

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan Nasional yang dilakukan Pemerintah Republik Indonesia, merupakan upaya perbaikan yang dilakukan dengan berbagai aspek kehidupan baik fisik maupun nonfisik. Aspek terpenting dalam sebuah pembangunan perekonomian salah satunya dengan pembangunan pariwisata. Dengan adanya pembangunan di sektor pariwisata diharapkan mampu menunjang pemerataan pembangunan dalam pengembangan dibidang ekonomi di Indonesia, pembangunan sektor wisata yang dilakukan harus sinkron, dan berkesinambungan. Ini bisa dilihat dari dua poin sasaran yang pertama sosio-budaya dan sosio-ekonomi. (Prihanta, Syarifuddin, & Zainuri, 2017).

Keindahan alam Indonesia yang bisa di jumpai dari Aceh sampai Papua, serta adanya keanekaragaman hayati serta kebudayaan setiap daerah yang beragam membuat Indonesia menjadi salah satu tujuan wisata dunia. Raja Ampat, Candi Borobudur merupakan tempat wisata yang ada di Indonesia. Sebagai salah satu Negara berkembang, Indonesia mulai gencar mempromosikan pariwisata untuk menarik animo wisatawan dalam maupun luar negeri. Pariwisata merupakan komponen penting dalam usaha peningkatan pendapatan daerah maupun pusat selain dari migas, dan pajak. Dengan sangat potensial sektor pariwisata, peran pariwisata harus di dukung dengan sumber daya manusia yang berkualitas serta profesional. Ini bisa

dilihat dari ketatnya persaingan dunia pariwisata. Pengadaan sarana prasarana, dengan di dukungnya fasilitas yang memadai di yakini mampu untuk menarik banyak wisatawan. Dengan adanya perbaikan ini diharapkan pariwisata mampu untuk mengangkat perekonomian serta pengembangan sumber daya manusia. (Prasetya & Rani, 2014).

Sejak tahun 2004 perkembangan wisata di Indonesia mengalami peningkatan. Pada tahun 2016 pendapatan dari pariwisata mencapai 13,5 Miliar Dollar AS, tahun 2017 sektor pariwisata melesat menjadi 16,8 Miliar Dollar AS, kemudian di tahun 2018 naik lagi menjadi 20 Miliar Dollar AS. Tahun 2019 diproyeksikan sektor pariwisata mampu menyumbang produk domestik bruto sebesar 15% yang artinya menghasilkan 280 Triliun bagi devisa negara, dan dapat menyerap 13 Juta tenaga kerja. (Liputan6.com, 2019).

Arah kebijakan Presiden Joko Widodo - Jusuf Kalla memasukkan pariwisata ke dalam program utama sebagai program prioritas selain infrastruktur, pangan, energi, dan maritim. Pariwisata diharapkan menjadi penyumbang devisa terbesar, bahkan pada tahun 2019 penyumbang devisa terbesar dari sektor pariwisata, kemudian baru sektor minyak dan gas. Menurut Undang-Undang No 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, menghapus kemiskinan, meningkatkan SDM, meningkatkan kesejahteraan rakyat, melestarikan alam, lingkungan, kesatuan berbangsa, dan mempererat persahabatan antar bangsa. Kemudian, di dalam Rencana Induk

Pembangunan Kepariwisata Nasional (RIPPARNAS) tahun 2018-2019 fokus program pengembangan ada empat. Yang pertama pengembangan kelembagaan pariwisata, pengembangan destinasi, pengembangan pemasaran, dan yang terakhir pengembangan industri wisata. (Kementerian Pariwisata, 2018).

Kabupaten Pacitan merupakan salah satu daerah di Jawa Timur yang memiliki banyak destinasi wisata. Letaknya yang sangat strategis berada di pesisir pantai Jawa, termasuk dalam garis pantai selatan, berbatasan langsung dengan Jawa Tengah, dan Samudera Hindia. Memiliki destinasi wisata yang sangat banyak seperti wisata pantai, sungai, goa, gunung, tempat sejarah, pemandian air hangat, dan masih banyak lagi pilihan wisata. Data Disparpora Kabupaten Pacitan memiliki lebih dari 20 destinasi wisata pantai, dan lebih dari 50 destinasi wisata goa. Dengan banyak goa yang dimiliki sehingga Kabupaten Pacitan memiliki julukan sebagai “Pacitan Kota 1001 Goa”.

Destinasi wisata Kabupaten Pacitan yang terkenal sampai mancanegara seperti Goa Gong, Goa Luweng Jaran, dan Goa Tabuhan. Salah satu Goa Luweng Jaran yang terletak di Kecamatan Pringkuku yang memiliki panjang 25 km, termasuk goa terpanjang se-Asia Tenggara bahkan diakui oleh UNESCO PBB sebagai geopark dunia yang dilindungi. Kemudian dari destinasi wisata pantai yang terkenal ada Pantai Klayar, dan Pantai Watu Karung yang memiliki ombak tinggi yang disukai peselancar mancanegara. Bahkan, pada tahun 2017 diadakan perlombaan

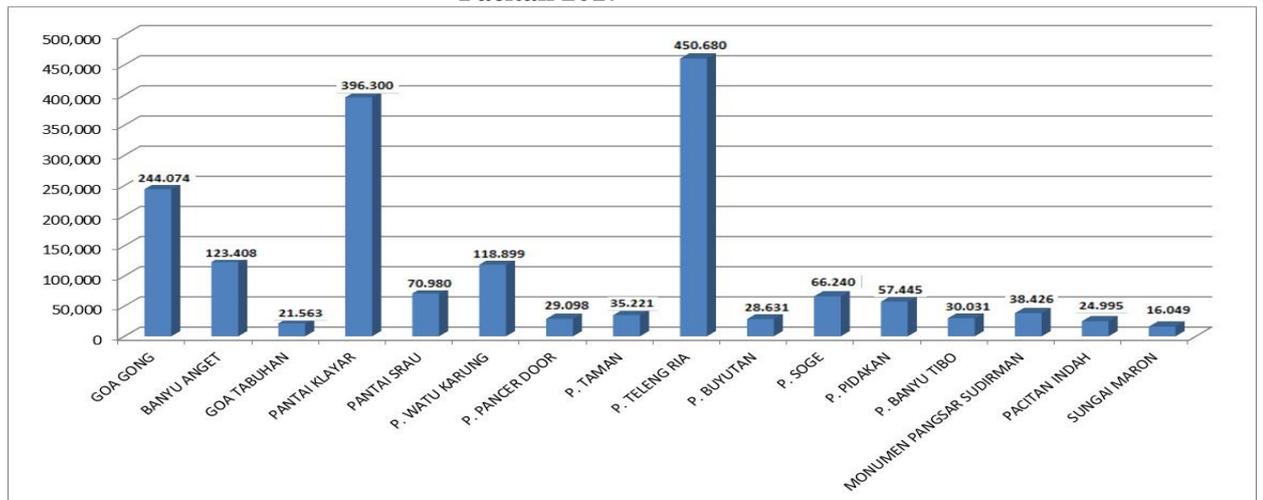
surfing kelas dunia bertajuk “Hello Pacitan Pro” yang merupakan bagian dari kejuaran Asian Surfing Championship (ASC) yang diadakan di Pantai Watu Karung. (Poerdiarti et al., 2019).

Pada tahun 2017 Kabupaten Pacitan mendapatkan apresiasi tertinggi dalam Anugerah Wisata Jawa Timur. Pada malam puncak Anugerah Wisata Kabupaten Pacitan mendapatkan penghargaan “Apresiasi Tertinggi dalam Bidang Pengembangan Pariwisata”. Setelah mendapat penghargaan dalam sektor pariwisata, diharapkan bisa menjadi salah satu pemicu semakin berkembangnya pariwisata di Pacitan sehingga sektor pariwisata mampu mendongkrak derajat kesejahteraan masyarakat khususnya masyarakat sekitar tempat wisata serta mampu menambah Pendapatan Asli Daerah dari bidang pariwisata. (Disparpora Kabupaten Pacitan, 2017).

