

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini penulis mendapatkan kesimpulan bahwasannya untuk kesiapan pengelola wisata Romokalisari *Adventure Land* dalam menggunakan platform digital wisata masih jauh dari istilah siap. Hal ini terlihat dari beberapa faktor yang ada pada teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu ada *perceived usefulness* (PEU) dimana pengelola wisata Romokalisari *Adventure Land* dalam platform digital tidak dapat mempercepat pekerjaan, tidak dapat mengembangkan prestasi kinerja, kurang memberikan efektivitas, kurang meningkatkan produktivitas, dan kurang membuat pekerjaan menjadi lebih mudah dan tepat guna. Sementara itu, pada faktor *perceived ease of use* (PEO) pengelola wisata Romokalisari *Adventure Land* masih menganggap bahwa platform digital tidak mudah untuk dipahami atau dipelajari, kurang mudah untuk dikontrol, kurang memiliki fleksibilitas, kurang mudah untuk digunakan serta tidak mudah untuk menjadi terampil. Ini disebabkan oleh faktor internal pengelola wisata yang beranggapan bahwa penggunaan platform digital tidak termasuk suatu hal pokok yang penting dan mendesak, mayoritas berasal dari Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) membuat pengelola wisata terbatas untuk terus mengakses internet dan platform digital, pengelola wisata yang didominasi masyarakat dewasa dan lanjut usia membuat banyak dari pengelola malu dan minder untuk belajar mengenai penggunaan platform digital sehingga berpotensi mengurung niat dan semangat pengelola untuk berkembang khususnya melalui pengelolaan platform digital wisata secara mandiri. Selain itu juga disebabkan oleh faktor eksternal

pengelola wisata seperti tidak adanya upaya pemerintah kota melalui Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian kota Surabaya sebagai dinas terkait untuk meningkatkan kemampuan pengelolaan platform digital wisata oleh pengelola wisata berupa pemberian anggaran atau fasilitas, pelaksanaan pelatihan maupun lain sebagainya. Ditambah partisipasi *stakeholder* lainnya seperti perusahaan swasta, komunitas, organisasi, lembaga dan sebagainya dalam membantu meningkatkan kemampuan pengelola wisata untuk mengelola platform digital wisata baik melalui program *Corporate Social Responsibility (CSR)*, pelatihan dan pendampingan, maupun pemberian anggaran atau pendanaan khusus peningkatan kualitas pengelola wisata pada Romokalisari *Adventure Land*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memiliki beberapa masukan yang dapat dipertimbangkan mengenai upaya-upaya peningkatan pemahaman dan penggunaan platform digital wisata guna mewujudkan kesiapan pengelola wisata Romokalisari *Adventure Land* dalam menggunakan platform digital wisata. Masukan tersebut antara lain:

1. Pemerintah kota bersama Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian selaku pemangku kebijakan dan penanggungjawab perlu membangun komitmen dan meletakkan fokusnya pada peningkatan kualitas SDM pengelola wisata Romokalisari *Adventure Land* khususnya pada penggunaan dan pengelolaan platform digital wisata secara aktif dan mandiri. Dengan pemerintah berkomitmen dan memberikan fokus tersendiri pada peningkatan kualitas SDM pengelola wisata, membuat

kebijakan yang dilakukan dapat optimal dan berkelanjutan. Penulis menyarankan melalui Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian kota Surabaya dapat membuat rencana dan program jangka panjang untuk mengedukasi pengelola wisata terkait penggunaan platform digital seperti dengan pelatihan rutin, mentoring atau pendampingan penggunaan platform digital wisata. Kemudian mengusulkan dan membuat kebijakan terkait registrasi dan pembayaran tiket masuk pada Romokalisari *Adventure Land* dilakukan dengan media online, sehingga juga dapat membiasakan pengelola wisata pada aktivitas digital. Lalu membuat dan mengusulkan anggaran untuk fasilitas penunjang pengelolaan platform digital wisata yang dapat berupa peralatan atau perlengkapan yang dibutuhkan, dapat berupa pelaksanaan pelatihan dan workshop, maupun berupa penugasan seorang ahli IT di setiap lokasi wisata untuk mengawasi dan bertanggungjawab atas aktivitas platform digital wisata termasuk di Wisata Romokalisari *Adventure Land*.

2. Penulis juga mendorong *stakeholder* lainnya semacam perusahaan swasta, lembaga non-pemerintah, komunitas masyarakat, organisasi pelajar dan sebagainya untuk ikut serta secara aktif membantu peningkatan kualitas SDM pengelola wisata dalam melek digital atau mampu menggunakan platform digital. Dapat dilakukan dengan berbagai upaya dan aktivitas yang kreatif inovatif guna mengoptimalkan tujuan peningkatan kualitas SDM yang diinginkan contohnya mengadakan *Corporate Social Responsibility* (CSR) penunjang

penggunaan platform digital, mengadakan seminar dan kampanye pentingnya melek digital, mengadakan lomba desain grafis atau konten kreatif yang diikuti pengelola wisata, mengadakan pendampingan serta pengabdian secara eksklusif kepada pengelola wisata hingga dapat aktif dan mandiri mengelola platform digital wisata yang ada.

3. Penulis juga memberi masukan kepada pengelola wisata khususnya Romokalisari *Adventure Land* untuk dapat lebih aktif, terbuka dan percaya diri dalam menghadapi kecanggihan teknologi terkini seperti adanya platform digital. Aktif membuat pengelola wisata cepat dalam menerima informasi dan cepat beradaptasi untuk menggunakan platform digital. Keterbukaan membuat pengelola wisata mudah mendapati informasi untuk dimengerti dan dipahami. Percaya diri membuat pengelola lebih mudah menggunakan dan mengaplikasikan platform digital wisata yang ada. Selain itu pengelola wisata Romokalisari *Adventure Land* semestinya dapat menggandeng para pemuda yang notabene melek dan menguasai teknologi informasi seperti Karang Taruna Kelurahan untuk dapat membantu pengelolaan platform digital baik pada aspek branding wisata, promosi wisata, maupun penyampaian informasi *update* terkait wisata.