

**PERAN DIGITALISASI TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG
WISATAWAN PADA INDUSTRI PARIWISATA KECAMATAN
TAMBANG KABUPATEN KAMPAR
(STUDI KASUS AGRO NADIIN) DI ERA REVOLUSI 4.0**

Oleh :

Novri Kurnia¹⁾, Rita Tani Iyan²⁾, Deny Setiawan²⁾

1) Mahasiswa Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau

2) Dosen Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau

Email : novrikurnia@gmail.com

*The Impact of Digitalization on the Tourism Industry of Tambang District,
Kampar Regency (Nadiin Case Study) in the 4.0 Revolution Era*

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of digitization on the tourism industry in the mining district of Kampar district in the revolutionary era 4.0. The method used in this research is descriptive and quantitative methods. Quantitative descriptive analysis is a study that uses numbers. The population in this study were 118,125 visitors to the Agro Nadiin Sungai Pinang tourism in 2019. Determining the sample in this study used the random sampling technique. So the sample in this study were 100 visitors to Agro Nadin tourism. The data in this study were collected using a questionnaire and analyzed using a descriptive percentage. Based on the research results, it can be seen that digitalization has an impact on the tourism industry in the mining district of Kampar district (Nadiin case study) in the 4.0 revolution era. This is because visitors know Nadiin's tourist attraction from digitization such as social media, Instagram, Facebook and so on. On average, visitors who have come more than 2 times, namely on holidays and weekends

Keywords: Digitalization, Revolution Era 4.0

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang ingin mengambil manfaat dari pengembangan industri pariwisata dalam pembangunan nasionalnya. Keinginan itu tentunya tidak berlebihan, karena Indonesia memang memiliki potensi yang amat besar dilihat dari sudut pandang pengembangan kepariwisataan. Dalam kaitan inilah pemerintah mulai menaruh perhatian yang lebih besar untuk mengembangkan kepariwisataan dengan bantuan dana dari dalam dan

luar negeri. Prasarana yang tersedia dimanfaatkan, sarana dan fasilitas pariwisata berangsur-angsur dibangun, dikembangkan dan dioperasikan. Hasilnya adalah kepariwisataan Indonesia tumbuh dan berkembang dengan pesat, dalam kurun waktu 20 tahun industri pariwisata telah menempati posisi yang paling penting dalam pembangunan nasional, khususnya dalam pemasukan devisa dan penerapan tenaga kerja (Sammeng, 2001: 1).

Dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang

Kepariwisata di jelaskan bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan Negara.

Pariwisata adalah salah satu industri gaya baru yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal ini kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain didalam negara penerima wisatawan. Lagi pula pariwisata sebagai suatu sektor yang kompleks, meliputi industri-industri dalam arti yang klasik seperti misalnya industri kerajinan tangan dan industri cenderamata. Penginapan dan transportasi secara ekonomi juga dipandang sebagai industri.

Kepariwisata dapat pula dilihat sebagai profesi yang memiliki kaidah-kaidah dan kode etiknya sendiri. Profesi sebagai kepariwisataan harus memberikan fungsi tertentu dalam masyarakat yang umumnya berkaitan dengan upaya memajukan kontak-kontak manusiawi dan integrasi sosial di dalam negara tertentu untuk meningkatkan pembangunan sosial dan ekonomi.

Pariwisata pada saat ini merupakan suatu kebutuhan mutlak manusia, baik yang melakukan perjalanan wisata maupun masyarakat sekitar daerah tujuan wisata. Wisatawan butuh dipuaskan keinginannya, sementara masyarakat sekitar lokasi berharap akan mendapatkan implikasi positif berupa

peningkatan pendapatan dan kesejahteraan. Fenomena ini harus menjadi perhatian para pembuat kebijakan sebagaimana diamanatkan bahwa pembangunan kepariwisataan nasional diarahkan menjadi sektor andalan dan unggulan secara luas akan diterjemahkan sebagai penghasilan devisa terbesar yang akan mendorong pertumbuhan ekonomi, meningkatkan pendapatan daerah, memberdayakan perekonomian masyarakat, memperluas lapangan kerja dan kesempatan berusaha (Nurmawati, 2006:34).

Kabupaten Kampar sebagian besar daerah merupakan perbukitan yang berada disepanjang bukit barisan yang berbatasan dengan provinsi Sumatera Barat dengan ketinggian 0-500 meter dari permukaan laut. Kabupaten Kampar secara umum beriklim tropis dengan suhu antara rata-rata 22⁰C-33⁰C, kelembaban nisbi rata-rata 78-94 persen, dan curah hujan rata-rata 283 mil meter pertahun. Terdapat beberapa sungai kecil dan dua buah sungai besar yaitu sungai Kampar dan sungai Siak.

Kurang suksesnya pengembangan kepariwisataan di Kabupaten Kampar selama ini tidak terlepas dari kurang tepatnya strategi pengelolaan yang dilakukan oleh pihak pengelola wisata, pemerintah dan masyarakat. Kendala-kendala yang mengakibatkan objek pariwisata kurang berkembang dikarenakan sumber daya manusia bidang pariwisata di Kabupaten Kampar masih lemah dan minimnya infrastruktur menjadi kendala utama dalam mengembangkan sektor pariwisata di daerah ini. Sampai saat ini masih banyak kawasan yang memiliki potensi wisata di Kabupaten

Kampar belum bisa ditempuh karena keterbatasan infrastruktur.