Dalam kurun waktu 2017-2019 wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Pacitan mengalami fase naik turun. Hal ini bisa terjadi karena adanya beberapa permasalahan yang menghinggapi Kabupaten Pacitan. Dari bencana alam yang terjadi, liburan semester yang sebentar, hingga serangan wabah penyakit Hepatitis B menyebabkan kunjungan wisatawan mengalami naik turun. Kerusakan akibat banjir yang terjadi menyebabkan banyaknya kerugian yang di tanggung, kerugian yang dialami baik dari segi bangunan, masyarakat, hingga akses masuk ke Pacitan pun menjadi terganggu. Kemudian, pada tahun 2019 fase liburan di rasa cukup pendek sehingga banyak orang yang ingin berlibur terhalang dengan tanggung jawabnya sebagai pelajar, dan pegawai. Kemudian, di

tahun yang sama terjadi serangan wabah penyakit Hepatitis B sehingga banyak wisatawan yang takut berkunjung untuk berkunjung ke Pacitan akibatnya wisatawan yang berkunjung naik turun. (Fathor, 2019).

Grafik 1. 1 Laporan Data Pengunjung Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Pacitan 2017

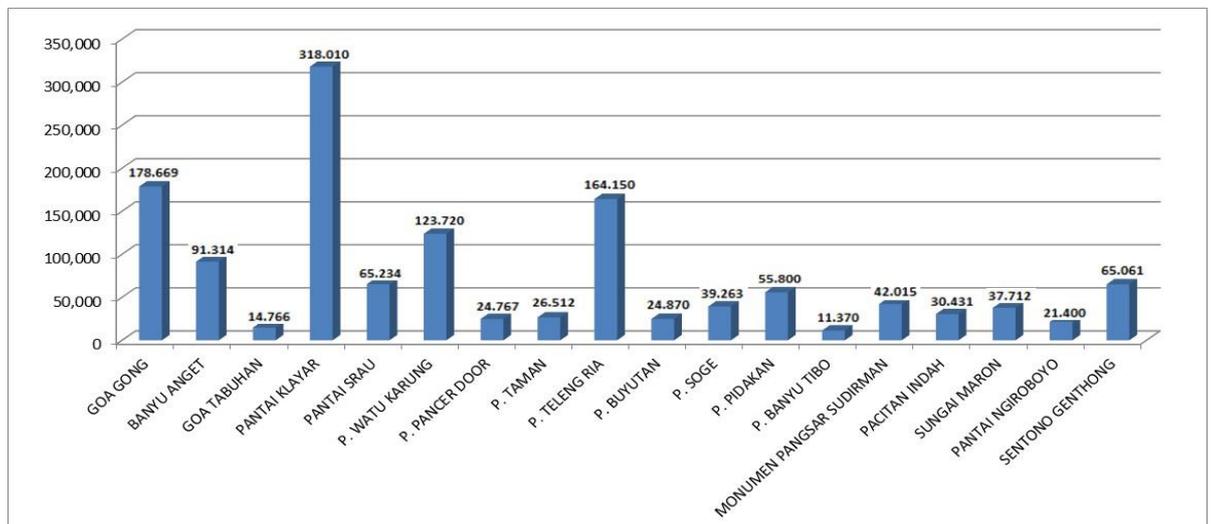


Sumber: (Disparpora Kabupaten Pacitan, 2019)

Dari data grafik di atas bisa dilihat bahwa presentase pengunjung yang berwisata di Kabupaten Pacitan tahun 2017 sebanyak 1.752.040 orang. Sudah lumayan meningkat di bandingkan kunjungan wisata tahun sebelumnya. Jika dilihat grafik di atas ada dua tempat wisata yang menunjang PAD Kabupaten Pacitan. Pantai Teleng Ria serta Pantai Klayar merupakan destinasi wisata yang favorit di tahun 2017. Dengan banyaknya wisatawan pada awal tahun mulai dari Januari sampai November terlihat bisa mencapai target yang ditetapkan oleh pemerintah. Dari target 10.9 Miliar bisa tercapai 9.98 Miliar atau bisa dikatakan 92% dari target. Belum tercapainya target ini dikarenakan Kabupaten Pacitan dilanda banjir bandang di bulan November. Dengan terjadinya banjir, dan kerusakan yang

terjadi menyebabkan banyak wisatawan yang enggan berwisata ke Pacitan. Kemudian dari tempat wisata mengalami kerusakan contoh di Pantai Teleng Ria yang akses jalan masuknya rusak akibat disepanjang jalan menjadi danau akibat banjir yang melanda. Dari akses masuk ke Pacitan menjadi terganggu karena banyaknya jalan rusak serta tanah longsor menyebabkan akses ke Pacitan menjadi terganggu.

Grafik 1. 2 Laporan Data Pengunjung Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Pacitan 2018

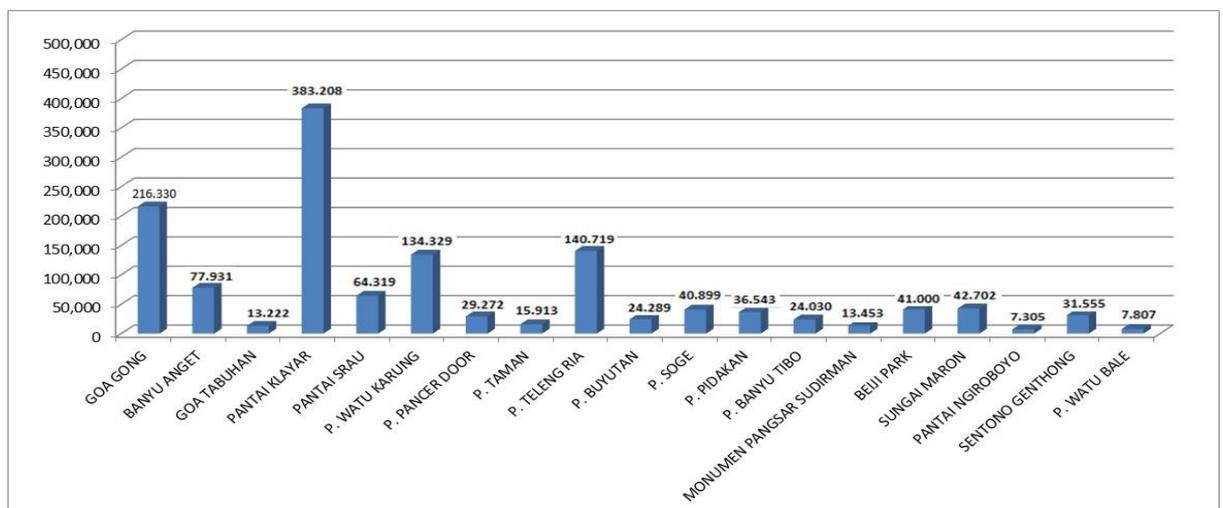


Sumber: (Disparpora Kabupaten Pacitan, 2019).

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Pacitan tahun 2018 sebanyak 1.335.064 orang. Dari beberapa destinasi yang ada terlihat bahwa Pantai Klayar, Goa Gong, dan Pantai Teleng Ria menjadi salah satu tujuan wisata yang paling banyak di kunjungi. Dari target yang di tetapkan pemerintah tahun 2018 PAD dari pariwisata sebesar 8.5 Milyar.

