ramai pengunjung saja dan belum menjangkau seluruh objek wisata yang ada di Pacitan dikarenakan banyaknya objek wisata yang ada.
- 5.2.2 Penelitian ini juga masih hanya melihat dua media yang digunakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan yang mempengaruhi tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan, padahal media untuk menyebarkan informasi pariwisata yang digunakan masih ada beberapa lagi.

5.3 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan analisis yang telah dilakukan yaitu:

- 5.3.1 Bagi pengembang atau bagian terkait dalam mengelola maupun bertanggung jawab terhadap media website pacitantourism.net dan aplikasi Go Pacitan diharapkan untuk meningkatkan fungsi lain, meningkatkan

desain dan juga *update* terkait informasi mengenai jumlah pengunjung di berbagai objek wisata setiap tahunnya sehingga dapat dijadikan acuan bagi calon pengunjung untuk berwisata di Pacitan.

- 5.3.2 Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih sempurna, baik dari segi variabel yang digunakan maupun teori yang lebih relevan. Dari hasil penelitian uji determinasi didapatkan nilai Rsquare dari efektivitas website dan efektivitas aplikasi terhadap tingkat pengetahuan pengunjung tentang wisata Pacitan sebesar 43,6% yang artinya sisanya yaitu 56,4% dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan faktor atau variabel yang mempengaruhi tingkat pengetahuan pengunjung.

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2005.
- Dewanto, I Joko. *WEB DESAIN (metode Aplikasi dan Implementasi)*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit – Universitas Diponegoro, 2012.
- Komaruddin. *Ensiklopedia Manajemen, edisi ke enam*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara. 1994.
- Kriyanto, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Avertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Notoatmodjo, S. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineke Cipta, 2010.
- Prasetyo, Bambang dan Jannah, Lina Miftahul. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Safaat, H. Nazruddin. *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android revisi kedua*. Jakarta: Informatika Bandung, 2014.
- Steers, M. Richard. *Efektifitas Organisasi*. Jakarta: Erlangga, 1985.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA, 2007.
- Suyanto, Asep Herman. *Step by Step: Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.

Skripsi/Tesis:

- Nurohman, Didik. *Efektivitas Penggunaan Website dalam Menunjang Kinerja Humas di Kementrian Agama Provinsi Riau*. Tesis. 2014. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Sarif Kasim.
- Herlina, Oktafiani. *Komunikasi Pemasaran Pariwisata DIY Melalui Pemanfaatan e-tourism oleh Swasta dan Pemerintah (Studi Komparatif www.visitingjogja.com dan www.yogyes.com)*. Tesis. 2013. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Merlinda Losung, Lanny. *Efektivitas Pemanfaatan E-tourism Sebagai Media Promosi dan Implikasinya pada Perencanaan Destinasi Pariwisata (Studi*

Kasus: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sulawesi Utara). Tesis. 2011. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Muhammad, Tantan. *Fungsi Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat dalam Meningkatkan Citra Positif Lembaga*. Skripsi. 2016. Bandung: Universitas Pasundan

Puspita Sari, Ellyana. *Efektivitas Event “Tarakan Maritime Festival 2014” Terhadap Peningkatan Citra Kota Tarakan Sebagai Kota Pariwisata*. Skripsi. 2015. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Sitohang, Ranto. *Promosi Kepariwisata dan Peningkatan Jumlah Kunjungan (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)*. Skripsi. 2008. Medan: Universitas Sumatera Utara.

Jurnal:

Fetiyana, Luthfi Prihandini. 2015. *Tingkat Pemanfaatan Social Media terhadap Branding Pariwisata Jawa Tengah oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah* (Jurnal). Semarang: Universitas Diponegoro.

Handiwidjojo, Wimmie & Ernawati, Lussy. 2016. *Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)*. JUISI, Vol. 02 No. 01.

Made Yogi Adnyana, Ida Bagus dan Effendi, Rissal. 2014. *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis Web dan Mobile Android (Studi Kasus di Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol 5, No 1.

Susanto, Eko Hari. 2012. *Media baru, Kebebasan Informasi dan Demokrasi di Kalangan Generasi Muda* (Jurnal). Jakarta: Universitas Tarumanegara.

Internet:

“Dinas Pariwisata Pacitan”.
<https://www.google.co.id/search?q=dinas%20pariwisata%20pacitan> (akses 20 Agustus 2018)

“Indeks Kunjungan”. <http://pacitantourism.net/indeks-kunjungan.html> (akses 29 Mei 2017)

“Kabupaten Pacitan”. https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Pacitan (akses 5 April 2017)

- “Libur Lebaran, Pengunjung Pantai Klayar Membludak”. <https://pacitanku.com/2017/06/28/libur-lebaran-pengunjung-pantai-klayar-membludak/>, (akses 18 Juni 2018).
- “Pengetahuan”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengetahuan>, (akses 28 Mei 2017)
- “Sebanyak 40 Peselancar dari 12 Negara Semarakkan Pesona Hello Pacitan 2017”. <https://pacitanku.com/2017/08/18/sebanyak-40-peselancar-dari-12-negara-semarakkan-pesona-hello-pacitan-2017/> (akses 5 April 2017).
- “Tahun 2017 Pengguna Internet di Indonesia Mencapai 143,26 Juta Orang”. <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/161115126/tahun-2017-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-14326-juta-orang/> (akses 19 Februari 2018).
- “Targetkan Kunjungan Wisata 2017 Capai 1,7 Juta, Pemkab Genjot Bangun Infrastruktur OW”. <https://pacitanku.com/2017/01/26/targetkan-kunjungan-wisata-2017-capai-17-juta-pemkab-genjot-bangun-infrastuktur-ow/> (akses 26 Januari 2017)
- “Perbup No 055 Tahun 2016 Kedudukan, Tugas dan Fungsi, Susunan Organisasi, Serta Tata Kerja Dinas Pariwisata, Kepemudaan, Dan Olahraga Kabupaten Pacitan”. http://kabpacitan.jdih.jatimprov.go.id/?wpfb_dl=7043 (akses 16 Agustus 2018).
- “Uraian Tugas”. : <http://pacitankab.go.id/uraian-tugas/> (akses 16 Agustus 2018)