Karena letak Kabupaten Kampar berada pada jalur lalu lintas antar daerah, kabupaten ini lebih mudah dalam memasarkan objek wisatanya. Dengan berkembangnya objek wisata Kabupaten Kampar dapat meningkatkan perekonomian daerah baik pada masyarakat, para investor maupun pada pemerintah. Namun kenyataannya pemasaran objek wisata Kabupaten Kampar belum berjalan dengan baik masih banyak masyarakat yang belum mengetahui objek wisata apa saja yang terdapat di Kabupaten Kampar.

Kabupaten Kampar memiliki banyak potensi objek wisata yang terdiri dari wisata ekosistem/ alam maupun wisata religi/ budaya. Namun potensi- potensi yang dimiliki sektor wisata tersebut belum dikembangkan secara optimal sehingga perindustrian objek wisata Kabupaten Kampar masih memiliki peranan kecil terhadap Pendapatan Asli Daerah.

Pembangunan sektor pariwisata di Kabupaten Kampar diarahkan bagi kawasan yang memiliki potensi dan prospek yang cerah untuk dikembangkan. Untuk itu pembangunan dan pengembangan sektor pariwisata di Kabupaten Kampar diarahkan untuk dapat meningkatkan pendapatan daerah dan masyarakat. Dalam era otonomi daerah sekarang, sektor pariwisata meskipun belum menjadi andalan devisa Negara, akan tetapi beberapa daerah menjadikan sektor pariwisata sebagai sektor unggulan pendapatan asli daerahnya. Oleh karena itu perlunya mengidentifikasi potensi

industri kepariwisataannya. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti transportasi, akomodasi, aksesibilitas, informasi, dan daya dukung lain seperti keamanan dan ketertiban harus juga diperhatikan (Riana, 2013:25).

Destinasi wisata yang sedang ramai diperbincangkan saat ini adalah Nadiin Sungai Pinang. Nadiin terletak di Sungai Pinang, Kabupaten Kampar. Wisata Taman Agro Nadiin tergolong masih baru dan masih belum jadi sepenuhnya. Setelah Kabupaten Kampar di hebohkan dengan wisata ulu kasok dan sekarang wisata kampar mulai terlihat di permukaan dengan berbagai wisata lainnya. Disini terdapat berbagai permainan dan tempat berfoto yang dapat dilakukan bersama keluarga atau teman-teman.

Objek wisata Sungai Pinang ini terdapat berbagai macam hal yang bisa dilakukan disini. Seperti berolah raga, memancing, berfoto, berenang, berkuda, bernyanyi dan masih banyak lagi yang lainnya. Karena taman ini masih tergolong baru jadi masih ada yang belum selesai pembangunannya. Jika ingin berfoto selfie bareng teman-teman dan keluarga dapat berfoto di tempat yang telah disediakan oleh pihak taman yaitu sebagai berikut rumah miring, rumah mini, balon terbang, rumah terbalik dan lain sebagainya.

Kunjungan wisatawan sangat penting artinya dalam perkembangan pariwisata, besar kecilnya kunjungan wisatawan sangat menentukan perkembangan daerah pariwisata itu sendiri dan juga berperan pada tingkat kesejahteraan masyarakat sekitar obyek wisata.

Tabel 1 Jumlah Pengunjung Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang Tahun 2016-2019

No	Tahun	Jumlah Responden
1	2016	100.060
2	2017	120.402
3	2018	113.047
4	2019	118.125

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa jumlah kunjungan wisatawan ke Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang cenderung menurun setelah mengalami kenaikan kunjungan yang cukup tinggi pada tahun 2017. Sedangkan jumlah responden pada tahun 2019 di tiap bulan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Jumlah Pengunjung Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang Tahun 2019

No	Bulan	Jumlah Responden
1	Januari	9501
2	Februari	9632
3	Maret	9549
4	April	9316
5	Mei	9519
6	Juni	9413
7	Juli	9600
8	Agustus	9623
9	September	9415
10	Oktober	9388
11	November	9540
12	Desember	9420

Sumber: Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang, 2020

Tabel 2. menunjukkan bahwa jumlah responden tahun 2019 di tiap bulannya berfluktuatif. Padahal fasilitas yang tersedia seperti sarana transportasi, akomodasi, listrik, dan air bersih cukup memadai. Masalah yang terjadi diatas memerlukan perhatian dari Pemerintah Daerah untuk memenuhi kekurangan yang ada. Selain itu pemerintah juga terus berpartisipasi dalam mengembangkan Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang. Hal-hal yang dilakukan pemerintah untuk ikut mengembangkan Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang yaitu meningkatkan pengelolaan

administrasi dan perencanaan teknis pengembangan pariwisata, menciptakan promosi pariwisata yang efektif dengan pendekatan profesional, kemitraan antara swasta, dan memperkuat jaringan kelembagaan, serta meningkatkan pengelolaan destinasi wisata dan aset-aset warisan budaya menjadi obyek daya tarik wisata yang atraktif (Rizaldi, 2015:15).