Jika dilihat dari tahun 2017 terlihat ada penurunnya yang cukup drastis dimana pengunjung Pantai Teleng Ria mengalami penurunan yang sangat drastis, ini bisa dikatakan akibatnya rusaknya beberapa akses jalan yang terjadi akibat bencana banjir bandang 2017 silam. Namun, berbeda cerita dengan Pantai Klayar, dan Goa Gong yang melonjak sangat pesat jumlah pengunjungnya. Bahkan kedua tempat wisata ini mampu menyumbang 60% dari PAD. Bahkan, Pantai Klayar saja mampu mendapatkan 3.2 Miliar dari keseluruhan PAD yang didapat. Jika dilihat tahun 2018 mengalami peningkatan pendapatan dari target, yang di targetkan 8.5 Miliar mampu mendapatkan PAD sebesar 8.7 Miliar. Jika telusuri lebih dalam ada beberapa faktor yang menyebabkan hanya beberapa tempat wisata yang banyak pengunjung. Salah satu faktor ini kurangnya sosialisai, dan promosi sehingga menyebabkan rendahnya animo pengunjung yang ingin ke Pacitan.

Grafik 1. 3 Laporan Data Pengunjung Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Pacitan 2019



Sumber: (Disparpora Kabupaten Pacitan, 2019).

Dari data grafik di atas bisa dilihat wisatawan yang berkunjung di Kabupaten Pacitan tahun 2019 dari periode bulan Januari sampai pertengahan bulan November wisatawan berjumlah 1.334.826 orang. Beberapa destinasi wisata mengalami perkembangan jumlah pengunjung, namun ada juga yang mengalami penurunan. Di tahun 2019 bisa dikatakan wisatawan yang berkunjung ke Pacitan mengalami penurunan. Dari target PAD sebesar 12,5 Miliar sampai pertengahan tahun baru mendapatkan 30.12% dari target yang ditetapkan. Jika di analisis ada beberapa kendala yang menyebabkan lesunya wisatawan di tahun 2019. Liburan Idul Fitri biasanya untuk momentum menarik wisatawan namun ternyata lewat dari keinginan. Hal ini dikarenakan waktu liburan yang cukup pendek sehingga menjadi lesunya pengunjung. Selanjutnya, ada faktor yang tak kalah penting dari menurunnya wisatawan ke Pacitan, dikarenakan adanya serangan wabah Hepatitis B. Banyaknya masyarakat yang terjangkit penyakit menjadikan Pacitan siaga penyakit Hepatitis B, dan ini merupakan salah satu faktor menurunnya jumlah pengunjung karena takut terjangkit penyebaran penyakit Hepatitis B. Namun di periode bulan November-Desember pemerintah mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Pacitan. Hal ini bisa dilihat dari over target dari 12.5M mampu menjadi 13,07M PAD Pariwisata dengan jumlah pengunjung 2.305.119.

Tabel 1. 1 Perbandingan Pengunjung Wisata

| Tahun | Jumlah pengunjung | Target PAD | PAD Pariwisata |
|--------------|--------------------------|-------------------|-----------------------|
| 2017 | 1.752.040 | 10,9 Miliar | 9,98 Miliar |
| 2018 | 1.335.064 | 8,5 Miliar | 8,7 Miliar |
| 2019 | 2.305.119 | 12,2 Miliar | 13,06 Miliar |

Sumber: (Diolah peneliti dari grafik pengunjung pariwisata, 2020)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa jumlah pengunjung wisata di Kabupaten Pacitan mengalami fase naik turun. Hal ini dikarenakan beberapa bencana yang dialami Kabupaten Pacitan seperti banjir bandang dan KLB Hepatitis B. Inovasi yang dilakukan sudah cukup berhasil dimana pada tahun 2018 hingga 2019 jumlah pengunjung mengalami peningkatan serta over target dari PAD pariwisata yang sudah ditetapkan oleh Pemerintah Kabupaten Pacitan. Sehingga bisa dilihat bahwa dengan adanya pengembangan pariwisata mampu menarik animo pengunjung wisata.

Inovasi yang harus dilakukan Kabupaten Pacitan dalam membangun sektor pariwisata yang paling dasar dari sumber daya manusia, karena ini hal paling pokok dalam sebuah pelaksanaan konsep pembangunan. Kedua kesiapan Dinas terkait serta jajaran pendukung. Selanjutnya strategi pemasaran merupakan hal yang penting. Dengan gencar melakukan promosi sehingga masyarakat luar bisa tau akan destinasi pariwisata yang ada di suatu daerah dalam hal ini di Kabupaten Pacitan. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh pemerintah melalui Disparpora Kabupaten Pacitan membuat sebuah branding yang dinamakan “Pacitan Paradise Of Java. Inovasi branding ini diharapkan mampu menarik wisatawan sehingga mampu untuk menarik animo wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Pacitan.

Kabupaten Pacitan memiliki potensi wisata yang beragam. Tata kelola, dan manajemen stakeholder terkait khususnya Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Pacitan sangat di perlukan dalam pengembangan pariwisata. Infrastruktur yang belum memadai standar pariwisata mengharuskan pemerintah untuk melakukan inovasi dalam memenuhi standar infrastruktur pariwisata agar dapat meningkatkan perekonomian masyarakat, pendapatan asli daerah, dan mewujudkan Kabupaten Pacitan sebagai Kota Pariwisata. Maka dari itu penelitian ini mengambil judul “TAHAPAN INOVASI PEMERINTAH KABUPATEN PACITAN DALAM MEWUJUDKAN KOTA PARIWISATA (Studi Kasus di Disparpora Kabupaten Pacitan 2018-2019).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Tahapan Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata (Studi Kasus di Disparpora Kabupaten Pacitan 2018-2019)?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Untuk mengetahui Tahapan Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata (Studi Kasus di Disparpora Kabupaten Pacitan 2018-2019).

1.3.2 Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Untuk meningkatkan, mengembangkan ilmu pengetahuan pada umumnya, dan ilmu pemerintahan khususnya. Kemudian, menambah referensi hasil penelitian yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian bagi mahasiswa ilmu pemerintah selanjutnya. Serta, diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran guna memperluas ilmu pengetahuan terutama dalam teori inovasi pemerintah daerah dalam bidang pariwisata.

b. Manfaat Praktis

1. Untuk memberikan gambaran kepada pemerintah khususnya Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kabupaten Pacitan sebagai Kota Pariwisata.
2. Untuk memberikan pengetahuan khususnya kepada masyarakat Pacitan tentang inovasi yang sudah dilakukan Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata.

1.4 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan sepuluh literatur review yang berkaitan dengan pengembangan pariwisata yang dapat dirinci sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian (Hermawan, 2016) dijelaskan bahwa branding ini digunakan sebagai sarana promosi pariwisata yang ada di Pacitan dengan menggunakan cara promosi modern yaitu melalui media sosial. (Rahmatin

dan Mahangga, 2016) menjelaskan bahwa inovasi yang di kolaborasi dengan edukasi kekinian sehingga dapat menarik minat pengunjung. Dengan sistem edukasi menarik minat. Penelitian (Rahmasari dan Pudjowati, 2017) penelitian ini lebih memfokuskan sosialisasi yang dilakukan guna membangun pengetahuan masyarakat dalam pengembangan desa wisata. Dalam penelitian ini juga hanya mengajak masyarakat sekitar dalam menjalankan inovasi desa wisata. (Bahrudin, 2017) dijelaskan kesiapan Kabupaten Purworejo dalam mengembangkan pariwisata dengan menggunakan berbagai aspek. Pengembangan meliputi tata cara pemasaran potensi wisata sampai menarik wisatawan untuk berkunjung. Penelitian yang dilakukan oleh (Surakarta, 2014) dengan pembahasan lebih mengarah ke bagaimana pemerintah dapat untuk mengangkat taraf hidup pengrajin gerabah yang ada di Pacitan dalam meningkatkan taraf hidup mereka.