Lampiran:

a. Matriks Kerja

Variabel	Indikator	Tolak Ukur	No. Kuesioner
Efektivitas Media Baru	Kemudahan (learnability)	Mudah atau tidaknya media baru DISPARPORA digunakan oleh pengguna (user)	1, 16
	Efisiensi (efficiency)	Jelas atau tidaknya isi konten dari teknologi media baru DISPARPORA	2,3,17,18
	Mudah Diingat (memorability)	Hal-hal yang berkaitan dengan teknologi media dari DISPARPORA yang mudah diingat	4,19
	Kesalahan dan Keamanan (errors)	Seberapa banyak <i>error</i> ketika teknologi media baru diakses pengguna	5,6,20,21
	Kepuasan (satisfaction)	Tingkat kepuasan pengguna terhadap isi konten maupun desain dari media baru DISPARPORA	7,8,22,23
Tingkat Pengetahuan	Tahu (know)	Seberapa besar tingkat pengetahuan pengunjung tentang objek wisata di Pacitan setelah mengakses media teknologi DISPARPORA	9,24
	Memahami (comprehension)	Pemahaman tentang objek wisata di pacitan setelah mengakses media teknologi DISPARPORA	10,25
	Aplikasi (application)	Membantu atau tidaknya teknologi media baru DISPARPORA dalam penerapan kegiatan berwisata pengunjung	11,26
	Analisis (analysis)	Pendapat responden tentang objek wisata yang ditampilkan di website dan aplikasi	12,13,27,28
	Sintesis (synthesis)	Bagaimana pengunjung memadukan berbagai informasi yang ada di website dan aplikasi DISPARPORA	14,29

	Evaluasi (evaluation)	Penilaian pengunjung tentang informasi objek wisata yang ditampilkan di website dan aplikasi	15,30
--	--------------------------	--	-------

b. Kuesioner Penelitian

Kepada Yth:

Bapak/Ibu/Sdr/i

Di tempat

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Brian Anggika Putra

NIM : 14321188

Prodi : Ilmu Komunikasi, S1

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Indonesia

Memohon kesediaan dari Bapak/Ibu/Saudara/i untuk sekiranya dapat berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian berikut, berkaitan dengan penyusunan skripsi yang sedang saya lakukan dalam rangka menyelesaikan Program Studi Ilmu Komunikasi S1 Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Baru Website dan Aplikasi Online DISPARPORA Kabupaten Pacitan terhadap Tingkat Pengetahuan Pengunjung tentang Wisata Pacitan”**.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Oleh karena itu, dimohon kesediannya untuk mengisi/menjawab kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya. **Kuesioner ini hanya untuk keperluan skripsi tidak untuk dipublikasikan secara luas, sehingga kerahasiaan data yang diisi dapat dijaga.**

Atas kerjasama yang baik dan kesungguhan Bapak/Ibu/I dalam mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih

Hormat Saya,

Brian Anggika Putra

NIM. 14321188

IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :
2. Asal Daerah :
3. Status/Pekerjaan :

Petunjuk Pengisian

Berikut ini merupakan pernyataan-pernyataan yang mewakili pendapat-pendapat umum mengenai kondisi di dalam instansi Saudara. Tidak ada pernyataan yang benar atau salah. Saudara mungkin saja setuju atau tidak setuju dengan pernyataan-pernyataan tersebut. Kami ingin mengetahui seberapa jauh Saudara setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan tersebut, dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada pilihan yang tersedia sebagai berikut:

Penilaian:

- STS** : Sangat Tidak Setuju
TS : TidakSetuju
N : Netral
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

No.	Website	STS	TS	N	S	SS
1.	Website dari DISPARPORA Kabupaten Pacitan sederhana, tidak rumit sehingga mudah digunakan/diakses					
2.	Informasi/konten website yang disajikan dapat dipahami dengan baik					
3.	Desain maupun konten yang disajikan dalam website menarik					
4.	Konten informasi, foto objek wisata dan segala hal yang ditampilkan di website mudah diingat					
5.	Menemukan kendala disaat mengakses/menggunakan website					
6.	Menemukan crash, error atau timeout disaat penggunaan website					
7.	Desain website sesuai dengan apa yang saya harapkan					
8.	Penyampaian informasi sesuai dengan apa yang saya harapkan					
9.	Setelah mengakses website, membantu/menambah pengetahuan tentang wisata yang ada di Pacitan					
10.	Setelah mengakses situs website dari DISPARPORA Kabupaten Pacitan membantu memahami objek wisata yang akan dikunjungi					
11.	Informasi yang disajikan dalam website membantu saya dalam kegiatan berwisata di Pacitan					
12.	Informasi tempat wisata di website lengkap					
13.	Informasi-informasi penunjang di tempat wisata ditampilkan secara detail di website (restoran, akses jalan, toilet, dll)					
14.	Setelah mengakses website dan dinilai cukup dalam memperoleh informasi, saya membuat					

	ringkasan/kesimpulan informasi sendiri dari objek-objek wisata yang akan dikunjungi					
15.	Konten/informasi website DISPARPORA Pacitan lebih lengkap daripada informasi yang tersebar di internet					
No.	Aplikasi (Go-Pacitan)	STS	TS	N	S	SS
16.	Aplikasi online (GO-Pacitan) sederhana, tidak rumit sehingga mudah saat digunakan/dioperasikan					
17.	Informasi/konten aplikasi online (GO-Pacitan) yang disajikan dapat dipahami dengan baik					
18.	Desain maupun konten yang disajikan dalam aplikasi online (Go-Pacitan) menarik					
19.	Konten informasi serta objek-objek foto wisata dari aplikasi online (GO-Pacitan) mudah diingat					
20.	Sering menemukan kendala disaat mengakses/menggunakan aplikasi online (GO-Pacitan)					
21.	Saya sering menemukan crash, error atau timeout disaat penggunaan aplikasi online (GO-Pacitan)					
22.	Desain dari aplikasi online (GO-Pacitan) sesuai dengan apa yang saya harapkan					
23.	Penyampaian informasi dari aplikasi online (GO-Pacitan) sesuai dengan apa yang saya harapkan					
24.	Setelah mengakses aplikasi online (GO-Pacitan), membantu/menambah pengetahuan saya tentang wisata yang ada di Pacitan					
25.	Setelah mengakses aplikasi online (GO-Pacitan) membantu					

