

Tata Kelola Destinasi Wisata Melalui Sistem Informasi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (SIPAREKRAF) di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar

Natasya Ilya Sahira¹ Zulkarnaini²

Program Studi Ilmu Administrasi Publik, Jurusan Ilmu Administrasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2}

Email: natasyailyasahira@gmail.com¹

Abstrak

Tata Kelola merupakan upaya sistematis dalam suatu proses yang dilakukan dalam mencapai tujuan organisasi yang didalamnya terdapat proses perumusan tujuan dan penetapan sasaran serta pengawasan dalam rangka mencapai tujuan organisasi. Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kampar merupakan salah satu organisasi yang ada di kabupaten kampar yang memiliki visi dan misi yang handal dalam meningkatkan pariwisata dan ekonomi kreatif dengan menggunakan sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif dalam lingkungan masyarakat yang berbudaya dan agamis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tata Kelola Sistem Informasi Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan serta mengetahui faktor penghambat dalam pengelolaannya. Penelitian ini menggunakan teori menurut Agus Dwiyanto yang menggunakan 6 indikator yaitu, Partisipasi, Transparansi, Akuntabilitas, Efektif dan Efisien, Kepastian Hukum, Responsif, Metode Penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data melalui data primer dan sekunder yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi oleh peneliti lalu di analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata kelola sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (siparekraf) di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar sudah dilakukan berdasarkan perencanaannya, namun terdapat beberapa masalah dalam pengelolaannya seperti kurangnya sarana prasana terkait pengelolaan sistem yang disebabkan oleh faktor srana prasana serta penempatan sumber daya manusia yang tidak sesuai pada kompetensinya. Dengan cara lebih giat lagi dalam melaksanakan program-program yang menarik disetiap wisata yang ada di kabupaten kampar supaya dapat memperkenalkan SIPAREKRAF kepada masyarakat.

Kata Kunci: Tata Kelola, Sistem Informasi, Pariwisata



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya sumber daya alam, budaya dan adat-istiadat. Memiliki ribuan pulau dengan ciri khas dan keunikan tersendiri yang tidak dimiliki oleh negara manapun di dunia. Keanekaragaman hayati, keindahan alam dan keragaman budaya yang dimiliki di setiap daerah di tanah air indonesia indonesia merupakan suatu anugerah tuhan dan menjadi modal utama dalam kepariwisataan di indonesia. Pariwisata merupakan industri dalam bidang ekonomi yang potensial yang mulai berkembang saat ini. Banyak masyarakat yang ingin melakukan perjalanan wisata merupakan juga konsumen yang ingin melakukan perjalanan wisata menggunakan jasa dari industri pariwisata. Yang pada hakikatnya manusia menginginkan hal yang membuat senang, bahagia dan menyejukkan. Hal ini tak terlepas dari peranan wisata didalamnya. Keinginan untuk mengunjungi suatu tempat yang belum pernah dikunjungi sebelumnya, keinginan untuk melakukan refreasing karena penat dalam pekerjaan, adalah salah satu yang mendorong seseorang untuk melakukan wisata. Bagi suatu negara yang mengembangkan sektor pariwisatanya dengan baik akan mendatangkan banyak para wisatawan. Wisatawan yang banyak akan berdampak positif

terhadap perekonomian negara atau daerah. Namun, secara global, pengembangan pariwisata saat ini sedang menghadapi tantangan yang cukup besar dengan berkembangnya teknologi informasi yang cukup pesat. Melalui teknologi informasi, wisatawan dapat mengakses dan memberikan informasi terkait dengan destinasi yang dituju dengan mudah (Femenia-Serra & Neuhofer, dalam Fajar, 2022).

Perkembangan dalam bidang pariwisata yang terjadi di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir memang begitu sangat pesat, tak terkecuali terjadi di Provinsi Riau. Berdasarkan undang-undang Nomor 23 tahun 2014 tentang Pemerintah daerah yang mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintah menurut asas otonom dan tugas pembantuan, diarahkan untuk mempercepat terwujudnya kesejahteraan masyarakat umum melalui peningkatan, pelayanan, pemberdayaan, dan peran serta masyarakat, serta peningkatan daya saing daerah dengan memperhatikan prinsip demokrasi, pemerataan, keadilan, keistimewaan dan kekhususan suatu daerah dalam Sistem Negara Republik Indonesia. Teknologi Informasi dan Komunikasi di era globalisasi yang semakin lama semakin berkembang maju membuka peluang bagi sektor pariwisata untuk meningkatkan nilai jual dan kualitas pelayanannya. Saat ini industri pariwisata di berbagai daerah sedang berupaya untuk meningkatkan nilai jual dan daya tarik wisatanya dengan berbagai cara agar lebih kompetitif. Oleh karena itulah, konsep *smart tourism* dalam pengembangan pariwisata sangatlah dibutuhkan mengingat bahwa saat ini berwisata telah menjadi kebutuhan banyak orang dan sudah saatnya mengoptimalkan industri pariwisata dengan sentuhan teknologi dan meningkatkan komersialisasi kawasan pariwisata melalui alternatif wisata yang lebih modern.