Penelitian dari (Adityaji, 2018) menjelaskan pencarian formulasi strategi dalam pengembangan pariwisata. Dengan didasari rendahnya daya saing kawasan Pecinan dalam kepariwisataan. Selanjutnya (Sabon, Perdana, Koropit dan Piere, 2018) menjelaskan bahwa strategi yang dilakukan untuk meningkatkan kinerja sektor pariwisata. Strategi yang dilakukan 4 faktor dari pemasaran hingga kebijakan. Dengan beberapa strategi bisa sebagai batu loncatan untuk pengembangan serta dapat bersaing dalam Asean Economic Community. (Cassel dan Pashkevich, 2014) menjelaskan peran institusi dalam mengawal sebuah pembangunan sektor pariwisata dengan memberdayakan masyarakat lokal. Berbagai inovasi yang di tawarkan untuk

pengembangan pariwisata. Yang terakhir penelitian (Hoarau, 2014) menjelaskan keterbukan masyarakat Islandia terhadap berbagai inovasi dari luar dapat menjadi kebaikan serta bisa juga menjadi keburukan pariwisata di Islandia. Identifikasi lokasi pariwisata guna untuk di jadikan landasan sebagai destinasi yang cocok untuk dikembangkan. Selanjutnya pemaparan yang lebih rinci bisa dilihat dalam tabel 1.1.

Tabel 1. 2 Studi Terdahulu

| NO | PENULIS | JUDUL JURNAL | TEMUAN | KELEMAHAN PENELITIAN |
|----|---------|-----------------|--------|-------------------------|
|----|---------|-----------------|--------|-------------------------|

1. (Hermawan, 2016) Strategi Branding Pacitan Paradise Of Java dalam membangun sektor pariwisata di Kabupaten Pacitan. (Jurnal Pariwisata, Vol.3, No.2, September 2016). Penggunaan Branding Pacitan Paradise of Java merupakan salah satu cara untuk mempromosikan wisata di Kabupaten Pacitan. Selain potensi destinasi wisata juga pendukung potensi masyarakat harus dibangun dalam pembangunan pariwisata ini. Hambatan pada yang dihadapi dari strategi branding terletak pada masalah anggaran, kesadaran pihak intenal dan eksternal yang terlibat, serta lokasi Kabupaten Pacitan yang masih sulit untuk diakses. Kekurangan dari penelitian ini, harusnya dalam branding harus dilengkapi arah tujuan yang akan dicapai. Kemudian, yang dilakukan harus per jelas siapa elemen yang terlibat. Selanjutnya dampak bagi pemerintah serta masyarakat dengan adanya branding Pacitan Of Java.
2. (Rahmatin & Mahaganga, 2016) Wisata Museum Berbasis Edutainment Di Jawa Timur Park Kota Batu, Jawa Timur. (Jurnal Destinasi Pariwisata, Vol.4, No.2, 2016). Jawa Timur Park “JTP” telah menerapkan konsep pariwisata berbasis edutainment seperti Galeri Etnik Nusantara, Science Centre, Diorama dan Taman Sejarah, Museum Tubuh (The Bagong Adventure), Museum Satwa, Ecogreen Park, Kekurangan dari penelitian ini di dalam konsep wisata berbasis edukasi. Harusnya dibuat suatu konsep tentang trobosan untuk orang dewasa. Jika yang berkunjung para orang dewasa juga kurang cocok untuk dinikmati. Tidak hanya berfokus pada anak-anak.
3. (Rahmasari & Pudjowati, 2017) Strategi pengembangan desa, Inovasi Pariwisata Kota Batu Dengan Local Economic Resources Development (Lerd). (Jurnal Development, Vol.1, No.1, 2017). Lokal Economic Resources Development dengan sosialisasi dan dana dirasakan sudah mendukung pelaksanaan program. Kegiatan sosialisasi selama ini sudah memberikan informasi sehingga masyarakat memahami program pemberdayaan ini. Sedangkan sumber daya manusia pelaksanaan program sudah sesuai karena merupakan orang-orang sekitar dan sudah paham kondisi wilayahnya. Kekurangan dari penelitian ini masyarakat yang dipemberdayakan hanya masyarakat desa setempat. Seharusnya dalam pembangan ekonomi dari pariwisata baiknya di kolaborasi dengan pemerintah. Biar ada juga simbiosis mutualisme.

4. (Bahrudin, 2017) Inovasi Daerah Sektor Pariwisata (Studi Kasus Inovasi Pembangunan Pariwisata Kab Purworejo Jawa Tengah). (Jurnal Mimbar Administrasi, Vol.1, No.1, 2017). Dalam pengembangan pariwisata Kabupaten Purworejo telah mampu menyiapkan rencana induk untuk pengembangan pariwisata. Aspek yang digunakan dalam pengembangan pariwisata meliputi pemasaran potensi pariwisata. Pengelolaan pengembangan potensi wisata destinasi wisata. Pengembangan pemasaran pariwisata, dan pengembangan industri pariwisata. Penelitian yang dilakukan harus mengidentifikasi juga kendala yang akan dihadapi pada sektor pariwisata terlepas dari inovasi yang dilakukan. Kemudian belum adanya suatu konsep perencanaannya yang meliputi pembangunannya pariwisata yang akan dituju itu seperti apa.
5. (Surakarta, 2014) Kontribusi Program Pariwisata Dalam Meningkatkan Taraf Hidup Pengrajin Gerabah Di Kabupaten Pacitan. (Jurnal Pariwisata, Vol.20, No.23, 2014). Program pariwisata yang digiatkan oleh Pemerintah Kabupaten Pacitan bekerjasama dengan pihak swasta (ASITA dan PHRI) belum maksimum bisa mengangkat taraf hidup para pengrajin gerabah di Kabupaten Pacitan. Hal ini dikarenakan kendala yang dihadapi dalam peningkatan perekonomian pengrajin masih kompleks, yaitu sumber daya manusia (SDM), bahan baku, desain gerabah, pemasaran dan promosi, dan peralatan produksi yang masih sederhana. Penelitian ini perlu dilengkapi dengan metode edukasi yang dilakukan pemerintah melalui Dispora dalam hal pemasarannya. Prodak kerajinan yang dibuat harus bisa masuk ke Disparpora gunanya untuk di pasarkan di tempat wisata.
6. (Adityaji, 2018) Formulasi Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Dengan Menggunakan Metode Analisis Swot: Studi Kasus Kawasan Pecinan Kapasan Surabaya. (Jurnal Pariwisata) Kawasan Pecinan Kapasan dipandang memiliki daya kompetitif yang rendah untuk menghadapi ancaman dari destinasi wisata lainnya. Kekurangan penelitian ini, perlu adanya kerjasama antara pihak pemerintah serta swasta untuk mencari strategi yang tepat dalam pengembangan wisata. Kurangnya kolaborasi salah satu penyebab rendahnya daya saing dalam kepariwisataan.

