

PENGUKURAN PENGETAHUAN DAN ADOPSI TEKNOLOGI VIRTUAL TOURISM POKDARWIS DAERAH PESISIR PANTAI KOTA PADANG

Alfatah Haries¹⁾, Afifah²⁾, Rafidola Mareta Riesa³⁾,
Alhapen Ruslin Chandra⁴⁾, Tuti Azra⁵⁾

¹²³⁴Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Padang, Kampus Politeknik Limau
Manis, Kota Padang, Sumatera Barat 25164
E-mail: alfatah@pnp.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic has forced Pokdarwis to be able to adapt to new habits. One of the habits that arise during the pandemic is the habit of tourists to travel through the virtual world. This study aims to see the extent to which Pokdarwis have knowledge about virtual tourism and whether the technology is easy enough to apply and has ease of use and provides benefits to Pokdarwis. This research is a qualitative research using interviews as the main data. The results of the study found that not all Pokdarwis members who have knowledge of virtual tours have the ability to create and publish virtual tours. Ease of access to information and awareness of Pokdarwis on the use of technology are expected to help the development of virtual tours in the future and the development of Pokdarwis into a quality and competitive group.

Keywords: *virtual tour, Pokdarwis, TAM, TOE, Covid-19*

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah membuat Pokdarwis harus mampu beradaptasi dengan kebiasaan baru. Salah satu kebiasaan yang timbul pada saat pandemi adalah kebiasaan wisatawan untuk berwisata melalui dunia *virtual*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana Pokdarwis memiliki pengetahuan mengenai pariwisata *virtual* dan apakah teknologi itu cukup mudah diaplikasikan dan memiliki kemudahan dalam penggunaan serta memberikan manfaat kepada Pokdarwis. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif dengan menggunakan wawancara sebagai data utamanya. Hasil penelitian menemukan bahwa tidak semua anggota Pokdarwis yang memiliki pengetahuan tentang *virtual tour* memiliki kemampuan untuk membuat dan mempublikasikan *virtual tour*. Kemudahan akses informasi dan kesadaran Pokdarwis terhadap penggunaan teknologi diharapkan dapat membantu perkembangan *virtual tour* ke depannya dan perkembangan Pokdarwis menjadi kelompok yang berkualitas dan berdaya saing

Kata Kunci: *virtual tour, Pokdarwis, TAM, TOE, Covid-19*

PENDAHULUAN

Sejak mewabahnya Covid-19 pada tahun 2020, hampir seluruh negara membatasi mobilisasi atau pergerakan penduduk baik yang akan masuk maupun keluar dari negaranya. Kebijakan pembatasan tersebut dinilai sebagai salah satu langkah yang efektif dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus *Corona*. Indonesia sebagai salah satu negara terdampak pandemi Covid 19 menerapkan kebijakan pembatasan

mobilitas penduduk tersebut melalui Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang tertuang dalam Instruksi Menteri Nomor 1 Tahun 2021 oleh Menteri Dalam Negeri. Kebijakan ini diberlakukan secara luas, mulai dari ibu kota negara hingga ibu kota provinsi termasuk Kota Padang. Kebijakan membatasi mobilisasi atau pergerakan penduduk berdampak pada penurunan kinerja berbagai sektor seperti sektor perdagangan, industri dan pariwisata.

Dinas Pariwisata Kota Padang dalam laporan kinerja institusi menyebutkan bahwa Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata bertumbuh secara negatif sebesar -44.04%, (Dispar Kota Padang, 2020). Pariwisata sering kali dipandang sebagai sektor yang sangat terkemuka dalam ekonomi dunia, jika sektor tersebut berkembang atau mundur maka banyak negara terpengaruhi secara ekonomi. (Spillane. 1994).

Kondisi pandemi yang membuat kegiatan berwisata menjadi menurun drastis menciptakan peluang tersendiri bagi orang-orang untuk melakukan perjalanan wisata secara *virtual*. *Virtual tourism* atau pariwisata *virtual* adalah salah satu cara menikmati objek wisata tanpa harus mengunjungi objek wisata tersebut secara langsung. *Virtual tourism* biasanya tersaji dalam bentuk *virtual tour* yang digunakan untuk memberi pengalaman “merasa berada” di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. Cheung et al. (2017) menyatakan *virtual tourism* juga bermanfaat sebagai alat bantu bagi kaum disabilitas untuk melakukan tur *virtual* ketempat-tempat dimana mereka tidak bisa mencapai tempat tersebut karena keterbatasan fisik. Penyajian *virtual tour* dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar, foto ataupun video, selain itu juga dapat menggunakan model 3 (tiga) dimensi (Waraney et al., 2017).