Selain Pemerintah Daerah, dalam memajukan Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang juga tidak lepas dari upaya masyarakat sekitar untuk ikut berpartisipasi. Upaya masyarakat yang berada di sekitar kawasan Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang sangat dibutuhkan dalam pengembangan Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang. Partisipasi masyarakat tersebut didasari oleh pemenuhan kebutuhan hidup dengan mata pencaharian yang terus bervariasi dan beragam. Setiap tingkat perubahan wisatawan akan berpengaruh terhadap perubahan tingkat pemasukan, pengeluaran, upah atau gaji masyarakat sekitar Wisata Agro Nadiin Sungai Pinang (Anggraeni, 2013:42).

Pariwisata jika dikelola secara optimal, maka akan dapat menambah pendapatan negara serta dapat meningkatkan kesejahteraan rakyat. Namun persoalannya adalah bagaimana memperkenalkan potensi pariwisata yang dimiliki? Ini menjadi pertanyaan mendasar yang perlu mendapatkan perhatian dan pemikiran setiap pihak yang ingin mengembangkan pariwisata sebagai basis peningkatan pendapatan negara. ada berbagai alternatif dalam mengembangkan potensi pariwisata seperti : pembenahan dan renovasi kawasan wisata, menciptakan daerah tujuan wisata, melakukan promosi

melalui media maupun brosur-brosur, serta masih banyak lagi alternatif yang dapat dilakukan guna menunjang pengembangan wisata. Salah satu alternatif yang dikembangkan dan dipandang efektif adalah dengan melakukan promosi melalui digitalisasi. Saat ini telah berkembang promosi, pemasaran, dan penjualan produk pariwisata (dapat disebut sebagai *E-Commerce* di industri pariwisata) memanfaatkan teknologi informasi. Pariwisata berbasis teknologi informasi dikenal dengan sebutan *E-Tourism* (*IT-enabled tourism*). *E-tourism* dipandang sebagai salah satu cara yang sangat efektif didalam memperkenalkan pariwisata suatu daerah atau negara. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi saat ini sudah dianggap merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Konsep e-tourism pada dasarnya merupakan konsep yang masih baru dan belum mendapatkan perhatian dari berbagai pihak yang bergerak dalam bidang pariwisata, khususnya di Indonesia. *E tourism* masih di lihat sebagai sesuatu hal yang masih perlu di kaji lebih jauh mengenai keberadaannya. Meskipun di lain pihak dalam pengembangan pariwisata penekanan terhadap pemanfaatan digitalisasi sudah tinggi, namun hal ini tidak di barengi dengan aplikasi digitalisasi tersebut sebagai alat pengembangan pariwisata (Nandi,2008:19)

Aplikasi digitalisasi dalam pariwisata pada dasarnya tercermin dalam suatu sistem distribusi pariwisata yang lebih mengarah pada tranformasi pengembangan industri pariwisata dari perantara media tradisional ke arah perantara media digitalisasi. Beberapa sistem akses pariwisata menggunakan jalur internet

untuk tiket pesawat, penginapan, rental mobil, dan berbagai jasa pelayanan lainnya. Website atau situs memiliki peranan penting sebagai jembatan penghubung antara produsen pariwisata dan daerah potensi pariwisata, dalam memberikan pelayanan kepada produser pariwisata. *E-tourism* yang dikembangkan di Indonesia pada saat ini belum menyentuh pada aspek yang paling utama yaitu memberikan informasi dan kepastian bagi wisatawan ketika mereka memilih untuk berkunjung ke daerah tujuan wisata. Jika di bandingkan dengan negara ASEAN lainnya seperti Thailand dan Singapura, dapat di katakan Indonesia sangat tertinggal untuk pengembangan *e-tourism* (Nandi,2008:19).

Pada hakekatnya digitalisasi memiliki peran yang tidak terpisah dalam perkembangan teknologi, terutama pariwisata. Digitalisasi telah menjadi salah satu solusi yang ditawarkan untuk mempermudah kinerja pengembangan pariwisata di Indonesia. Lewat digitalisasi banyak hal bisa di akses secara mudah, serta digunakan oleh sebagian besar masyarakat didunia. Hal ini memungkinkan penyebaran informasi mengenai pengembangan pariwisata bisa diakses kapan, dimana, serta oleh siapa saja. Pemanfaatan digitalisasi dalam pasar pariwisata dipakai sebagai landasan dalam pengambilan kebijakan strategis pariwisata, dan merupakan dasar perubahan/inovasi pariwisata yang lebih efektif. Hal ini terlihat dari pengembangan infrastruktur, *human capacity*, dan integrasi konsep elektronik bisnis tingkat rendah oleh penyedia pariwisata lokal, pemerintah, dengan menambah aturan utama dalam

menumbuhkan partisipasi dan pemasukan perusahaan pariwisata.