	saya memahami objek wisata yang akan saya kunjungi					
26.	Informasi yang disajikan aplikasi (GO-Pacitan) membantu saya dalam kegiatan berwisata di Pacitan					
27.	Informasi tempat wisata di aplikasi (GO-Pacitan) lengkap					
28.	Informasi informasi penunjang di tempat wisata ditampilkan secara detail di aplikasi (GO-Pacitan) (restoran, akses jalan, toilet, dll)					
29.	Setelah mengakses aplikasi (GO-Pacitan) dan dinilai cukup dalam memperoleh informasi, saya membuat ringkasan/kesimpulan informasi sendiri dari objek-objek wisata yang akan dikunjungi					
30.	Konten/informasi aplikasi (GO-Pacitan) lebih lengkap daripada informasi yang tersebar di internet					

c. Jawaban Kuesioner

Efektifitas Website									
WE1	WE2	WE3	WE4	WE5	WE6	WE7	WE8	Tot	X1
4	4	4	4	3	4	3	4	30	3.75
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	3	3	2	2	2	2	22	2.75
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
4	2	4	4	2	2	2	4	24	3.00
4	4	4	3	4	4	4	4	31	3.88
3	3	3	3	5	5	3	3	28	3.50
3	2	3	5	4	4	2	2	25	3.13
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	2	3	4	2	2	2	2	21	2.63
3	4	4	5	2	2	4	4	28	3.50
4	3	4	4	2	2	4	4	27	3.38
4	4	3	3	2	2	4	4	26	3.25
4	4	4	4	2	2	3	4	27	3.38
4	3	3	4	3	2	3	4	26	3.25
5	4	5	5	3	2	2	2	28	3.50
5	5	4	4	2	2	3	4	29	3.63
4	5	4	4	2	2	3	4	28	3.50
4	4	5	4	2	2	4	4	29	3.63
4	4	4	4	3	4	4	4	31	3.88
3	4	4	3	4	4	2	3	27	3.38
4	4	4	3	3	3	4	4	29	3.63
4	3	4	4	3	4	3	4	29	3.63
4	4	4	4	3	3	4	3	29	3.63
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
2	2	3	3	3	3	3	3	22	2.75
4	4	3	3	3	3	3	3	26	3.25
5	5	5	5	3	3	4	4	34	4.25
5	5	3	3	3	2	3	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	3	4	27	3.38
4	4	4	4	2	2	3	3	26	3.25
4	4	3	4	3	2	3	4	27	3.38
5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
5	4	5	4	2	2	4	4	30	3.75
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00

4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
2	2	2	2	2	2	2	2	16	2.00
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	3	2	3	4	28	3.50
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
4	4	3	3	4	2	3	4	27	3.38
4	4	3	3	4	3	3	4	28	3.50
4	4	4	5	2	2	3	3	27	3.38
4	4	5	4	2	2	4	4	29	3.63
4	4	5	4	2	2	2	4	27	3.38
4	4	3	4	3	3	4	4	29	3.63
4	4	3	4	3	3	4	4	29	3.63
3	4	3	4	3	3	4	4	28	3.50
4	3	4	4	4	4	4	4	31	3.88
4	4	4	3	4	4	4	4	31	3.88
3	3	4	4	2	2	4	4	26	3.25
4	4	4	4	3	3	3	3	28	3.50
4	5	4	3	3	4	3	4	30	3.75
4	5	4	4	2	2	4	4	29	3.63
4	4	4	4	3	3	3	4	29	3.63
3	3	3	3	3	3	2	3	23	2.88
3	4	4	4	4	4	2	3	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	3	4	4	4	4	31	3.88
5	4	5	4	2	2	4	4	30	3.75
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
2	2	3	3	3	3	3	3	22	2.75
5	4	4	4	2	2	3	5	29	3.63
3	3	3	3	4	3	3	3	25	3.13
4	4	3	4	3	3	2	3	26	3.25
4	4	3	3	3	3	3	4	27	3.38
4	4	3	3	2	2	2	2	22	2.75
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	4	4	3	4	3	4	30	3.75
4	5	4	4	2	2	4	4	29	3.63
4	5	4	3	3	4	3	4	30	3.75
4	4	4	4	3	3	3	3	28	3.50
3	3	4	4	3	3	4	4	28	3.50

5	5	4	3	2	2	5	5	31	3.88
5	5	4	3	2	2	5	5	31	3.88
3	4	3	4	3	3	4	4	28	3.50
4	4	3	4	3	3	4	4	29	3.63
4	4	3	4	3	3	4	4	29	3.63
4	4	5	4	2	4	2	4	29	3.63
4	4	5	4	2	4	2	4	29	3.63
4	4	5	4	2	4	2	4	29	3.63
4	4	5	4	2	4	2	4	29	3.63
4	4	5	4	2	4	2	4	29	3.63
4	4	4	5	2	2	3	3	27	3.38
4	4	3	3	4	3	3	4	28	3.50
4	4	3	3	4	2	3	4	27	3.38
4	5	5	4	3	3	4	4	32	4.00
4	5	5	4	3	3	4	4	32	4.00
4	4	4	4	3	2	3	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	2	4	4	2	2	2	4	24	3.00
3.93	3.9	3.87	3.81	2.76	2.79	3.36	3.77		