Salah satu *virtual tour* yang disajikan oleh pemerhati wisata yaitu oleh Reza Permadi selaku *Founder* Pirtual Project, dari Universitas Padjadjaran Bandung yang telah melakukan kegiatan wisata dengan konsep *virtual tour* Sawahlunto 3 hari 2 malam pada 17 Mei 2020 (travel.kompas.com, 2020). Kegiatan *virtual tour* lainnya juga telah dilakukan oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Sumatera Barat (BPCB Sumbar) dengan tema *virtual tour Ombilin Coal Mining Heritage of Sawahlunto* (OCMHS) pada tanggal 10 Juli 2020 (kemdikbud.go.id, 2020). Meskipun telah diadakannya beberapa kegiatan *virtual tour*, Riesa dan Haries (2020) menyatakan bahwa familiaritas masyarakat Kota Padang mengenai *virtual tourism* masih sangat rendah. Oleh karena itu para *stakeholder* bidang pariwisata yang tergabung dalam *pentahelix* pariwisata tentunya harus bisa

mengambil peran dalam mengembangkan cara berwisata dengan menggunakan teknologi *virtual*.

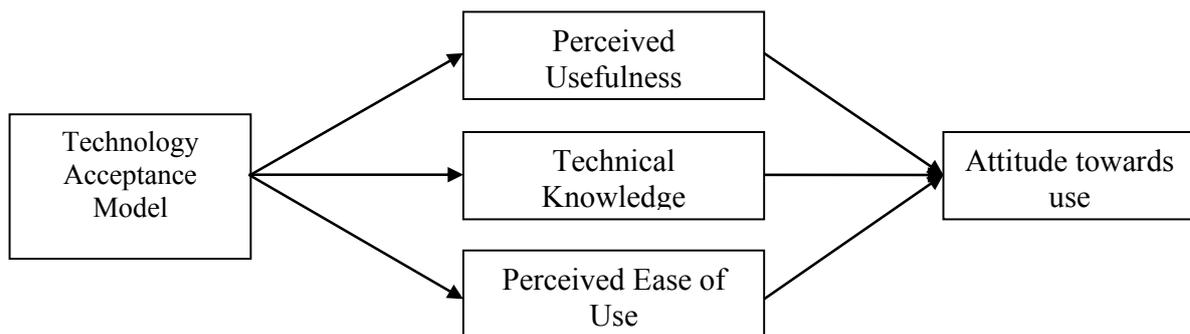
Salah satu *stakeholder* dalam *pentahelix* pariwisata kota Padang berasal dari komunitas atau kelompok sadar wisata atau yang lebih dikenal dengan Pokdarwis. Di Kota Padang terdapat sebanyak 16 kelompok sadar wisata yang saat ini terdaftar pada Dinas Pariwisata Kota Padang dan berada di semua titik destinasi wisata seperti Pokdarwis di air terjun, operator pulau, dan Pokdarwis yang berada di daerah pantai atau pesisir (padang.tribunnews.com. 2019). Pokdarwis pada daerah pesisir yang merupakan penggerak pariwisata pada level “*grassroots*” dan sebagai salah satu *stakeholder* yang terdampak pandemi harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi pariwisata *virtual* ini ditengah keterbatasan masyarakat berwisata selama pandemi. Namun sebelum melihat kemampuan Pokdarwis dalam beradaptasi, perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai pengetahuan dan kemampuan Pokdarwis terkait *virtual tourism*.

Hal ini diharapkan menjadi pendorong awal bagi Pokdarwis yang ada di Kota Padang agar lebih kreatif dalam mengelola daya tarik wisata yang ada dengan salah satu cara yaitu digitalisasi produk wisata yang ada dengan membuat *virtual tour*. Kegiatan ini perlu dilakukan agar daya tarik wisata yang ada masih tetap bisa dinikmati oleh masyarakat luas meski hanya menikmati dari rumah akibat masih meluasnya kasus pandemi COVID-19 di Indonesia dan masih sangat sedikitnya objek daya tarik wisata di kota Padang yang bisa dinikmati dengan cara *virtual*. Tujuan lainnya adalah menyediakan informasi hasil penelitian yang berkaitan dengan kemampuan Pokdarwis dalam membuat *virtual tour* yang selama ini belum tersedia.