Industri 4.0 adalah istilah yang saat ini umum digunakan untuk revolusi industri ke-4. Berbagai studi menjelaskan bahwa revolusi pertama yang dimulai dengan penemuan mesin uap pada tahun 1780an berkembang hingga pertengahan abad XIX berbasis industri mekanik berdaya air dan uap. Pada akhir abad XIX revolusi kedua ditandai dengan kemampuan produksi massal dengan tenaga listrik berbasis pembagian kerja (*assembly line*). Kemudian, pada tahun 1970an dimulai era revolusi ketiga dengan otomasi pekerjaan-pekerjaan kompleks didukung teknologi elektronik dan informasi. Saat ini dikatakan revolusi keempat ditandai dengan kemampuan teknologi sensor, keterhubungan (*interconnectivity*) dan analisis data yang memungkinkan kustomisasi (*customization*) massal, integrasi rantai pasokan dan efisiensi lebih tinggi berbasis sistem *cyber-physical*. Dengan kata lain, Industri 4.0 adalah transformasi yang demikian cepat dalam desain, manufaktur, operasi, serta layanan produk dan sistem produksi. Studi-studi tersebut juga menyebutkan bahwa Industri 4.0 mengubah banyak hal, termasuk: meningkatnya fleksibilitas produksi, kustomisasi massal, produktivitas, mutu produk, keterlibatan pelanggan dalam proses desain, semakin mendekatnya lokasi produksi ke pelanggan, dan model bisnis.

Sebagian besar pendapat mengenai potensi manfaat Industri 4.0 adalah mengenai perbaikan kecepatan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepadap Pelanggan dan peningkatan pendapatan. Terwujudnya potensi manfaat tersebut

akan memberi peran positif terhadap perekonomian suatu negara.

Industri 4.0 memang menawarkan banyak manfaat, namun juga memiliki tantangan yang harus dihadapi. Drath dan Horch (2014:31) berpendapat bahwa tantangan yang dihadapi oleh suatu negara ketika menerapkan Industri 4.0 adalah munculnya resistansi terhadap perubahan demografi dan aspek sosial, ketidakstabilan kondisi politik, keterbatasan sumber daya, risiko bencana alam dan tuntutan penerapan teknologi yang ramah lingkungan. Menurut Qin (2016:26), terdapat kesenjangan yang cukup lebar dari sisi teknologi antara kondisi dunia industri saat ini dengan kondisi yang diharapkan dari Industri 4.0. Penelitian yang dilakukan oleh Balasingham (2016:62) juga menunjukkan adanya faktor keengganan perusahaan dalam menerapkan Industri 4.0 karena kuatir terhadap ketidakpastian manfaatnya.

Dari uraian Latar Belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“PERAN DIGITALISASI TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG WISATAWAN PADA INDUSTRI PARIWISATA KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR (STUDI KASUS NADIIN) DI ERA REVOLUSI 4.0”**.

TINJAUAN PUSTAKA

Peran

Peran dalam Buku Kamus Besar Indonesia (2013:235) berarti benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif). Peran adalah bentuk dari perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi sosial tertentu. Bila yang diartikan dengan peran

adalah perilaku yang diharapkan dari seseorang dalam suatu status tertentu, maka perilaku peran adalah perilaku yang sesungguhnya dari orang yang melakukan peran tersebut, hakekatnya peran juga dapat dirumuskan sebagai suatu rangkaian perilaku tertentu yang ditimbulkan oleh suatu jabatan tertentu.

Peranan (*role*) merupakan aspek dinamis dari kedudukan (*status*). Apabila seorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka hal itu berarti dia menjalankan suatu peran. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya. Setiap orang mempunyai macam-macam peranan yang berasal dari pola-pola pergaulan hidupnya. Hal itu sekaligus berarti bahwa peranan menentukan apa yang diperbuatnya bagi masyarakat serta kesempatan-kesempatan apa yang diberikan masyarakat kepadanya (Soekanto, 2013:212). Menurut Suhardono (2012:32), bahwa peran menurut ilmu sosial berarti suatu fungsi yang dibawakan seseorang ketika menduduki suatu posisi dalam struktur sosial tertentu.

Definisi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 terdiri dari dua kata, revolusi dan industri. Dalam KBBI berarti perubahan yang radikal dan mendadak, dan industri berarti kegiatan produksi mengolah barang dengan menggunakan sarana dan alat. Revolusi industry merupakan perubahan yang radikal dan mendadak dalam usaha mencapai produksi dengan menggunakan mesin-mesin, baik untuk tenaga pemroses maupun untuk tenaga penggerak. Sedangkan angka 4.0 merupakan tahapan yang

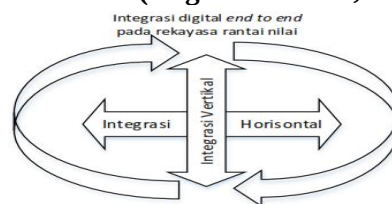
dilalui setelah sebelumnya 1.0, 2.0 dan 3.0.

Para ahli berbeda dalam mendefinisikan istilah ini, karena masih dalam tahap penelitian dan pamantasan. Angela Merkel misalnya, sesuai kutipan Prasetyo dan Trisyanti (2018: 19) berpendapat bahwa industri 4.0 adalah transformasi secara menyeluruh dari aspek industri melalui integritas antara industri konvensional dengan teknologi digital dan internet, Schelechtendahl dkk penekanan dari istilah pada unsure kecepatan dari ketersediaan informasi, lingkungan industri di mana seluruh pengguna selalu bisa terhubung dan berbagi informasi dengan yang lain.