- Pesona, Vol.3, No.1, 2018).
7. (Sabon, Perdana, Koropit, & Pierre, 2018) Strategi Peningkatan Kinerja Sektor Pariwisata Indonesia Pada Asean Economic Community. (Jurnal Bisnis dan Menejemen, Vol.8, No.3, 2018), Hasil dari penelitian ini ada beberapa faktor strategi dalam meningkatkan sektor pariwisata.
 - a. Faktor pemasaran,
 - b. Faktor pendanaan,
 - c. Faktor pembangunan infrastruktur.
 - d. Faktor kebijakan.
 Penelitian ini lebih berfokus ke strategi untuk meningkatkan sektor pariwisata. Seharunya sebelum membuat strategi harus melihat sebagaimana tantangan yang timbul dalam pengembangan. Kekurangannya juga strategi yang di lakukan sudah berhasil atau belum juga tidak diketahui.
 8. (Cassel & Pashkevic h, 2014) World Heritage And Tourism Innovation: Institutional Frameworks And Local Adaptation. (Jurnal European Pleanning Studies. Vol.22, No.8, 2014). Peran institusi dalam mengawal pengembangan destinasi pariwisata yang bertitik fokus dengan masyarakat lokal. Inovasi yang dilakukan dengan cara pengembangan prodak baru, dengan sistem pemasaran yang berkolaborasi dengan beberapa sektor swasta, dan pemerintah. Penelitian yang di lakukan perlu mengidentifikasi data ancaman pariwisata beberapa tahun kedepan agar bisa mengetahui kekurangan dari tempat wisata lokal, kemudian kekurangannya seberapa jauh institusi bisa berpengaruh besar dalam pengembangan pariwisata, dimana belum adanya data yang spesifik yang menjelaskan keberhasilan ini.
 9. (Hoarau, 2014) Scandinavian Journal Of Hospitality And Tourism. (Jurnal Of Hospitality and Toursm, Vol.14, No.2, 2014). Penyerapan inovasi dari luar memiliki tantangan yang cukup hebat. Dimana inovasi dari luar bisa untuk trobosan juga bisa menjadi salah satu hambatan. Dalam inovasi yang di lakukan Islandia ini lebih mendalami bagaimana tempat pariwisata bisa diidentifikasi kendalanya. Penelitian ini berfokus kedalam identifikasi untuk diketahui inovasi pengembangan pariwisatanya. Seharusnya jelaskan juga peran serta pemerintah sebagai alat kontrol terlepas

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | Dengan metode cara identifikasi kemudian bisa di temukan inovasi yang cocok untuk pengembangan pariwisata. | dari masyarakat yang didalamnya. Kemudian kekurangannya hambatan-hambatan yang terjadi dalam penelitian tidak jelas. |
| 10 (Rodriguez, I., Williams, A. & Hall, C.M. 2015) | Tourism Innovation Policy: Implementation And Outcomes. (Jurnal Intangible Capital, Vol.14, No.1, 2015). | Ada tiga fokus inovasi yang di lakukan. Yang pertama proses implementasi kebijakan, kedua jenis inovasi yang di lakukan, serta tantangan yang ada dalam pengembangan pariwisata. | Kekurangan dari penelitian ini hanya berfokus pada tiga komponen saja. Perlu adanya analisis yang di lakukan guna mengetahui serangan beberapa tahun kedepan dalam sektor pariwisata. Analisis ini perlu dilakukan karena bisa melihat tantangan untuk kedepannya, dan bisa bermanfaat untuk masyarakat. |

Sumber: (Dari data literatur review yang di olah peneliti, 2019).

Berdasarkan rincian tabel di atas dapat diketahui bahwa keseluruhan hasil penelitian memiliki tema yang sama, meneliti tentang kepariwisataan yang bertujuan dalam pengembangan sektor pariwisata. Akan tetapi, dari sepuluh literatur tersebut memiliki perbedaan dalam fokus penelitian. Dari penelitian sebelumnya, ada yang berfokus pada strategi pengembangan pariwisata, edukasi dalam pariwisata, dan branding dalam pariwisata. Dari berbagai penelitian yang sudah dilakukan ada perbedaan dalam penelitian. Jadi, perbedaan penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus kepada “Tahapan Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata”.

1.5 Kerangka Dasar Teori

1.5.1 Inovasi

1. Pengertian Inovasi

Inovasi secara umum dipahami sebagai perubahan perilaku. Inovasi biasanya erat berkaitan dengan lingkungan yang berkarakteristik dinamis, dan berkembang. Pengertian inovasi sangat beragam, dan dari banyak prespektif. Menurut Suryani dalam (Irma Herlina, 2018) inovasi merupakan konsep luas yang tidak terbatas dalam satu produk saja. Inovasi juga bisa berupa ide-ide ataupun sesuatu pemikiran seseorang sebagai sesuatu yang baru dapat mengarah pada perubahan, dan masyarakat akan merasakan suatu perubahan. Inovasi mempunyai nilai yang bermanfaat, munculnya inovasi baru harus memiliki nilai-nilai kemanfaatan.

Menurut Wahyono dalam (Irma Herlina, 2018) terdapat dua konsep dalam inovasi yaitu kapasitas dalam berinovasi dan adanya inovasi yang inovatif. Pengertian dari kapasitas yaitu dalam berinovasi dibutuhkan adanya suatu kemampuan perusahaan guna dapat menerapkan suatu gagasan, proses dan produk baru secara berhasil. Sedangkan pengertian dari keinovatifan merupakan suatu pemikiran tentang adanya keterbukaan dalam membuat pemikiran atau gagasan yang dijadikan sebagai suatu kultur dalam perubahan.

Berdasarkan penjelasan tersebut inovasi merupakan sebuah pembaruan berupa ide ataupun gagasan yang bertujuan untuk

memperbarui inovasi yang dilakukan sebelumnya. Sebuah pemikiran yang dilandasi untuk perubahan kedepannya. Kemudian inovasi harus sesuai, memiliki keuntungan, serta berdampak kepada masyarakat.

2. Ciri-ciri Inovasi

Dalam sub ini akan dijelaskan ciri-ciri inovasi, menurut Rogers dalam (Muhammad Taufiq Fatuchurrahman Bengkulu, 2019) menyebutkan ada lima ciri dalam inovasi, yaitu keuntungan relative, kompatibilitas, kompleksitas, percobaan dan pengutamaan, penjelasan kelima ciri inovasi tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Keuntungan relatif

Sejauh mana suatu inovasi dianggap lebih baik dari ide yang digantikannya. Tingkat keuntungan relative dapat diukur dalam istilah ekonomi, prestise faktor sosial, kenyamanan, dan kepuasan yang merupakan komponen penting

2. Kompatibilitas

Sejauh mana inovasi dirasakan konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman masa lalu dan kebutuhan pengadopsi kebutuhan potensial.

3. Kompleksitas

Sejauh mana inovasi dirasakan sulit dimengerti dan digunakan. Beberapa inovasi mudah dipahami oleh sebagian besar anggota sosial, yang lain lebih rumit dan akan diadopsi lebih lambat.

4. Uji coba

Inovasi dapat bereksperimen dengan basis terbatas gagasan baru. Yang bisa dicoba diadopsi lebih cepat daripada inovasi yang tidak terlihat. Inovasi yang dapat diuji menunjukkan kepastian dalam berinovasi.

5. Pengamatan

Sejauh mana hasil dari suatu inovasi terlihat oleh orang lain maka semakin mudah seorang untuk melihat hasil dari sebuah inovasi.

3. Tahapan Inovasi

Dalam tahapan inovasi Menurut Rogers dalam (Indah Putri Rengganis, 2019) menyatakan bahwa ada lima tahapan inovasi yaitu pengetahuan, kepercayaan, pengambilan keputusan, penerapan, konfirmasi. Kelima tahapan inovasi dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Dalam tahapan ini, seseorang belum memiliki informasi terkait inovasi, maka inovasi perlu disampaikan melalui media elektronik, media cetak maupun secara personal.

2. Kepercayaan (*Persuasion*)

Dalam tahapan ini seseorang tertarik pada inovasi serta turut aktif mencari informasi mengenai inovasi. Kepercayaan seseorang bisa

muncul rasa senang terhadap inovasi bahkan menolak inovasi yang dilakukan. Karakteristik ini dipengaruhi dari: kelebihan inovasi, tingkat keserasian, kompleksivitas, dapat dicoba, dapat dilihat.

3. Pengambilan keputusan (*Decision*)

Setelah mengalami tahapan persuasi yang menimbulkan rasa senang dan tidak senang terhadap inovasi, kemudian individu mengambil suatu keputusan inovasi dan menimbang keuntungan atau kerugian dari penggunaan inovasi tersebut, sehingga dapat memutuskan apakah inovasi tersebut bisa dilanjutkan atau tidak.