Efektifitas aplikasi									
AP1	AP2	AP3	AP4	AP5	AP6	AP7	AP8	Tot	X2
3	4	3	4	3	4	3	4	28	3.50
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	3	4	4	3	2	3	27	3.38
4	4	5	5	4	2	4	5	33	4.13
5	5	4	4	5	4	4	5	36	4.50
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
3	3	3	3	4	5	3	3	27	3.38
4	4	4	4	3	4	4	4	31	3.88
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	3	3	2	2	4	4	26	3.25
4	4	4	5	2	2	4	4	29	3.63
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	5	4	4	2	2	4	4	29	3.63
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50

3	3	5	5	3	5	5	4	33	4.13
2	3	2	2	2	3	2	3	19	2.38
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	3	4	2	2	4	4	27	3.38
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
4	3	3	3	3	3	3	3	25	3.13
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	4	4	3	2	4	4	29	3.63
4	4	4	4	3	3	3	3	28	3.50
2	2	2	2	2	2	2	2	16	2.00
3	3	2	3	3	3	3	2	22	2.75
4	4	4	4	4	4	3	4	31	3.88
5	5	5	5	3	3	5	5	36	4.50
3	4	3	3	2	2	3	2	22	2.75
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	3	4	4	4	31	3.88
3	3	4	4	3	3	3	3	26	3.25
4	3	4	4	4	2	4	4	29	3.63
5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
5	5	4	5	2	2	4	4	31	3.88
3	4	4	4	3	3	4	5	30	3.75
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
5	5	5	4	2	2	5	5	33	4.13
5	4	2	4	2	3	1	4	25	3.13
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	3	3	3	3	28	3.50
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	3	3	2	2	3	4	25	3.13
4	4	3	3	4	3	3	3	27	3.38
4	3	4	5	2	2	3	3	26	3.25
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	3	3	3	4	4	29	3.63
4	4	4	3	3	4	4	4	30	3.75
3	4	4	4	4	4	4	4	31	3.88
5	5	5	5	2	2	5	5	34	4.25
5	5	5	5	2	2	5	5	34	4.25

3	3	3	4	3	4	4	4	28	3.50
2	3	3	3	3	4	4	3	25	3.13
3	4	3	4	5	4	3	3	29	3.63
5	5	4	4	2	2	4	4	30	3.75
4	3	4	4	3	3	3	4	28	3.50
4	3	2	3	3	2	4	4	25	3.13
4	3	4	4	2	2	2	4	25	3.13
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	4	4	5	5	2	4	32	4.00
5	5	4	5	2	2	4	4	31	3.88
3	4	4	4	3	3	4	4	29	3.63
3	4	3	4	3	4	5	4	30	3.75
4	4	3	4	2	2	3	3	25	3.13
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
5	4	2	4	2	3	3	3	26	3.25
4	3	4	4	3	3	3	4	28	3.50
4	4	3	4	4	3	2	3	27	3.38
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
3	4	3	4	3	4	3	4	28	3.50
5	5	4	4	2	2	4	4	30	3.75
3	4	3	4	5	4	3	3	29	3.63
2	3	3	3	3	4	4	3	25	3.13
3	3	3	4	3	4	4	4	28	3.50
5	5	5	5	2	2	5	5	34	4.25
5	5	5	5	2	2	5	5	34	4.25
3	4	3	3	3	3	3	3	25	3.13
4	4	4	3	3	3	4	4	29	3.63
4	4	4	3	3	3	4	4	29	3.63
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
4	3	4	5	2	2	3	3	26	3.25
4	4	3	3	4	3	3	3	27	3.38
4	4	3	3	2	2	3	4	25	3.13
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	4	4	3	3	4	4	30	3.75
4	4	4	4	3	3	3	3	28	3.50
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
5	5	5	4	2	2	5	5	33	4.13

4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
5	5	5	4	2	2	5	5	33	4.13
4	4	4	4	2	2	4	4	28	3.50
5	5	4	4	5	4	4	5	36	2.4
3.93	3.97	3.77	3.92	2.78	2.8	3.72	3.87		

Tingkat Pengetahuan															
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Tot	Y
3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	48	3.43
4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	4.14
4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	50	3.57
4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	65	4.64
2	4	2	4	4	2	4	4	5	4	4	2	4	4	49	3.50
5	5	4	4	2	4	3	5	5	5	4	2	4	4	56	4.00
1	1	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	32	2.29
4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	48	3.43
5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4.29
4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	51	3.64
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4.00
5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	65	4.64
5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	61	4.36
4	5	5	3	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	57	4.07
4	4	3	4	3	4	5	3	5	4	3	3	4	4	53	3.79
4	3	1	2	3	3	2	4	2	3	3	2	3	2	37	2.64
5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	58	4.14

5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4.2
5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	6	4.3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	2	3	4	4	5	4.2
5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	3	4	3	6	4.2
5	5	4	2	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	6	4.3
4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	4	5	3.7
4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	3.0
3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2.7
5	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	5	3.6
5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	6	4.7
4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3.5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3.4
4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	3.6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	7	5.0
5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	6	4.3
5	5	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4.0
5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	6	4.4
4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	6	4.2
3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2.6

4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3.4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3.8
5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	6	4.6
4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	5	3.6
4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	5	3.6
5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3.9
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3.8
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3.7
5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4.0
5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	6	4.7
5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	4.7
3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	3.5
4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	3.9
5	5	4	2	2	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3.3
5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4.2
4	5	4	3	3	4	3	5	4	4	2	2	4	4	5	3.6
4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3.7
5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	2	3	4	4	5	4.2
5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	3	4	3	6	4.2