Model Kerangka Industri 4.0

Kagermann dkk (2013:24) di dalam laporan final kelompok kerja Industri 4.0 yang disponsori oleh kementerian pendidikan dan riset Jerman memberikan rekomendasi model kerangka Industri 4.0. Model yang direkomendasikan merupakan perwujudan dari integrasi tiga aspek seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.

Gambar 1 Tiga Aspek Integrasi Industri 4.0 (Kagermann dkk, 2015)



Dampak Revolusi Industri 4.0

Luasnya perkembangan revolusi industri 4.0 yang sedang berlangsung akan memberikan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik itu perubahan ekonomi, sosial dan budaya hampir mustahil dapat dibayangkan

sebelumnya. Klaus menjelaskan dan menganalisa bahwa dampak dari revolusi industri 4.0 terdapat pada ekonomi, bisnis, pemerintah dan negara, masyarakat dan individu (Klaus, 2016:31).

Pertama, revolusi industri 4.0 akan memberikan dampak yang signifikan pada ekonomi global. Akan tetapi, Klaus dalam karyanya hanya memberikan penekanan dampak ekonomi dalam revolusi industri 4.0 pada pertumbuhan ekonomi dan dampaknya kepada tenaga kerja. Klaus menjelaskan sumber utama pertumbuhan ekonomi terletak pada, bagaimana revolusi industri 4.0 menawarkan peluang untuk mengintegrasikan kebutuhan 2 milyar orang yang tidak terpenuhi kedalam ekonomi global, mengatur pertumbuhan produk dan layanan yang ada dengan memberdayakan dan menghubungkan individu dan komunitas diseluruh dunia antara satu dengan lain menggunakan perangkat seluler.

Kedua, bukti bahwa revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang besar pada bagaimana bisnis dipimpin, diorganisasi dan memiliki sumber daya. Pada saat ini seseorang pemimpin dituntut memiliki kemampuan untuk terus belajar, beradaptasi dan menantang bentuk keberhasilan model bisnis sebelumnya. Dimana para kompetitor dengan sangat gesit melakukan inovasi menggunakan platform digitalisasi untuk dapat melakukan pemasaran, penjualan dan distribusi yang lebih cepat. Pergeseran besar pada sisi permintaan juga memberikan efek bisnis untuk meningkatkan transparansi, keterlibatan konsumen dan pola perilaku konsumen yang baru semakin dibangun di atas akses jaringan dan

data seluler, yang memaksa perusahaan untuk beradaptasi dengan cara mendesain, memasarkan dan memberikan produk yang sudah ada dengan menggunakan layanan yang baru.

Ketiga, perubahan pada sektor pemerintah dan negara yang dibawah oleh revolusi industri 4.0 adalah bagaimana mendefinikan kembali lembaga dan organisasi publik beroperasi. Karena bagi Klaus revolusi ini dapat mempengaruhi pemerintah baik itu ditingkat regional, nasional dan lokal. Untuk beradaptasi dengan menciptakan kembali kebijakan mereka dan menemukan cara-cara baru untuk berkolaborasi dengan warga Negara mereka dan sektor swasta. Karena sektor swasta juga mempengaruhi bagaimana Negara dan pemerintah saling berhubungan.

Keempat, tantangan besar bagi sebagian masyarakat adalah bagaimana menyerap dan mengakomodasikan bentuk modernitas baru sambil tetap merangkul sistem-sistem nilai tradisional. Revolusi industri 4.0 yang selalu memberikan tantangan bagi asumsi dasar masyarakat, akan memberikan dampak buruk dengan ketegangan yang terjadi antara masyarakat yang sangat religius dengan membela nilai-nilai fundamental mereka dengan masyarakat sekuler yang telah dibentuk oleh pandangan dunia pada saat ini. Bagi Klaus bahaya terbesar bagi kerjasama dan stabilitas global datang dari kelompok-kelompok masyarakat radikal yang berjuang melawan kemajuan dengan cara ekstrim dan secara ideologi yang termotivasi akan kekerasan.

Kelima, revolusi industri 4.0 bukan hanya mengubah apa yang kita lakukan tetapi juga siapa kita. Klaus

menjelaskan dampak yang diberikan bagi individu sangat berlipat ganda, dengan memberikan pengaruh pada identitas, privasi, kepemilikan, pola konsumsi, bagaimana kita mencurahkan waktu luang, bagaimana kita mengatur karir dan mengembangkan keterampilan kita. Tidak hanya itu bagaimana kita bertemu dengan orang dan memelihara hubungan dan mungkin semua hal yang lebih cepat dari apa yang dapat manusia pikirkan, itu semua yang memberikan dampak pada manusia untuk mulai mempertanyakan sifat keberadaanya di dunia. Perubahan seperti itu menimbulkan kegembiraan dan ketakutan dengan pergerakan yang begitu cepat dan belum terjadi sebelumnya. Hingga saat ini digitalisasi telah mampu untuk melakukan berbagai hal dengan mudah, lebih cepat dan menggunakan cara yang lebih efisien. Ini memberikan peluang untuk mengembangkan individu, akan tetapi manusia juga dapat melihat bahwa begitu banyak yang ditawarkan dan dipertaruhkan di dalamnya.