4. Penerapan (*Implementasi*)

Pengguna dari inovasi menentukan kegunaan dari inovasi, dan dapat mencari informasi secara lebih lanjut, dalam penerapan seseorang akan mengambil keputusan untuk mengadopsinya secara terus menerus hingga menjadi rutinitas atau hanya diimplementasikan sementara waktu.

5. Konfirmasi (*Confirmation*)

Setelah diterapkannya inovasi seorang berusaha menguatkan hasil keputusan inovasinya setelah melakukan evaluasi. Tidak menutup kemungkinan yang awalnya menolak inovasi ini akan menerima inovasinya atau sebaliknya.

4. Indikator inovasi

Indikator inovasi menurut Stepen, dan Mary dalam (Anggit Rubiyanto, 2017) ada tiga rangkaian tahapan variabel inovasi yang pertama budaya, struktur, dan praktik sumber daya manusia organisasi. Berikut indikatornya:

Penelitian terhadap variabel budaya:

1. Ketersediaan sumber daya yang utama sebagai suatu pondasi pada suatu inovasi.
2. Komunikasi antara unit-unit atau selaku pemangku kepentingan yang membantu dalam menyelesaikan hambatan-hambatan dalam inovasi.
3. Organisasi yang inovatif merupakan dengan cara meminimalisir ketekanan waktu yang minimal terhadap kegiatan yang kreatif.
4. Kinerja kreatif karyawan akan muncul ketika struktur organisasi mendukung kreatifitas.

Penelitian terhadap variabel struktur:

1. Menerima ambiguitas.
2. Mentoleransi konflik.
3. Mentoleransi resiko.
4. Berfokus pada hasil.
5. Berfokus pada sistem terbuka.

Penelitian terhadap variabel sumber daya:

1. Organisasi yang aktif akan memajukan pengetahuan anggota agar pengetahuan anggota mereka berkembang.
2. Memberikan rasa nyaman terhadap pekerjaan mereka tanpa takut di pecat akibat melakukan kesalahan, dan mendorong agar memiliki ide-ide kreatif.

5. Hambatan Inovasi

Hambatan dalam inovasi ada enam permasalahan sesuai dengan penjelasan dari Geoff dan David dalam (M Putra Maulana, 2018) sebagai berikut:

1. Keengganan untuk menutup program yang telah gagal.
2. Tingginya ketergantungan inovasi terhadap salah satu pihak yang percaya sebagai sumber inovasi.
3. Teknologi yang ada tidak sesuai dengan budaya organisasinya.
4. Tidak ada insentif untuk berinovasi.
5. Rendahnya kemampuan.
6. Perencanaan serta penganggaran jangka pendek.

1.5.2 Pemerintah Daerah

1. Pengertian Pemerintah Daerah

Pemerintah daerah dalam bahasa Belanda disebut "*overhide*" "*gouvernement*" dalam bahasa Inggris "*governement*" dalam bahasa Indonesia dikenal dengan penguasa. Menurut Solly Lubis dalam bukunya

berjudul “Asas-Asas Hukum Negara” Pemerintah daerah merupakan pemangku jabatan dalam pemerintah yang memiliki tugas untuk menjalankan wewenang yang telah melekat pada lingkungan jabatannya.

Menurut undang-undang nomor 23 tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah berbunyi pemerintah daerah merupakan kepala daerah dan dewan perwakilan rakyat daerah dalam menyelenggarakan peraturan dibentuklah sekretariat daerah dan dinas-dinas daerah (Jimmy, 2014).

Sedangkan menurut Rasid pemerintah daerah merupakan aparat yang berurusan langsung dengan rakyat dalam hal ini gubernur, bupati, walikota, dan OPD terkait. Pelaksana penyelenggara yang melayani secara langsung serta mengayomi masyarakat yang menjadi masyarakat di suatu daerah yang di pimpin. (Rasid, 2014).

Menurut Chaniago dalam bukunya berjudul “hukum pemerintah daerah pemerintah” dapat diartikan pemerintah daerah menjadi keseluruhan dalam sebuah organisasi pemerintah yang menjalankan berbagai urusan penyelenggaraan pemerintahan daerah (Chaniago, 2017).

Menurut The Liang Gie dalam (Khumairoh, 2017) pemerintah daerah merupakan satuan-satuan organisasi pemerintah yang berwenang untuk menyelenggarakan segenap kepentingan setempat dan kelompok yang mendiami suatu wilayah yang dipimpin kepala daerah.

2. Fungsi Pemerintah Daerah

Menurut Prajudi dalam (Khumaeroh, 2017) dalam setiap sistem pemerintah daerah sesuai dengan asas desentralisasi, dekonsentrasi, dan tugas pembantuan dapat dituangkan dalam fungsi-fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi otonom

Fungsi otonom merupakan pemerintah daerah yang melaksanakan urusan yang diserahkan.

b. Fungsi Pembantuan

Fungsi pembantuan merupakan fungsi untuk ikut melaksanakan urusan pemerintah yang di tugaskan kepada pemerintah daerah dengan kewajiban mempertanggungjawabkan kepada yang menugaskan.

c. Fungsi Pembangunan

Fungsi pembangunan merupakan fungsi untuk meningkatkan wajib pembangunan menambah pengetahuan masyarakat sehingga masyarakat pun semakin berkembang dan kompleks.

Pada hakikatnya pemerintah daerah dibentuk untuk memiliki tujuan menjaga ketertiban dan memberikan pelayanan kepada masyarakat. Pemerintah dihadirkan untuk melayani masyarakat.

3. Pengawasan Pemerintah Daerah

Pengawasan terhadap pemerintah daerah tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 12 tahun 2017 tentang pembinaan dan pengawasan penyelenggaraan pemerintah daerah yaitu provinsi dilakukan oleh menteri untuk pengawasan umum. Sedangkan pengawasan diberikan kepada kepala lembaga pemerintah nonkementerian. Pengawasan umum yang dimaksud meliputi:

- a. Pembagian urusan pemerintah
- b. Kelembagaan daerah
- c. Kepegawaian dan perangkat daerah
- d. Keuangan daerah
- e. Pembangunan daerah
- f. Pelayanan publik di daerah
- g. Kerja sama daerah
- h. Kebijakan daerah
- i. Kepala daerah dan DPRD
- j. Bentuk pengawasan ini sesuai dengan peraturan perundang-undangan

Sedangkan pengawasan teknik meliputi:

- a. Capaian standar pelayanan
- b. Ketaatan terhadap ketentuan perundang-undangan

- c. Dampak pelaksanaan urusan pemerintah konkuren yang dilakukan oleh pemerintah daerah
- d. Akuntabilitas pengelolaan anggaran pendapat dan belanja negara dalam pelaksanaan urusan daerah

4. Sistem Penyelenggaraan Pemerintah Daerah

Menurut undang-undang Nomor 22 tahun 1999 pasal 43 tentang kewajiban pemerintah daerah sebagai berikut:

- a. Mempertahankan dan memelihara keutuhan NKRI sebagai cita-cita proklamasi
- b. Memegang teguh Pancasila dan UUD 1945
- c. Menghormati kedaulatan rakyat
- d. Menegakkan seluruh peraturan perundang-undangan
- e. Meningkatkan taraf kesejahteraan rakyat
- f. Memelihara ketenteraman dan ketertiban masyarakat
- g. Mengajukan rancangan peraturan daerah dan menetapkannya sebagai peraturan daerah bersama DPRD

1.5.3 Pariwisata

1. Pengertian Pariwisata

Berdasarkan Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan memberikan batasan yang jelas mengenai pengertian wisata, pariwisata sebagai berikut “Wisata adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang maupun kelompok

dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya Tarik wisata yang dikunjungi dalam jangkauan waktu sementara”.