5	5	4	4	2	4	3	5	5	5	4	2	4	4	5	4.0
5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	6	4.3
5	5	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	4	3	5	4.0
4	4	4	3	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	6	4.2
5	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3.5
5	4	4	2	2	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3.3
5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	5	3.9
4	5	4	3	3	4	3	5	4	4	2	2	3	3	4	3.5
4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	3.5
4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.1
3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3.4
5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4.2
5	5	4	2	2	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3.3
4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	3.9
3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3.5
5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	6	4.7
5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	6	4.7
5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4.0
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3.7
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3.7
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3.9
4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	5	3.6
4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	3.7
5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	6	4.7
5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	7	4.7
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3.9
4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3.4
4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	6	4.2
5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	6	4.4
4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	6	4.2
5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	6	4.4
2	4	2	4	4	2	4	4	5	4	4	2	4	5	5	3.5
4.2	4.2	4.0	3.6	3.	3.8	3.7	4.1	4.1	4.1	3.7	3.6	3.9	3.8		
7	9	6	7	5	9	9	5	3	6	7	8	2	5		

d. Tabel Distribusi Frekuensi

WE1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	3	3.0	3.0	3.0
C	11	11.0	11.0	14.0
Valid S	76	76.0	76.0	90.0
SS	10	10.0	10.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

WE2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	7	7.0	7.0	7.0
C	9	9.0	9.0	16.0
Valid S	71	71.0	71.0	87.0
SS	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

WE3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	1	1.0	1.0	1.0
C	26	26.0	26.0	27.0
Valid S	58	58.0	58.0	85.0
SS	15	15.0	15.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

WE4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	1	1.0	1.0	1.0
C	24	24.0	24.0	25.0
Valid S	68	68.0	68.0	93.0
SS	7	7.0	7.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

WE5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TS	45	45.0	45.0	45.0

	C	36	36.0	36.0	81.0
	S	17	17.0	17.0	98.0
	SS	2	2.0	2.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

WE6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	TS	48	48.0	48.0	48.0
	C	27	27.0	27.0	75.0
Valid	S	23	23.0	23.0	98.0
	SS	2	2.0	2.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

WE7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	TS	18	18.0	18.0	18.0
	C	31	31.0	31.0	49.0
Valid	S	48	48.0	48.0	97.0
	SS	3	3.0	3.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

WE8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	TS	6	6.0	6.0	6.0
	C	15	15.0	15.0	21.0
Valid	S	75	75.0	75.0	96.0
	SS	4	4.0	4.0	100.0

Total	100	100.0	100.0
-------	-----	-------	-------

AP1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	4	4.0	4.0	4.0
C	16	16.0	16.0	20.0
Valid S	63	63.0	63.0	83.0
SS	17	17.0	17.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

AP2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	1	1.0	1.0	1.0
C	17	17.0	17.0	18.0
Valid S	66	66.0	66.0	84.0
SS	16	16.0	16.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

AP3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	6	6.0	6.0	6.0
C	22	22.0	22.0	28.0
Valid S	61	61.0	61.0	89.0
SS	11	11.0	11.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

AP4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	2	2.0	2.0	2.0
C	17	17.0	17.0	19.0
Valid S	68	68.0	68.0	87.0
SS	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

AP5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	46	46.0	46.0	46.0
C	36	36.0	36.0	82.0
Valid S	12	12.0	12.0	94.0
SS	6	6.0	6.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

AP6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	47	47.0	47.0	47.0
C	30	30.0	30.0	77.0
Valid S	19	19.0	19.0	96.0
SS	4	4.0	4.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

AP7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid STS	1	1.0	1.0	1.0
TS	6	6.0	6.0	7.0

	C	24	24.0	24.0	31.0
	S	58	58.0	58.0	89.0
	SS	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

AP8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	TS	3	3.0	3.0	3.0
	C	20	20.0	20.0	23.0
Valid	S	64	64.0	64.0	87.0
	SS	13	13.0	13.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

P1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	2	2.0	2.0	3.0
	C	7	7.0	7.0	10.0
Valid	S	49	49.0	49.0	59.0
	SS	41	41.0	41.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

P2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	1	1.0	1.0	1.0
Valid	C	4	4.0	4.0	5.0
	S	59	59.0	59.0	64.0

SS	36	36.0	36.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
STS	2	2.0	2.0	2.0
TS	2	2.0	2.0	4.0
C	7	7.0	7.0	11.0
S	66	66.0	66.0	77.0
SS	23	23.0	23.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	13	13.0	13.0	13.0
C	21	21.0	21.0	34.0
S	52	52.0	52.0	86.0
SS	14	14.0	14.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	16	16.0	16.0	16.0
C	25	25.0	25.0	41.0
S	52	52.0	52.0	93.0
SS	7	7.0	7.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
STS	1	1.0	1.0	1.0
TS	4	4.0	4.0	5.0
C	10	10.0	10.0	15.0
Valid S	75	75.0	75.0	90.0
SS	10	10.0	10.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	3	3.0	3.0	3.0
C	29	29.0	29.0	32.0
Valid S	54	54.0	54.0	86.0
SS	14	14.0	14.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	2	2.0	2.0	2.0
C	9	9.0	9.0	11.0
Valid S	61	61.0	61.0	72.0
SS	28	28.0	28.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	3	3.0	3.0	3.0
C	8	8.0	8.0	11.0
Valid S	62	62.0	62.0	73.0
SS	27	27.0	27.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	2	2.0	2.0	2.0
C	7	7.0	7.0	9.0
Valid S	64	64.0	64.0	73.0
SS	27	27.0	27.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

e.

f.

P11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	7	7.0	7.0	7.0
C	21	21.0	21.0	28.0
Valid S	60	60.0	60.0	88.0
SS	12	12.0	12.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

P12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

	TS	12	12.0	12.0	12.0
	C	24	24.0	24.0	36.0
Valid	S	48	48.0	48.0	84.0
	SS	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

P13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	2	2.0	2.0	3.0
	C	15	15.0	15.0	18.0
Valid	S	68	68.0	68.0	86.0
	SS	14	14.0	14.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