Dampak dari digitalisasi bagi manusia seperti internet ataupun ponsel pintar, bagi Klaus relatif dapat dipahami dengan baik oleh para akademisi. Akan tetapi dampak dari kecerdasan buatan dan biologi sintesis, memberikan pertanyaan besar terkait persoalan etika dan spiritualitas manusia, kemajuan dari digitalisasi juga mendorong kita pada bentuk etika baru

Kerangka Pemikiran

Gambar 2 Kerangka Pemikiran



Peran merupakan sebuah akibat yang ditimbulkan suatu hal, dapat bersifat baik maupun buruk. Sedangkan industri merupakan suatu kumpulan perusahaan atau firma-firma yang menghasilkan suatu produk barang tertentu dalam satu wilayah. Kehadiran revolusi industri 4.0 mengakibatkan beberapa perubahan positif dalam pariwisata. Di sisi lain peran negatif yang berpengaruh pada pariwisata juga di kaji dalam teori regulasi yang menerangkan untung ruginya. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa pariwisata mengacu kepada perubahan fenomena revolusi industri 4.0

METODELOGI PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober – Desember 2020

Jenis dan Sumber Data

Data dari informasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah: data skunder.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah responden di wisata Agro Nadiin Sungai Pinang tahun 2019 sebanyak 118.125 orang. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini digunakan teknik *Random Sampling*. Jadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang responden wisata Agro Nadin.

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dokumentasi.

Metode Analisis Data

Untuk mengetahui peran penggunaan internet pada industri pariwisata Kabupaten Kampar,

penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2010:246), yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian peran digitalisasi pada industri pariwisata, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang dan Rendah. Adapun kriteria menurut Suharsimi Arikunto (2010) persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a) 76% - 100% tergolong sangat tinggi (ST)
- b) 56% – 75% tergolong tinggi (T)
- c) 41% – 55% tergolong sedang (SD)
- d) 40% kebawah tergolong rendah (R)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Digitalisasi memberikan Peran Pada Industri Pariwisata Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar (Studi Kasus Nadiin) di Era Revolusi 4.0. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Mengetahui Objek Wisata Agro Nadiin

Rata-rata responden menjawab mengetahui objek wisata Agro Nadiin dari media elektronik (televisi, radio dan digitalisasi) yaitu 50% dari 100 responden. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mengubah secara keseluruhan industri pariwisata melalui media digital. Dalam beberapa tahun terakhir, media digital telah berkontribusi dalam mempromosikan tujuan atau objek wisata. Media mempunyai peranan krusial dalam pertumbuhan dan kemajuan pariwisata, salah satunya dengan menyampaikan informasi secara mendalam tentang objek-objek wisata yang dibutuhkan oleh turis domestik maupun mancanegara. Di era kemajuan teknologi, ada perubahan perilaku para turis di mana mereka menginginkan lebih banyak informasi mengenai objek wisata.

2. Mengetahui Wisata Agro Nadiin Dari Promosi Yang Ada Di Media Social

Rata-rata responden sangat setuju bahwa Mengetahui Wisata Agro Nadiin Dari Promosi Yang Ada Di Media Social yaitu sebanyak 51% dari jumlah responden. Artinya responden mengetahui objek nadiin yang ada di Kecamatan Tambang dari Facebook, Instagram dan bahkan mengikuti IG Wisata Agro Nadiin untuk mengetahui beberapa promosi ataupun event yang dilakukan disana. Sehingga ketika ada promo murah untuk tiket masuk dapat langsung pergi berkunjung ke wisata tersebut.

3. Website Sebagai Acuan Untuk Wisata Seseorang

Rata-rata responden setuju bahwa Website Sebagai Acuan Untuk Wisata Seseorang. Website tersebut dapat dilihat saat membuka google dalam pencarian wisata di Kabupaten Kampar

maka akan muncul dalam satu website tentang wisata tersebut.

4. Promosi Wisata Pada Mobile Aplikasi Dapat Mengalami Peningkatan

Rata-rata Responden menjelaskan bahwa Promosi Wisata Pada Mobile Aplikasi sangat sering Dapat Mengalami Peningkatan dari 100 responden yang menjawab sangat sering sebanyak 48%. Artinya setelah diadakan promosi berkaitan dengan Wisata Agro Nadiin melalui mobile aplikasi maka banyak masyarakat yang melihat dan berkunjung.

Digital Marketing Pariwisata adalah usaha mempromosikan dan memasarkan sebuah daerah/daya tarik wisata dengan menggunakan media digital. Adapun aktivitas digital marketing meliputi : website, social media, online advertising, email direct marketing, forum discussion, mobile applications.

(digitalmarketingpariwisata.com, 2018).

5. Dengan Adanya Digitalisasi, Objek Wisata Agro Nadiin Dapat Lebih Dikenal Masyarakat Banyak

Rata-rata responden menjawab sangat setuju yaitu 44% dari sampel penelitian menjelaskan bahwa Dengan Adanya Digitalisasi, Objek Wisata Agro Nadiin Dapat Lebih Dikenal Masyarakat Banyak. Artinya masyarakat umum saat ini banyak pengguna digitalisasi baik tua maupun muda. Sehingga diperlukan promosi yang lebih modern karena dengan promosi tersebut dapat meningkatkan pengunjung yang lebih banyak lagi baik dari dalam daerah ataupun luar daerah.