Pariwisata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan rekreasi atau liburan yang bertujuan untuk menenangkan pikiran karena rutinitas.

Menurut Suwanto dalam (Merlin Apriliana Puspita Dewi, 2019) pariwisata merupakan kegiatan perpindahan tempat yang dilakukan dengan memiliki kepentingan baik ekonomi, sosial, politik maupun rasa sekedar ingin tahu, dan mencari pengalaman baru.

Menurut Oka A Yoety dalam (Merlin Apriliana Puspita Dewi, 2019) memaparkan pariwisata merupakan perpindahan tempat yang bersifat sementara untuk mencari keseimbangan dalam hidup dan kebahagiaan hidup dalam lingkungan hidup dalam dimensi sosial budaya dan alam.

Pengembangan pariwisata di suatu daerah yang di kelola dengan baik akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembangunan daerah. Pariwisata memberikan dampak positif bagi kehidupan perekonomian masyarakat bahkan menjadi pemasukan PAD. (Hermawan, 2016).

Dari pemaparan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa pariwisata merupakan aktivitas perjalanan seseorang maupun kelompok yang berpindah tempat dengan tujuan bersenang-senang ataupun mencari pengalaman. Kemudian memiliki waktu yang singkat dalam melakukan wisata.

2. Pelaku Pariwisata

Menurut Weber dalam (Merlin Apriliana Puspita Dewi, 2019) pelaku pariwisata merupakan orang yang terlibat baik secara langsung dalam kegiatan pariwisata. Dalam hal ini Weber memberikan lima pelaku pariwisata sebagai berikut:

1. Wisatawan.

Wisatawan merupakan masyarakat sebagai konsumen yang memiliki beragam motif yang dilakukan sebagai kegiatan, motif, ekspektasi, karakter sosial juga bisa ekonomi, dan budaya.

2. Penyedia jasa/ industri pariwisata.

Penyedia jasa ini merupakan penyedia layanan jasa yang turun bisa secara langsung maupun tidak. Yang langsung seperti jasa hotel, restoran, transportasi, kemudian yang tidak langsung usaha kerajinan tangan, penerbit buku.

3. Pemerintah.

Pemerintah merupakan pemegang peran yang paling penting ini bisa di lihat dari otoritas mereka sebagai

operator pengatur, maupun penyedia berbagai kebutuhan seperti pembangunan infrastruktur.

4. Pendukung jasa wisata.

Kelompok pendukung wisata ini biasanya bertebaran di daerah tempat wisata kegunaannya seperti membantu masyarakat seperti penyedi foto, penjual pangan, BBM.

5. Masyarakat lokal.

Masyarakat lokal ini merupakan tuan rumah dari tempat wisata di suatu daerah. Merekalah penyedia terbesar di dalam tempat wisata. Seperti pedagang, lahan parkir, penjual aksesoris

3. Prinsip-prinsip pengelolaan Pariwisata

Dalam melakukan pengelolaan pariwisata menurut Cox dalam (Gustian Riadi Saputra, 2019) pengelolaan pariwisata harus memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Dalam melaksanakan pembangunan, dan pengembangan wisata harus didasari dengan kearifan lokal sehingga memperlihatkan budaya lokal yang ada. .
2. Proservasi, proteksi, dan peningkatan kualitas sumber daya menjadi pondasi utama dalam pengembangan kawasan wisata.

3. Pelayanan terhadap wisatawan dengan keunikan daerah wisata, dengan begini kearifan lokal asli daerah tidak luntur dengan adanya pembangunan pariwisata.
4. Pengembangan atraksi wisata tambahan yang mengakar pada budaya lokal serta membuat ciri khas tersendiri di daerah wisata.
5. Memberikan dukungan penuh terhadap pemerintah guna mendorong pengembangan wisata untuk meningkatkan pendapatan masyarakat.

4. Bentuk-bentuk Pariwisata

Menurut Nyoman dalam (Fidal Febriandika, 2017) pariwisata terbagi menjadi lima bentuk pariwisata yaitu:

1. Menurut asal wisatawan.

Pelaku wisata ini di bagi menjadi dua wisatawan lokal dan asing. Wisatawan lokal ini merupakan pengunjung wisata yang dari dalam negeri kemudian yang asing merupakan wisatawan yang datang dari luar negeri.

2. Menurut jangka waktu.

Pelaku wisata ini ada yang berwisata dengan jangka waktu yang cukup lama biasanya mereka melakukan sebagai bahan observasi, atau bahan studi, kemudian pengunjung pariwisata hanya sementara waktu itu hanya sekedar

berwisata, melakukan penyegaran karena padatnya kesibukan mereka.

3. Menurut jumlah wisatawan.

Jumlah wisatawan ini di bagi menjadi menjadi dua. Biasanya yang lebih dari 5 orang merupakan kumpulan yang melakukan karyawisata. Sedangkan yang kurang dari lima biasanya mereka yang sedang berwisata dengan keluarga kecil mereka.

4. Menurut kendaraan yang dipakai.

Pengunjung wisata ini biasanya bebarengan bisa menggunakan kendaraan pribadi maupun umum, kendaraan yang sering dipakai pengunjung wisata biasanya motor, mobil, bus.

5. Menurut akibatnya terhadap retribusi pembayaran.

Dengan banyaknya pengunjung yang datang dengan membayar retribusi parkir dan tiket ini bisa menjadi pemasukan bagi PAD maupun daerah yang terdapat tempat wisatanya.

1.6 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan dalam memahami konsep yang dikemukakan untuk memperjelas pemahaman atau pemikiran.

1. Inovasi merupakan suatu usaha menghadirkan ide-ide, bisa dalam bentuk gagasan maupun pelaksanaan, inovasi dapat menjadi

pendorong terjadinya suatu perubahan untuk mengatasi permasalahan.

2. Pemerintah Daerah merupakan penyelenggara urusan pemerintahan, yang dilakukan oleh pemerintah dan dewan perwakilan rakyat daerah menurut asas otonomi dan tugas pembantuan dengan prinsip otonomi yang sesuai dengan perundang-undangan.
3. Pariwisata merupakan aktivitas perpindahan yang dilakukan individu maupun kelompok yang bertujuan supaya mendapatkan kebahagiaan ataupun nilai-nilai kehidupan dalam jangka waktu yang singkat.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan objek pelaksanaan yang telah ditetapkan peneliti. Indikator teori tahapan inovasi dari Rogers yang relevan karena sebuah inovasi harus bisa di lihat tahapannya. Indikator tahapan ini untuk mengukur Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam Mewujudkan Kota Pariwisata sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)
 - a. Pemerintah Kabupaten Pacitan menyampaikan informasi inovasi melalui media elektronik, cetak maupun personal kepada masyarakat.
 - b. Sosialisasi dilakukan pemerintah kepada masyarakat untuk menyampaikan informasi inovasi yang

dilakukan Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata.

2. Kepercayaan (*Persuasion*)

a. Ketertarikan masyarakat terhadap inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata.

b. Masyarakat aktif mencari informasi mengenai inovasi yang dilakukan Pemerintah Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata.

3. Pengambilan keputusan (*Decision*)

a. Inovasi apa saja yang diambil oleh Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata.

b. Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan inovasi yang dilakukan Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata.

4. Penerapan (*Implementasi*)

a. Pemerintah menentukan kegunaan inovasi yang telah diputuskan dalam sektor pariwisata.

b. Pemerintah Kabupaten Pacitan melakukan monitoring penerapan inovasi di sektor pariwisata.