P14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	TS	3	3.0	3.0	3.0
	C	25	25.0	25.0	28.0
Valid	S	56	56.0	56.0	84.0
	SS	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

g. Uji Validitas

Correlations

Correlations

		WE1	WE2	WE3	WE4	WE5	WE6
	Pearson Correlation	1	.609**	.455**	.271**	-.168	-.172
WE1	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.006	.095	.087
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.609**	1	.384**	.105	-.043	-.002
WE2	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.301	.673	.987
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.455**	.384**	1	.503**	-.249*	.110
WE3	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.013	.275
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.271**	.105	.503**	1	-.191	-.062
WE4	Sig. (2-tailed)	.006	.301	.000		.057	.541
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	-.168	-.043	-.249*	-.191	1	.693**
WE5	Sig. (2-tailed)	.095	.673	.013	.057		.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	-.172	-.002	.110	-.062	.693**	1
WE6	Sig. (2-tailed)	.087	.987	.275	.541	.000	
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.251*	.383**	.145	.129	.056	-.078
WE7	Sig. (2-tailed)	.012	.000	.151	.200	.578	.440
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.440**	.458**	.371**	.106	-.051	.022
WE8	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.296	.613	.828
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.560**	.655**	.585**	.370**	.348**	.448**
Tot	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000

N	100	100	100	100	100	100
---	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Correlations

		WE7	WE8	Tot
WE1	Pearson Correlation	.251	.440**	.560**
	Sig. (2-tailed)	.012	.000	.000
	N	100	100	100
WE2	Pearson Correlation	.383**	.458	.655**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	100	100	100
WE3	Pearson Correlation	.145**	.371**	.585
	Sig. (2-tailed)	.151	.000	.000
	N	100	100	100
WE4	Pearson Correlation	.129**	.106	.370**
	Sig. (2-tailed)	.200	.296	.000
	N	100	100	100
WE5	Pearson Correlation	.056	-.051	.348*
	Sig. (2-tailed)	.578	.613	.000
	N	100	100	100
WE6	Pearson Correlation	-.078	.022	.448
	Sig. (2-tailed)	.440	.828	.000
	N	100	100	100
WE7	Pearson Correlation	1*	.591**	.591
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	100	100	100
WE8	Pearson Correlation	.591**	1**	.665**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	100	100	100
Tot	Pearson Correlation	.591**	.665**	1**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

Correlations

		AP1	AP2	AP3	AP4	AP5	AP6
AP1	Pearson Correlation	1	.728**	.527**	.527**	-.156	-.348**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.121	.000
	N	100	100	100	100	100	100
AP2	Pearson Correlation	.728**	1	.534**	.451**	-.050	-.179
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.622	.075
	N	100	100	100	100	100	100
AP3	Pearson Correlation	.527**	.534**	1	.663**	-.064	-.151
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.525	.133
	N	100	100	100	100	100	100
AP4	Pearson Correlation	.527**	.451**	.663**	1	-.051	-.104
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.612	.304
	N	100	100	100	100	100	100
AP5	Pearson Correlation	-.156	-.050	-.064	-.051	1	.768**
	Sig. (2-tailed)	.121	.622	.525	.612		.000
	N	100	100	100	100	100	100
AP6	Pearson Correlation	-.348**	-.179	-.151	-.104	.768**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.075	.133	.304	.000	
	N	100	100	100	100	100	100
AP7	Pearson Correlation	.334**	.491**	.673**	.417**	-.164	-.126
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.103	.213
	N	100	100	100	100	100	100
AP8	Pearson Correlation	.591**	.616**	.698**	.521**	-.049	-.096
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.625	.340
	N	100	100	100	100	100	100
Tot	Pearson Correlation	.513**	.588**	.560**	.476**	.392**	.260**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.009
	N	100	100	100	100	100	100

Correlations

		AP7	AP8	Tot
AP1	Pearson Correlation	.334	.591**	.513**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000
	N	100	100	100
AP2	Pearson Correlation	.491**	.616	.588**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	100	100	100
AP3	Pearson Correlation	.673**	.698**	.560
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	100	100	100
AP4	Pearson Correlation	.417**	.521**	.476**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	100	100	100
AP5	Pearson Correlation	-.164	-.049	.392
	Sig. (2-tailed)	.103	.625	.000
	N	100	100	100
AP6	Pearson Correlation	-.126**	-.096	.260
	Sig. (2-tailed)	.213	.340	.009
	N	100	100	100
AP7	Pearson Correlation	1**	.673**	.485**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	100	100	100
AP8	Pearson Correlation	.673**	1**	.651**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	100	100	100
Tot	Pearson Correlation	.485**	.651**	1**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	100	100	100

6

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6
P1	Pearson Correlation	1	.747**	.713**	.165	.133	.497**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.102	.188	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P2	Pearson Correlation	.747**	1	.679**	.262**	.214*	.455**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.008	.032	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P3	Pearson Correlation	.713**	.679**	1	.338**	.223*	.601**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.001	.026	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P4	Pearson Correlation	.165	.262**	.338**	1	.483**	.422**
	Sig. (2-tailed)	.102	.008	.001		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P5	Pearson Correlation	.133	.214*	.223*	.483**	1	.206*
	Sig. (2-tailed)	.188	.032	.026	.000		.040
	N	100	100	100	100	100	100
P6	Pearson Correlation	.497**	.455**	.601**	.422**	.206*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.040	
	N	100	100	100	100	100	100
P7	Pearson Correlation	.216*	.311**	.306**	.404**	.425**	.397**
	Sig. (2-tailed)	.031	.002	.002	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P8	Pearson Correlation	.583**	.592**	.474**	.174	.209*	.315**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.083	.037	.001
	N	100	100	100	100	100	100
P9	Pearson Correlation	.401**	.588**	.423**	.346**	.238*	.257**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.017	.010
	N	100	100	100	100	100	100
P10	Pearson Correlation	.517**	.584**	.492**	.334**	.321**	.427**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.001	.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.233*	.245*	.258**	.436**	.453**	.151
P11	Sig. (2-tailed)	.020	.014	.009	.000	.000	.133
	N	100	100	100	100	100	100