Penggalian informasi tentang pengetahuan dan kemampuan Pokdarwis membuat produk *virtual tour* menggunakan basis model *Technology Acceptance Model* (TAM). Menurut Hernandez et.al dalam Chandra (2020) TAM merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk meneliti bagaimana adaptasi dan penerimaan teknologi oleh konsumen dalam perilaku mereka terkait penggunaan teknologi. Penggalian informasi itu juga didasarkan pada bagian model *Technology- Organisation- Environment* (TOE) yakni teknologi. TOE sendiri adalah teori yang digunakan untuk memahami peranan 3 komponen penting yang mempengaruhi keputusan pengimplementasian sebuah teknologi dalam sebuah institusi. Salwani dalam Matikiti,

Mpinganjira dan Roberts-Lombard (2018) menyatakan bahwa *Technology Acceptance* dan Kerangka *Technology– Organisation–Environment* adalah model yang paling umum yang digunakan untuk menjelaskan tingkat adopsi dan pengimplementasian teknologi internet. Menurut Koernig dalam Yüncü (2015), internet memberikan kesempatan bisnis bagi usaha pariwisata pada suatu destinasi untuk mempengaruhi konsumen mereka sebelum berkunjung secara fisik.

Technology Acceptance Model yang diadaptasi dari Davis, dalam Matikiti, Mpinganjira dan Roberts-Lombard (2018) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Technology Acceptance Model*

Sumber: Diadaptasi dari Davis, dalam Matikiti, Mpinganjira dan Roberts-Lombard (2018), *Application of the Technology Acceptance Model and the Technology– Organisation–Environment Model to examine social media marketing use in the South African tourism industry*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana data primer dikumpulkan melalui wawancara terstruktur. Populasi pada penelitian ini adalah Pokdarwis binaan Dinas Pariwisata Kota Padang yang berada di daerah pesisir Kota Padang. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kota Padang, Pokdarwis yang berada di daerah pesisir berjumlah sekitar 8 Pokdarwis. Responden dari penelitian ini sebanyak 5 orang yang dipilih berdasarkan peran mereka sebagai penggerak Pokdarwis kawasan pesisir. Wawancara dilakukan bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang variabel yang diteliti.

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang akan diuji yakni: pengetahuan mengenai teknologi *virtual tourism* dan tingkat adopsi teknologi *virtual tourism* oleh Pokdarwis. Pengukuran variabel penelitian mengadopsi indikator pengukuran dari peneliti sebelumnya. Variabel pengetahuan akan teknologi diadopsi dari Matikiti et al

(2018) meliputi: memiliki keahlian, memiliki keterampilan, kemudahan mendapat dukungan penggunaan teknologi dan kemudahan mendapat sumber yang akan melatih penggunaan teknologi. Variabel adopsi teknologi merujuk pada Kucukusta et al. (2015), yang meliputi kemudahan, manfaat, kecepatan, efisiensi, dan *simple*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden pertama merupakan ketua Pokdarwis, menyatakan bahwa mayoritas anggotanya tidak memiliki pengetahuan mengenai *virtual tour* dan hanya beberapa anggota memiliki keahlian dasar yang dibutuhkan. Menurut responden, cukup sulit bagi Pokdarwis mendapatkan dukungan pelatihan terkait pembuatan *virtual tour*. Meskipun informasi dengan sangat mudah didapat melalui media sosial seperti *Youtube*, tetapi tidak mudah dipelajari prosesnya dan membutuhkan waktu. Implementasi pola berwisata jenis baru ini diprediksi akan memberikan dampak bagus ke depannya tetapi anggota Pokdarwis belum memiliki kemampuan yang cukup sehingga belum bisa diaplikasikan.

Responden kedua merupakan ketua Pokdarwis menyatakan bahwa mereka mengetahui dan pernah memiliki satu anggota yang mengerti mengenai pariwisata *virtual* serta memiliki keahlian di bidang terkait namun untuk saat sekarang, anggota tersebut sudah tidak aktif lagi di Pokdarwis. Meskipun belum adanya pelatihan ataupun dukungan dari pihak lain, tetapi responden menilai bahwa mereka dapat dengan mudah mendapatkan dukungan atau pelatihan terkait hal tersebut. Responden berpendapat bahwa cukup mudah mendapatkan informasi mengenai *virtual tour* serta dapat dipahami dan diimplementasikan sebagai salah satu media promosi objek wisata dan salah satu keuntungannya yaitu karena tidak harus mengeluarkan biaya yang mahal.