5. Konfirmasi (*Confirmation*)

- a. Pemerintah Kabupaten Pacitan melakukan evaluasi terhadap penerapan inovasi dibidang pariwisata.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif desain studi kasus yaitu melakukan penelitian, dan menganalisis studi kasus secara mendalam. Kasus yang diteliti seperti peristiwa, fakta, fenomena, kejadian melibatkan kelompok atau individu (Crewells, 2018) Penelitian kualitatif desain kasus dalam penelitian ini akan menjelaskan tentang Tahapan Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam Mewujudkan Kota Pariwisata (Studi Kasus di Disparpora Kabupaten Pacitan 2018-2019).

1.8.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di Kabupaten Pacitan tepatnya di Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Pacitan, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda), dan Masyarakat sekitar tempat wisata.

1.8.3 Jenis Data

Penelitian ini membutuhkan sumber data dari berbagai sumber untuk menunjang hasil penelitian. Dalam memperoleh data, dan informasi penelitian tentang tahapan inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata (Studi

Kasus di Disapora Kabupaten Pacitan 2018-2019), menggunakan dua jenis sumber data yaitu data primer, dan data sekunder.

1.8.4 Data Primer

Data primer merupakan semua informasi mengenai konsep penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber yang diteliti. Data primer yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan pertanyaan kepada narasumber. Pada penelitian tahapan inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata data primer akan diperoleh dari wawancara dengan narasumber pada tabel 1.2.

Tabel 1. 3 Data Primer

| No | Data | Sumber Data | Teknik Pengumpulan Data |
|----|---|--|-------------------------|
| 1. | Informasi inovasi yang dilakukan Pemerintah Kabupaten Pacitan | 1. Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan. 2. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Pacitan. | Wawancara |
| 2 | Sosialisasi inovasi dilakukan Pemerintah Kabupaten Pacitan | 1. Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan. 2. Pokdarwis Pantai Watu Karung | Wawancara |
| 3. | Ketertarikan masyarakat terhadap inovasi yang dilakukan Pemerintah Kabupaten Pacitan. | Masyarakat Kabupaten Pacitan. | Wawancara |
| 4. | Masyarakat aktif mencari informasi inovasi pembangunan pariwisata | Masyarakat Kabupaten Pacitan. | Wawancara |
| 5 | Inovasi apa saja yang di ambil dalam bidang pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga. | Wawancara |
| 6. | Kelebihan dan kekurangan penggunaan inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga. | Wawancara |
| 7. | Pemerintah menentukan kegunaan inovasi yang telah diputuskan. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga. | Wawancara. |
| 8. | Pemerintah melakukan monitoring penerapan inovasi di bidang pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga. | Wawancara |
| 9. | Pemerintah melakukan evaluasi terhadap penerapan inovasi di bidang pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga. | Wawancara |

1.8.5 Data Sekunder

Data sekunder merupakan suatu informasi yang diperoleh secara tidak langsung, melalui dokumen-dokumen yang mencatat keadaan konsep penelitian. Data sekunder dapat diperoleh melalui dari studi pustaka seperti: buku, jurnal, skripsi, undang-undang, media masa, internet, web, arsip, dan dokumen resmi lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Pada penelitian ini akan memperoleh data sekunder tentang tahapan inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata. Dsta sekunder bisa dilihat pada tabel 1.3.

Tabel 1. 4 Data Sekunder

| No | Sumber Data Sekunder | Sumber Data |
|----|--|---|
| 1. | Laporan sosialisasi inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga, dan masyarakat. |
| 2. | Laporan kegiatan inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga, dan masyarakat. |
| 3. | Laporan pelaksanaan inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga, dan masyarakat. |
| 3. | Laporan monitoring inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga, dan masyarakat. |
| 4. | Laporan evaluasi inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam mewujudkan Kota Pariwisata. | Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga, dan masyarakat. |

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah perangkat terpenting dalam penelitian kualitatif. Menurut Salim, dalam (Fadilah, 2017) wawancara merupakan sebuah cara pengumpulan data yang dilakukan bertemu secara langsung dua orang atau lebih untuk bertukar informasi, gagasan atau ide melalui wawancara.

Tabel 1. 5 Wawancara

| No | Narasumber | Jumlah narasumber |
|-----|--|-------------------|
| 1. | Kepala Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan Ir. Tengku Andi Faliandra, M.M | 1 |
| 2. | Kepala Bidang Promosi dan Pengembangan Destinasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Eko S.Sos. | 1 |
| 3. | Sekretaris Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Pacitan Ayup S.E, M.M. | 1 |
| 4. | Kepala Bidang Ekonomi Sumber Daya Alam Infrastruktur (ESDAI) Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Pacitan Puri S.E | 1 |
| 5. | Ketua (POKDARWIS) “Profil Kelompok Sadar Wisata” Sriyono | 1 |
| 6. | Sekretaris (POKDARWIS) “Profil Kelompok Sadar Wisata” Arif. | 2 |
| 7. | Masyarakat di lokasi wisata Ruslan | 1 |
| 8. | Masyarakat di lokasi wisata Widad | 1 |
| 9. | Masyarakat di lokasi wisata Nurul | 1 |
| 10. | Masyarakat di lokasi wisata Irsyad | 1 |
| 11. | Masyarakat di lokasi wisata Yana | 1 |
| 12. | Masyarakat di lokasi wisata Yitno | 1 |
| 13. | Masyarakat di lokasi wisata Riski | 1 |
| | Jumlah | 13 |

1.8.6 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bentuk pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari bahan-bahan tertulis seperti: buku, dokumen resmi, undang-undang, dan segala sumber yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Tabel 1. 6 Dokumentasi

| No | Nama Dokumen |
|----|--|
| 1. | LAKIP Kabupaten Pacitan tahun 2018 |
| 2. | RENJA Disparpora Kabupaten Pacitan tahun 2019 |
| 3. | RENSTRA Disparpora Kabupaten Pacitan tahun 2019. |
| 4. | SAKIP Disparpora Kabupaten Pacitan tahun 2018 |
| 5. | RPJMD Kabupaten Pacitan Tahun 2016-2021 |

1.8.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis berupa CAQDAS (Computer-assisted Qualitative Data Analysis Software) berupa Nvivo12 yang bermanfaat serta efektif membantu proses kualitatif dengan efisien, membantu konsumsi logika serta desain penelitian serta memberikan fasilitas guna menganalisis konten. Fitur yang akan digunakan di Nvivo di dalam analisis penelitian yaitu:

1. *Create New Project* nantinya akan membuat suatu pekerjaan baru dengan memberikan sebuah nama riset yang sedang di kerjakan. Kemudian memasukkan file literatur yang di gunakan di dalam sebuah penelitian. Pada tahapan ini

peneliti memasukkan data berupa literatur tentang Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam Mewujudkan Kota Pariwisata.

2. *Fitur Import* dalam memasukkan data eksternal. Internal dan memo. Pada proses tahapan ini peneliti akan memasukan data hasil penelitian yang di lakukan dengan cara wawancara dan data dokumentasi tentang Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam Mewujudkan Kota Pariwisata.
3. *Neapture* adalah aplikasi bawaan Nvivo yang bisa digunakan untuk meng-capture apa yang di tulis di sosial media, pada tahap ini peneliti meng-capture berita atau informasi tentang Inovasi Pemerintah Kabupaten Pacitan dalam Mewujudkan Kota Pariwisata.
4. *Fitur mode* berfungsi dan digunakan untuk mengklasifikasikan data-data dalam penelitian yang ada pada proses coding. Peneliti nantinya akan mengklasifikasikan hasil penelitian.
5. *Fitur Query* berfungsi dan di gunakan mengolah data hasil penelitian yang sudah di klasifikasikan. Fitur ini nantinya membuat fasilitas text search agar dapat mencari kata - kata yang sering muncul dalam 1 mode atau semua data, word tree digunakan untuk melihat hubungan di antara semua

data. Peneliti di tahap ini menggunakan pola hubungan di antara semua data yang sudah ditemukan.