Penerapan *platform smart tourism* yang dapat diakses melalui gadget dan internet dapat dijadikan alat bagi pemerintah daerah untuk meningkatkan kualitas. Pelayanan publik dan peningkatan ekonomi daerah melalui bidang pariwisata yang diiringi pengintegrasian infrastruktur dan TIK yang dijadikan ujung tombak dalam meningkatkan nilai jual dan memperluas pasar pariwisata daerah, (Ismayanti, dalam Fitriana, 2013). Penerapan teknologi informasi dalam pengembangan pariwisata dikenal dengan istilah *smart tourism*, didefinisikan sebagai kegiatan pariwisata yang didukung oleh upaya sebuah destinasi untuk mengumpulkan dan mengolah data dari infrastruktur fisik, koneksi sosial, dan sumber lainnya yang tersedia di institusi baik pemerintah maupun swasta untuk selanjutnya disediakan kepada turis dan menjadi sebuah pengalaman yang utuh. Di Kabupaten Kampar ada banyak sekali destinasi wisata yang beranekaragaman yang dikunjungi oleh wisatawan sesuai dengan kriteria nya masing-masing dan perasaan ingin tahu terhadap daya tarik wisata tersebut sehingga dapat menarik perhatian wisatawan untuk datang secara langsung untuk mengunjungi wisata tersebut. Berikut jenis-jenis wisata yang ada di Kabupaten Kampar.

Tabel 1. Jenis - Jenis Wisata di Kabupaten Kampar

No	Jenis - Jenis Wisata	Jumlah
1.	Wisata Budaya	7 lokasi
2.	Wisata Sejarah	18 lokasi
3.	Wisata Alam	39 lokasi
4.	Wisata Religi	4 lokasi
5.	Wisata Buatan	19 lokasi
	Jumlah	87 Lokasi

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar 2022

Dari tabel 1 diatas merupakan jenis-jenis wisata yang ada di Kabupaten Kampar. Bisa dilihat bahwa jenis wisata alam yang menjadi obyek wisata yang paling banyak di Kabupaten Kampar dan obyek wisata religi yang masih sedikit. Perkembangan yang sangat pesat saat ini membuat arus kebutuhan dalam dunia teknologi informasi turut berkembang cepat.

Internet sebagai salah satu media untuk mendapatkan informasi juga semakin mudah diakses dari mana saja. Dengan berkembangnya teknologi *internet*, masyarakat semakin dimudahkan dalam melakukan segala macam fasilitas dan proses, salah satu contohnya adalah mencari lokasi Ekowisata di Kabupaten Kampar, dimana terkadang masyarakat umum sangat sulit mencari lokasi Ekowisata pada saat mereka ingin bepergian dan juga saat liburan tiba, khususnya masyarakat yang berasal dari luar Kabupaten Kampar.

Kabupaten Kampar memiliki potensi wisata yang sangat banyak dan menarik untuk dikunjungi, tetapi belum banyak diketahui oleh khalayak ramai tentang wisata-wisata yang ada. Berikut Nama-Nama wisata yang ada di Kabupaten Kampar. Perkembangan industri pariwisata di Kabupaten Kampar Provinsi Riau tidak lepas dari campur tangan dinas pariwisata dan kebudayaan yang mempunyai peran penting dalam pembangunan di setiap daerah. Bahkan pada beberapa daerah menunjukkan bahwa industri pariwisata mampu mendongkrak daerah tersebut dari keterbelakangan dan menjadikannya sebagai sumber pendapatan utama daerah dari ekonomi kreatif di setiap daerah tersebut.