6. Menggunakan Digitalisasi Untuk Mencari Informasi Tentang Pariwisata

Rata-rata responden sangat sering dalam menggunakan Digitalisasi

Untuk Mencari Informasi Tentang Pariwisata yang ada di Kabupaten Kampar yaitu dari 100 responden 43% menjelaskan sangat sering. Artinya dalam mencari beberapa wisata yang ada di Kabupaten Kampar untuk dikunjungi dengan cara menggunakan digitalisasi. Karena semua promosi wisata dilakukan di digitalisasi yang bermanfaat bagi pengunjung baru dalam mencari tempat wisata.

7. Digitalisasi Memberikan Pengaruh Positif Lebih Besar

Rata-rata responden menjelaskan sangat setuju bahwa Digitalisasi Memberikan Pengaruh Positif Lebih Besar bagi Responden dalam Mencari Pariwisata Agro Nadiin. Dari 100 responden yang menjawab sangat setuju adalah 49%. Artinya dari sisi penyedia jasa, kehadiran internet memberikan sumbangsih yang luar biasa terhadap penghematan biaya operasional dan penggunaan waktu. Misalnya saja untuk beriklan dan berpromosi ke pasar Eropa. Untuk itu, dalam rangka menyasar pasar yang potensial, khususnya pada daerah-daerah dengan potensi wisata yang luar biasa, perlu dibangun sarana dan konsep pemasaran yang baik, matang, dan tidak ala kadarnya.

8. Tujuan berkunjung ke objek wisata Agro Nadiin

Rata-rata responden memiliki tujuan dalam mengunjungi objek wisata Agro Nadiin. Dari 100 responden 79% menjelaskan bahwa mengunjungi objek wisata Agro Nadiin dengan tujuan Rekreasi/liburan. Artinya responden melakukan kunjungan wisata karena untuk mencari hiburan setelah bekerja pada hari biasa dan biasanya hari libur dipergunakan untuk liburan agar

memiliki pikiran yang fresh dan menyenangkan keluarga.

9. Sifat Kunjungan ke Objek Wisata Agro Nadiin

Rata-rata responden 49% menjawab Sifat Kunjungan ke Objek Wisata Agro Nadiin adalah sebagai tujuan utama. Artinya responden memang memiliki tujuan awal yaitu berkunjung ke wisata tersebut setelah melihat-lihat wisata yang ada di Kabupaten Kampar melalui digitalisasi.

10. Banyaknya Mengunjungi Objek Wisata Agro Nadiin

Rata-rata responden 45% Mengunjungi Objek Wisata Agro Nadiin sudah sebanyak dua kali. Artinya pengunjung melakukan wisata kembali setelah pernah melihat wisata tersebut. Hal ini karena wisata tersebut masih sangat diminati oleh masyarakat dan tidak banyak saingan dari wisata tersebut.

11. Bila bukan kunjungan pertama, kapan terakhir berkunjung ke objek wisata ini

Rata-rata responden 31% terakhir berkunjung Objek Wisata Agro Nadiin adalah Lebih dari 6 bulan yang lalu. Artinya banyak responden yang datang berkunjung ke wisata tersebut saat liburan sekolah. Karena kebanyakan wisata yang berkunjung adalah masyarakat luar daerah. Selain itu karena adanya pandemi di bulan awal tahun 2020 yang mewajibkan seluruh pariwisata di Kabupaten Kampar khususnya objek wisata Agro Nadiin di Kecamatan Tambang juga mengalami penutupan dari bulan Februari sampai Agustus 2020. Hal ini mengakibatkan tidak adanya pengunjung.

12. Waktu Responden ke Objek Wisata

Rata-rata responden Waktu Berkunjung ke Objek Wisata adalah

pada hari libur yaitu sebanyak 53%. Artinya responden akan berkunjung ke wisata tersebut jika pada musim libur seperti kenaikan kelas, libur panjang hari besar atau lain-lain. Karena jika tidak hari libur maka orangtua tidak dapat berkunjung ke wisata tersebut karena bekerja dan anak sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa digitalisasi memberikan peran pada industri Pariwisata Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar (Studi Kasus Nadiin) di Era Revolusi 4.0 yaitu responden mengetahui objek wisata Agro Nadiin dari media elektronik (televisi, radio dan digitalisasi), mengetahui wisata Agro Nadiin dari promosi yang ada di media social, website sebagai acuan untuk wisata seseorang, promosi wisata pada mobile aplikasi dapat mengalami peningkatan, dengan adanya digitalisasi, objek wisata Agro Nadiin dapat lebih dikenal masyarakat banyak, digitalisasi untuk mencari informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Kampar dan digitalisasi memberikan pengaruh positif lebih besar bagi responden dalam mencari pariwisata Agro Nadiin.

Saran

1. Kepada Agro Nadiin lebih aktif lagi dalam memperkenalkan wisata Agro Nadiin di media sosial seperti Instagram, Facebook, Twiter, Youtube dan lain-lain dengan cara menambah wahana yang baru untuk dijadikan spot foto yang menarik dan dapat diunggah di media sosial dengan menandai Agro Nadiin sehingga

pelanggan akan tertarik untuk berkunjung dengan wahana baru tersebut.