Responden ketiga merupakan anggota Pokdarwis, menyatakan mengetahui mengenai *virtual tour* tetapi tidak menguasai dan tidak memiliki kemampuan dalam pembuatannya. Responden berpendapat bahwa pariwisata *virtual* merupakan hal yang sangat vital bagi promosi pariwisata terutama pada saat pandemi seperti sekarang. Meskipun informasi detail mengenai proses pembuatannya juga tidak mudah didapatkan tetapi penggunaan media publikasinya seperti *Youtube*, *Instagram* dan *Facebook* cukup mudah untuk dipahami. Responden berpendapat bahwa akan cukup mudah bagi mereka untuk mendapatkan saran dan dukungan dalam bentuk pelatihan. Responden

berpendapat bahwa jika Pokdarwis mampu membuat *virtual tour*, mereka akan menjadi Pokdarwis yang lebih berkualitas dan berdaya saing karena mampu beradaptasi dengan penggunaan teknologi di industri pariwisata.

Responden keempat adalah anggota Pokdarwis, menyatakan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat *virtual tour* serta mengetahui media publikasinya. Kemudahan dalam mengakses informasi mengenai cara pembuatannya membuat *virtual tour* cukup mudah untuk dilakukan dan menjadi faktor penting dalam mempromosikan daerah tujuan wisata dimana Pokdarwis tersebut berada. Menurut responden, media internet sangat membantu dalam mengakses informasi dan mempelajari *virtual tour* serta memiliki peran yang sangat vital dalam membantu Pokdarwis mempromosikan daerahnya. Biaya promosi yang relatif lebih murah namun mampu memberikan dampak signifikan sebagai media promosi dan juga mampu meningkatkan kesadaran anggota Pokdarwis dalam penggunaan teknologi.

Responden kelima adalah bendahara Pokdarwis, menyatakan bahwa tidak terlalu mengetahui mengenai *virtual tour* begitu juga dengan penggunaan media pembuatannya. Responden hanya mengetahui media yang digunakan sebagai publikasi tetapi merasa cukup sulit untuk mempelajarinya meskipun terdapat informasi mengenai cara pembuatannya dari berbagai sumber. Meskipun begitu, responden menilai akan mendapatkan dukungan dalam penggunaan teknologi dan pelatihan. Responden juga berpendapat bahwa akan sangat berbeda sekali antara *virtual* dengan pengunjung berada langsung di daerah tujuan wisata dan lebih memilih pariwisata konvensional dimana wisatawan hadir secara fisik pada suatu destinasi.

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan mengetahui mengenai *virtual tour*. Terlihat bahwa Pokdarwis yang berada di kawasan pesisir Kota Padang telah memiliki pengetahuan mengenai pariwisata ini. Hal ini dapat dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan Pokdarwis terutama dalam diversifikasi produk promosi daerah tujuan wisata yang dikelola oleh Pokdarwis. Namun, dibalik pengetahuan responden terhadap pariwisata *virtual*, ternyata tidak diiringi oleh penguasaan teknologinya. Hanya terdapat satu responden yang memiliki kemampuan dalam membuat dan mempublikasikan *virtual tour* dan pada responden lainnya, hanya memiliki kemampuan dasar dalam membuat *virtual tour*. Keterbatasan

ini, menjadi sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh Pokdarwis dalam mengadopsi teknologi *virtual*.

Terkait kemudahan dalam mendapatkan dukungan dan pelatihan, hanya satu responden yang menilai akan mengalami kesulitan dalam hal tersebut. Responden yang lain menilai mereka akan dengan mudah mendapatkan pelatihan pariwisata *virtual* ini. Mengenai kemudahan dalam mengakses informasi pembuatan *virtual tour*, responden setuju bahwa terdapat kemudahan dalam mengakses informasi tersebut namun tidak semua responden berpendapat bahwa informasi yang dapat diakses tersebut dapat dipelajari dengan mudah. Meskipun begitu, responden berpendapat bahwa teknologi *virtual tour* ini memiliki banyak manfaat terutama sebagai media promosi. Yuliana (2017) menyatakan bahwa perlunya teknologi informasi untuk membantu media promosi sebagai sumber informasi yang efektif. Dengan kemudahan akses informasi, biaya yang relatif murah, dan kesadaran masyarakat yang semakin tinggi dalam penggunaan teknologi dapat mendorong penggunaan teknologi ini ke depannya. Meskipun teknologi ini tidak dapat menggantikan pengalaman disaat berada langsung pada suatu daerah tujuan wisata tetapi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam berwisata pada saat pandemi, (Riesa dan Haries: 2020).