Sektor pariwisata merupakan sektor yang potensial untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan nasional. Program pengembangan dan pemanfaatan sumber daya dan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan ekonomi. Pariwisata dipandang sebagai kegiatan yang mempunyai multidimensi dari rangkaian suatu proses pembangunan. Pembangunan sektor pariwisata menyangkut aspek sosial budaya, ekonomi dan politik. Spillane dalam Pramono, Hayu Ida (2017). Selain itu kegiatan pariwisata merupakan hal yang berkaitan erat dengan sumber daya yang menarik dari suatu tujuan wisata yaitu dalam bentuk daya tarik alam, daya tarik budaya, serta daya tarik ekonomi kreatif oleh sejumlah wisatawan. Sistem Informasi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Siparekraf) memiliki tampilan yg mudah di mengerti dan di pahami oleh masyarakat sehingga siparekraf dapat di akses secara baik dan lancar dalam melakukan proses pencarian informasi mengenai Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang ada Di Kabupaten Kampar. Berikut tampilan dari Sitem Informasi Praiwisata dan Ekonomi Kreatif (SIPAREKRAF):



Gambar 1. Tampilan Siparekraf

Sumber: website siparekraf.kamparkab.go.id

Gambar 1 merupakan tampilan siparekraf yang memiliki banyak fitur pencarian untuk destinasi wisata dan ekonomi kreatif, dan memudahkan masyarakat atau pengguna Siparekraf ini untuk mencari informasi tentang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sesuai dengan lokasi yang di kunjungi, tidak hanya itu Siparekraf juga menampilkan Map untuk menemukan titik lokasi wisata dan ekonomi kreatif tersebut. Sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif yang di bangun oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar untuk dapat meningkatkan kembali pariwisata yang sebelumnya mengalami penurunan yang cukup rendah, dengan adanya Siparekraf di Kabupaten Kampar dapat meningkatkan kemajuan yang sangat pesat sehingga dapat mendukung pariwisata dan ekonomi kreatif yang ada.

Ekonomi kreatif (Ekraf) merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi pilar perekonomian Indonesia di masa mendatang. Pada saat ini, pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia menunjukkan tren positif sehingga perkembangan dari sektor ini menjadi salah satu fokus pemerintah Dinas Pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Kampar belum cukup optimal dalam pengelolaan obyek-obyek wisata yang ada di kabupaten kampar, sehingga obyek – obyek wisata di Kabupaten Kampar masih belum banyak yang mengetahui keberadaan obyek wisata tersebut. Pariwisata di Kabupaten Kampar seharusnya dapat dikelola dengan baik karena Kabupaten Kampar memiliki potensi wisata yang cukup baik dan sangat menarik untuk ditingkatkan secara optimal, dengan kerja keras seluruh stakeholder Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar dalam meningkatkan potensi wisata di Kabupaten Kampar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Informan dari penelitian ini terdiri dari Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar, Kepala bidang pengembangan destinasi pariwisata Fungsional umum bidang pariwisata, Fungsional umum di bidang ekonomi kreatif, Admin siparekraf, Wisatawan/Masyarakat. Data dari penelitian ini dikumpulkan dari data primer yang diperoleh melalui wawancara sehingga mendapatkan informasi secara langsung dari informan penelitian mengenai Tata Kelola Destinasi Wisata Melalui Sisitem Informasi Pariwisata Danekonomi Kreatif (Siaparekraf) Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kampar. Kemudian data sekunder yang diperoleh dari dokumen, penelitian terdahulu, media massa atau sumber informasi lain yang dapat mendukung subjek yang diteliti. Menurut Miles dan Huberman, tindakan dalam menganalisis data kualitatif dengan model interaktif yaitu terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Teknik analisa data ini dilakukan secara interaktif sepanjang siklus pengumpulan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini yang mengkaji tentang bagaimana Tata Kelola Destinasi Wisata Melalui Sisitem Informasi Pariwisata Danekonomi Kreatif (Siaparekraf) Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kampar. Dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Partisipasi. Partisipasi merupakan pembuatan keputusan baik secara langsung maupun melalui intermediasi institusi legitimasi yang mewakili kepentingannya. Dalam merumuskan kebijakan sesuai dengan apa yang di inginkan dan di butuhkan oleh masyarakat, artinya dalam menggerakkan sebuah perencanaan partisipatif membutuhkan pra kondisi guna untuk mentranspomasikan kapasitas kesadaran dan keterampilan masyarakat. Selama hal tersebut masih belum di dilaksanakan maka partisipasi akan terlihat sebagai formalitas partisipatif. Partisipasi masyarakat merupakan suatu alat guna

memperoleh informasi mengenai kondisi, kebutuhan dan sikap masyarakat setempat. Selain perlibatana masyarakat dalam pembangunan suatu daerah disertai partisipasi yang di lakukan oleh kelompok kepentingan dalam hal ini di peran kan oleh pihak swasta sehingga mereka juga turut andil dalam merumuskan suatu kebijakan serta memiliki kontrol terhadap suatu pemerintahan apabila memiliki pengaruh yang amat kuat terhadap pariwisata ekonomi kreatif suatu daerah.