Correlations

		P7	P8	P9	P10	P11	P12
	Pearson Correlation	.216	.583**	.401**	.517	.233	.263**
P1	Sig. (2-tailed)	.031	.000	.000	.000	.020	.008
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.311**	.592	.588**	.584**	.245*	.183**
P2	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000	.014	.068
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.306**	.474**	.423	.492**	.258*	.409**
P3	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000	.009	.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.404	.174**	.346**	.334	.436**	.435**
P4	Sig. (2-tailed)	.000	.083	.000	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.425	.209*	.238*	.321**	.453	.579*
P5	Sig. (2-tailed)	.000	.037	.017	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.397**	.315**	.257**	.427**	.151*	.248
P6	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.010	.000	.133	.013
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	1*	.283**	.329**	.501**	.323**	.451**
P7	Sig. (2-tailed)		.004	.001	.000	.001	.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.283**	1**	.683**	.745	.337*	.239**
P8	Sig. (2-tailed)	.004		.000	.000	.001	.016
	N	100	100	100	100	100	100

P9	Pearson Correlation	.329**	.683**	1**	.684**	.477*	.272**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.000	.000	.006
	N	100	100	100	100	100	100
P10	Pearson Correlation	.501**	.745**	.684**	1**	.463**	.436**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P11	Pearson Correlation	.323*	.337*	.477**	.463**	1**	.663
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100

Correlations

		P13	P14	Tot
P1	Pearson Correlation	.453	.260**	.642**
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.000
	N	100	100	100
P2	Pearson Correlation	.474**	.272	.682**
	Sig. (2-tailed)	.000	.006	.000
	N	100	100	100
P3	Pearson Correlation	.447**	.280**	.700
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.000
	N	100	100	100
P4	Pearson Correlation	.381	.467**	.622**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	100	100	100
P5	Pearson Correlation	.282	.292*	.565*
	Sig. (2-tailed)	.004	.003	.000
	N	100	100	100
P6	Pearson Correlation	.519**	.198**	.597**
	Sig. (2-tailed)	.000	.048	.000
	N	100	100	100
P7	Pearson Correlation	.445*	.490**	.628**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000

P8	N	100	100	100
	Pearson Correlation	.618**	.413**	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
P9	N	100	100	100
	Pearson Correlation	.663**	.479**	.709**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
P10	N	100	100	100
	Pearson Correlation	.645**	.545**	.801**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
P11	N	100	100	100
	Pearson Correlation	.580*	.443*	.658**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	100	100	100

Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6
Pearson Correlation	.263	.183**	.409**	.435	.579	.248**
P12 Sig. (2-tailed)	.008	.068	.000	.000	.000	.013
N	100	100	100	100	100	100
Pearson Correlation	.453**	.474	.447**	.381**	.282*	.519**
P13 Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.004	.000
N	100	100	100	100	100	100
Pearson Correlation	.260**	.272**	.280	.467**	.292*	.198**
P14 Sig. (2-tailed)	.009	.006	.005	.000	.003	.048
N	100	100	100	100	100	100
Pearson Correlation	.642	.682**	.700**	.622	.565**	.597**
Tot Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	100	100	100	100	100	100

Correlations

	P7	P8	P9	P10	P11	P12
P12 Pearson Correlation	.451	.239**	.272**	.436	.663	1**

	Sig. (2-tailed)	.000	.016	.006	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.445**	.618	.663**	.645**	.580*	.445**
P13	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.490**	.413**	.479	.545**	.443*	.449**
P14	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
	Pearson Correlation	.628	.684**	.709**	.801	.658**	.672**
Tot	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100

Correlations

		P13	P14	Tot
	Pearson Correlation	.445	.449**	.672**
P12	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	100	100	100
	Pearson Correlation	1**	.621	.793**
P13	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	100	100	100
	Pearson Correlation	.621**	1**	.661
P14	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	100	100	100
	Pearson Correlation	.793	.661**	1**
Tot	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	100	100	100

7

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

h. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics (website)

Cronbach's Alpha	N of Items
.610	8

Reliability Statistics (aplikasi)

Cronbach's Alpha	N of Items
.709	8

Reliability Statistics (Tingkat Pengetahuan)

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	14

i. Uji Analisis Regresi Berganda

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.660 ^a	.436	.424	.37179

a. Predictors: (Constant), X2, X1

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10.347	2	5.173	37.427	.000 ^b
	Residual	13.408	97	.138		
	Total	23.755	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.411	.414		.994	.323
	X1	.480	.109	.360	4.391	.000
	X2	.510	.096	.437	5.327	.000

Dependent Variable: Y

j. Crosstabs

Efektivitas_Website_X1 * Tingkat_Pengetahuan_Y Crosstabulation

			Tingkat Pengetahuan_Y				Total
			Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	
Efektivitas_Website_X1	Tidak Efektif	Count	1	4	2	0	7
		Expected Count	.1	.3	4.3	2.4	7.0

		% within Efektivitas_Website_X1	14.3%	57.1%	28.6%	0.0%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	100.0%	100.0%	3.3%	0.0%	7.0%
		% of Total	1.0%	4.0%	2.0%	0.0%	7.0%
	Cukup Efektif	Count	0	0	59	26	85
		Expected Count	.9	3.4	51.9	28.9	85.0
		% within Efektivitas_Website_X1	0.0%	0.0%	69.4%	30.6%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	0.0%	96.7%	76.5%	85.0%
		% of Total	0.0%	0.0%	59.0%	26.0%	85.0%
	Efektif	Count	0	0	0	7	7
		Expected Count	.1	.3	4.3	2.4	7.0
		% within Efektivitas_Website_X1	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	0.0%	0.0%	20.6%	7.0%
		% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	7.0%	7.0%
	Sangat Efektif	Count	0	0	0	1	1
		Expected Count	.0	.0	.6	.3	1.0
		% within Efektivitas_Website_X1	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	1.0%
		% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	1.0%	1.0%
	Total	Count	1	4	61	34	100
		Expected Count	1.0	4.0	61.0	34.0	100.0

% within Efektivitas_Website_X1	1.0%	4.0%	61.0%	34.0%	100.0%
% within Tingkat_Pengetahuan_Y	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
% of Total	1.0%	4.0%	61.0%	34.0%	100.0%