SIMPULAN

Pokdarwis yang sudah memiliki pengetahuan mengenai pariwisata *virtual* dapat dijadikan sebagai modal awal dalam melangkah menuju Pokdarwis yang memiliki kualitas dan berdaya saing. Meskipun tidak semua Pokdarwis memiliki kemampuan dalam membuat dan mempublikasikan pariwisata *virtual*, mereka berpendapat akan dapat dengan mudah mendapatkan dukungan pelatihan. Hal ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi Dinas Pariwisata Kota Padang dimana sejalan dengan Rencana Strategis Dinas Pariwisata Kota Padang 2019-2024 dalam meningkatkan kontribusi sektor pariwisata terhadap PAD yang arah kebijakannya akan meningkatkan pembinaan terhadap Pokdarwis. Kemudahan dalam mengakses informasi, biaya yang murah, serta kesadaran masyarakat diharapkan menjadi modal bagi Pokdarwis lainnya untuk dapat mengembangkan kemampuan mereka terutama pada saat pandemi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, A.R., Afifah., Wimeina, Y., & Khairat, A. 2020. Penggunaan Media Sosial untuk Berbelanja Online Saat Pandemi Covid-19. JKBM (Jurnal Konsep Bisnis dan Manajemen). 7 (1): 58-71
- Cheung, C. W., Tsang, I. T., & Wong, K. H. (2017). *Robot Avatar: A Virtual Tourism Robot for People With Disabilities*. International Journal of Computer Theory and Engineering, 9(3), 229-234.
- Davis, F. D., Jr. 1986. A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results. Massachusetts Institute of Technology.
- Deniz, Y. 2015. "Relationships between perceptions of virtual destination environment, satisfaction and loyalty", Journal of Hospitality and Tourism Technology, Vol. 6 Iss 2 pp. 160 – 173
- Spillane.J.J., 1994. Pariwisata Indonesia, Yogyakarta : Kanisius.
- Kucukusta, Deniz & Law, R. & Besbes, A. & Legoherel, P. (2015). Re-examining perceived usefulness and ease of use in online booking: The case of Hong Kong online users. International Journal of Contemporary Hospitality Management. 27. 185-198.
- Matikiti, R., Mpinganjira, M. & Roberts-Lombard, M., 2018, 'Application of the Technology Acceptance Model and the Technology– Organisation–Environment Model to examine social media marketing use in the South African tourism industry', *South African Journal of Information Management* 20(1), a790. <https://doi.org/10.4102/sajim.v20i1.790>
- Riesa, R. M., Haries, A. 2020. *Virtual Tourism Dalam Literature Review*. Jurnal Pariwisata Bunda, Volume 01 No. 1 Oktober 2020.
- Riesa, R. M., Haries, A. 2020. 2020. *The Third International Conference on Culinary, Fashion, Beauty, and Tourism (ICCFBT) 2. Proceeding Faculty of Tourism and Hospitality*, Universitas Negeri Padang, November. ISBN 978-623-95788-2-4. 527-530
- Waraney , S. P. F., Tulenan, V., & Sinsuw, A. A. E. (2017). Pengembangan *Virtual tour* Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat. E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017) ISSN : 2301 – 8364.
- Yuliana,A., Lisdianto, E. 2017. Aplikasi *Virtual Tour* sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat. Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer Vol. 01, No. 01, Februari 2017, pp. 19-24. ISSN: 2549-211X

Sumber Internet:

<https://travel.kompas.com/read/2020/05/18/082800927/pengalaman-virtual-tour-ke-sawahlunto-susuri-situs-warisan-dunia?page=all>. Diakses 12 Mei 2021

<https://padang.tribunnews.com/2019/06/12/kota-padang-miliki-kawasan-wisata-terpadu-dan-kelompok-sadar-wisata?page=2>. Diakses 17 Mei 2021