2. Kepada pengunjung agar lebih membangun kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan dan memberikan masukan dan saran di kolom komentar media sosial Agro wisata Nadiin untuk lebih mengembangkan wisata tersebut lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah. 2018. Analisis Peran Industri 4.0 Terhadap Sistem Pengawasan Ketenaganukliran di Indonesia. *Jurnal Forum Nuklir*, Vol. 12 No. 2
- Anggraeni, 2013. Design principles for industrie 4.0 scenarios. System Sciences (HICSS), 49th Hawaii International Conference, pp. 3928-3937
- Balasingham, K. 2016. Industry 4.0: Securing the Future for German Manufacturing Companies. *Master's Thesis. University of Twente*
- Drath, R., & Horch, A. 2014. Industrie 4.0: Hit or hype? [industri forum]. *IEEE industrial electronics magazine*, 8(2), pp. 56-58.
- Gomang, 2003, *Manajemen Kepariwisataaan*. Jakarta: Pradnya
- Idrus. 2018. Perspektif Sumber Daya Manusia Pariwisata di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Undhira Bali*, Vol. 2 No.1
- Indriantoro dan Supomo, 2009. *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Yogyakarta: BPFE
- Kamus Besar Indonesia. 2013. *Buku Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dekdikbud
- Kagermann, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. 2013. *Final report: Recommendations for implementing the strategic initiative INDUSTRIE 4.0*. Industrie 4.0 Working Group.
- Kusmayadi dan Sugiarto, E, 2000. *Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisataaan*. Bandung: Alfabeta
- Leksono, Sonny. 2013. *Penelitian Kualitatif Ilmu Ekonomi Dari Metodologi ke Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Marpaung. 2002. *Pengetahuan Kepariwisataaan*. Bandung: Alfabeta
- Merkel, A. 2014. *Speech by Federal Chancellor Angela Merkel to the OECD Conference*. https://www.bundesregierung.de/Content/EN/Reden/2014/2014-02-19-oecd-merkel-paris_en.html, Diakses pada 20 September 2019.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Miswanto dan Safaat. 2018. Peran Pembangunan Industry Pariwisata Terhadap Alih Fungsi Lahan. *Jurnal Antropologi*, Vol. 20 No. 1
- Ningsih. 2017. Pengaruh Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Dunia Teknologi di Indonesia. *Jurnal UAS*, Vol 2 No. 2
- Neugebauer, R., Hippmann, S., Leis, M., & Landherr, M. 2016. Industrie 4.0-From the Perspective of Applied Research. *Procedia CIRP*, Vol. 57, pp. 2-7.
- Nurmawati, 2006. *Pemanfaatan Limbah Industri Penggajian Kayu Sebagai Bahan Substitusi Pembuatan Paving Blok*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang
- Pendit, Nyoman S.. 2002. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradya Paramita
- Prasetyo dan Trisyanti. 2017. Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. *Jurnal Prosiding SEMATEKSOS*, Vol. 2 No. 1
- Prasetyo dan Sutopo. 2018. Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset. *Jurnal Teknik Industri*, Vol. 13 No. 1
- Qin, Jian, dkk. 2016. Association of dietary pattern and body weight with blood pressure in Jiangsu Province, China. *BMC Public Health*, 14(1), 948. <http://doi.org/10.1186/1471-2458-14-948> . Diunduh 2 Oktober 2019
- Riana, 2013. *Pengantar Pariwisata*. Yogyakarta: ANDI
- Rizaldi, 2015. *Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sammeng, 2001. *Cakrawala Pariwisata*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sasmita dan Suki 2012. *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: UR Press
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. 2015. Making existing production systems Industri 4.0-ready. *Production Engineering*, Vol. 9, Issue.1, pp.143-148.
- Silaen dan Widiyono, 2013. *Metode Penelitian Sosial untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, 2003. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sutojo dan Yanto. 2014. Peran pembangunan pariwisata Pantai Panjang terhadap kesejahteraan masyarakat pesisir di Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Sosial dan Politik*, Vol 6 No. 4
- Sukirno, Sadono. 2011. *Mikro Ekonomi Teori Pengantar Edisi Ketiga*, Jakarta: Rajawali Pers

- Tahwin, Muhammad. 2003. Pengembangan Obyek Wisata Sebagai Sebuah Industri Studi Kasus Kabupaten Rembang. *Jurnal Gemawisata*, Vol. 1 No. 3
- Teguh, Muhammad, 2010. *Ekonomi Industri*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Retnoningsih. 2013. Peran Pengelolaan Wisata Agro Terhadap Kehidupan Social Dan Ekonomi Masyarakat (Studi Kasus Kebun The Kaligua Desa Pandansari. *Jurna Khasanah Ilmu*, Vol. 4 No. 1
- Wuryandari. 2018. Affordances dan Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Industri Pariwisata (Studi Kasus Travel Agent di Solo). *Jurnal Simetris*, Vol. 9 No. 2
- Wuri, Hardanti dan Harnoto. 2016. Peran Keberadaan Kampung Wisata Terhadap Kehidupan Ekonomi dan Sosial Masyarakat. *Tujuan. Jurnal Ekonomi*, Vol. 2 No. 2
- Yoeti, 2008. *Ekonomi Pariwisata: Introduksi, Informasi dan Implementasi*. Jakarta: Kompas