Efektivitas_Aplikasi_X2 * Tingkat_Pengetahuan_Y Crosstabulation

			Tingkat_Pengetahuan_Y				Total
			Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	
Efektivitas_Aplikasi_X2	Tidak Efektif	Count	1	3	0	0	4
		Expected Count	.0	.2	2.4	1.4	4.0
		% within Efektivitas_Aplikasi_X2	25.0%	75.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	100.0%	75.0%	0.0%	0.0%	4.0%
		% of Total	1.0%	3.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	Cukup Efektif	Count	0	1	61	17	79
		Expected Count	.8	3.2	48.2	26.9	79.0
		% within Efektivitas_Aplikasi_X2	0.0%	1.3%	77.2%	21.5%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	25.0%	100.0%	50.0%	79.0%
		% of Total	0.0%	1.0%	61.0%	17.0%	79.0%
	Efektif	Count	0	0	0	16	16
		Expected Count	.2	.6	9.8	5.4	16.0

		% within Efektivitas_Aplikasi_X2	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	0.0%	0.0%	47.1%	16.0%
		% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	16.0%	16.0%
	Sangat Efektif	Count	0	0	0	1	1
		Expected Count	.0	.0	.6	.3	1.0
		% within Efektivitas_Aplikasi_X2	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	1.0%
		% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	1.0%	1.0%
		Total	1	4	61	34	100
		Expected Count	1.0	4.0	61.0	34.0	100.0
		% within Efektivitas_Aplikasi_X2	1.0%	4.0%	61.0%	34.0%	100.0%
		% within Tingkat_Pengetahuan_Y	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	1.0%	4.0%	61.0%	34.0%	100.0%

Efektivitas_Aplikasi_X2 * Tingkat_Pengetahuan_Y * Efektivitas_Website_X1

Crosstabulation

	Tingkat_Pengetahuan_Y				Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	
Efektivitas_Website_X1					
Count	1	3	0		4

Tidak Efektif	Efektivitas_Aplikasi_X2	Tidak Efektif	% within Efektivitas_Aplikasi_X2	25.0%	75.0%	0.0%		100.0%
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y	100.0%	75.0%	0.0%		57.1%
			% of Total	14.3%	42.9%	0.0%		57.1%
		Cukup Efektif	Count	0	1	2		3
			% within Efektivitas_Aplikasi_X2	0.0%	33.3%	66.7%		100.0%
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	25.0%	100.0%		42.9%
			% of Total	0.0%	14.3%	28.6%		42.9%
	Total							
			Count	1	4	2		7
			% within Efektivitas_Aplikasi_X2	14.3%	57.1%	28.6%		100.0%
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y	100.0%	100.0%	100.0%		100.0%
		% of Total	14.3%	57.1%	28.6%		100.0%	
Cukup Efektif	Efektivitas_Aplikasi_X2	Cukup Efektif	Count			59	17	76
			% within Efektivitas_Aplikasi_X2			77.6%	22.4%	100.0%
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y			100.0%	65.4%	89.4%
			% of Total			69.4%	20.0%	89.4%
			Count			0	9	9

	Efektifitas_Aplikasi_X2	% within			0.0%	100.0%	100.0%
	Tingkat_Pengetahuan_Y	% within			0.0%	34.6%	10.6%
		% of Total			0.0%	10.6%	10.6%
	Total	Count			59	26	85
	Efektifitas_Aplikasi_X2	% within			69.4%	30.6%	100.0%
	Tingkat_Pengetahuan_Y	% within			100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total			69.4%	30.6%	100.0%
	Total	Count			59	26	85
Efektifitas_Aplikasi_X2	Efektifitas_Aplikasi_X2	% within				7	7
	Tingkat_Pengetahuan_Y	% within				100.0%	100.0%
		% of Total				100.0%	100.0%
	Total	Count				7	7
	Efektifitas_Aplikasi_X2	% within				100.0%	100.0%
	Tingkat_Pengetahuan_Y	% within				100.0%	100.0%
		% of Total				100.0%	100.0%
	Total	Count				7	7
Count						1	1

Sangat Efektif	Efektivitas_Aplikasi_X2	Sangat Efektif	% within Efektivitas_Aplikasi_X2				100.0 %	100.0 %
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y				100.0 %	100.0 %
			% of Total				100.0 %	100.0 %
Total			Count				1	1
			% within Efektivitas_Aplikasi_X2				100.0 %	100.0 %
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y				100.0 %	100.0 %
			% of Total				100.0 %	100.0 %
Total Efektivitas_Aplikasi_X2		Tidak Efektif	Count	1	3	0	0	4
			% within Efektivitas_Aplikasi_X2	25.0%	75.0 %	0.0%	0.0%	100.0 %
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y	100.0 %	75.0 %	0.0%	0.0%	4.0%
			% of Total	1.0%	3.0%	0.0%	0.0%	4.0%
		Cukup Efektif	Count	0	1	61	17	79
			% within Efektivitas_Aplikasi_X2	0.0%	1.3%	77.2 %	21.5 %	100.0 %
			% within Tingkat_Pengetahuan_Y	0.0%	25.0 %	100.0 %	50.0 %	79.0 %
			% of Total	0.0%	1.0%	61.0 %	17.0 %	79.0 %
		Efektif	Count	0	0	0	16	16
			% within Efektivitas_Aplikasi_X2	0.0%	0.0%	0.0%	100.0 %	100.0 %

	% within					
	Tingkat_Pengetahu	0.0%	0.0%	0.0%	47.1	16.0
	an_Y				%	%
	% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	16.0	16.0
					%	%
Sang	Count	0	0	0	1	1
at	% within					
Efektif	Efektivitas_Aplikasi_X2	0.0%	0.0%	0.0%	100.0	100.0
f					%	%
	% within					
	Tingkat_Pengetahu	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	1.0%
	an_Y					
	% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	1.0%	1.0%
Total	Count	1	4	61	34	100
	% within					
	Efektivitas_Aplikasi_X2	1.0%	4.0%	61.0	34.0	100.0
				%	%	%
	% within					
	Tingkat_Pengetahu	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	an_Y	%	%	%	%	%
	% of Total	1.0%	4.0%	61.0	34.0	100.0
				%	%	%