2. **Transparasi.** Transparasi merupakan konsep yang sangat penting dan menjadi semakin sejalan dengan semakin kuat nya keinginan untuk mengembangkan praktek good governance. Penerapan prinsip transparasi merupakan salah satu point penting dalam mewujudkan tata pemerintahan yang baik.
3. **Akuntabilitas.** Akuntabilitas merupakan sebuah bentuk pertanggung jawaban pemerintah atas penegelolaan dan pengendalian sumber daya dan pelaksanaan kebijakan. Semua itu harus di pertanggung jawabkan oleh pemerintah, baik keberhasilannya atau juga kegagalannya di ukur berdasarkan tujuan dan sasaran yang telah di ditetapkan. Akuntabilitas mengharuskan pemerintah menata seluruh pelayanannya dengan sebaik-baiknya karena merupakan salah satu prinsip yang harus dilaksanakan secara utuh oleh pemerintah untuk memberikan pelayanan yang baik kepada masyarakat. Maka akuntabilitas tata kelola siparekraf di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar sangat penting untuk diketahui. Pertanggung jawaban pemerintah terhadap kebijakan yang dibuat juga dilihat dari adakah pengawasan yang dilakuakn pemerintah terkait program-program yang dibuat dan akan di laksanakan.
4. **Efektif dan Efisien.** Konsep efisiensi selalu dikaitkan dengan efektivitas. Efektivitas merupakan bagian dari konsep efisiensi karena tingkat efektivitas berkaitan erat dengan pencapaian tujuan relative terhadap harganya. Apabila dikaitkan dengan kegiatan penelitian, maka suatu kegiatan penelitian yang efisien cenderung ditandai dengan pola penyebaran dan pendayagunaan sumber-sumber kegiatan penelitian yang sudah ditata secara efisien. Efektif dan efisien yaitu proses – proses dan kegiatan – kegiatan lembaga yang di menghasilkan output yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang di gariskan, dan menggunakan sumber daya sebaik mungkin. Efektif dan efisien dalam tata kelola SIPAREKRAF di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan belum cukup efektif dan efisien, karena SIPAREKRAF masih bannyak yang perlu di tingkatkan untuk pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif di Kabupaten Kampar, baik di internal maupun eksternal.
5. **Kepastian Hukum.** Berdasarkan kewenangannya, pemerintah daerah harus mendukung tegaknya supremasi hukum dengan melakukan berbagai penyuluhan peraturan perundang-undangan dan menghidupkan kembali nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Di samping itu pemerintah daerah perlu mengupayakan adanya peraturan yang bijaksana dan efektif, serta didukung penegakan hukum yang adil dan tepat. Asas kepastian hukum adalah asas dalam negara hukum yang mengutamakan landasan peraturan perundang-undangan, kepatuhan dan keadilan dalam setiap kebijakan penyelenggaraan negara.
6. **Responsif.** Responsif (Daya Tangkap) merupakan kemampuan organisasi untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat, menyusun prioritas kebutuhan, dan mengembangkannya dalam berbagai program pelayanan. Responsifitas mengukur daya tangkap organisasi terhadap harapan. Keinginan, dan aspirasi, serta tuntutan masyarakat pengguna pelayanan. Hampir seluruh masyarakat menyadari potensi yang mereka miliki terutama di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif di setiap daerah terutama di Kabupaten Kampar. Dan mereka juga mengetahui bahwa di daerah mereka telah dijadikan sebagai Kawasan desa wisata berbasis pariwisata budaya dan sejarah, dan juga ekonomi kreatif

nya yang menjadi sumber mata pencaharian oleh masyarakat yang ada di sekitar lokasi wisata. Dalam indikator responsif tata kelola destinasi wisata melalui Siparekraf di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar hal tersebut sudah cukup berjalan dengan baik namun masih perlu di tingkatkan lagi, dikarenakan masih banyak tuntutan-tuntutan dan keinginan-keinginan masyarakat yang belum mampu dipenuhi atau direspon secara serius dan pasti oleh bidang pengelolaan dan pemasaran terkait dalam hal Tata Kelola destinasi wisata melalui Siparekraf ialah Pemerintahan Kabupaten Kampar dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar.

Faktor Penghambat Tata Kelola Destinasi Wisata Melalui Sistem Informasi Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif (Siparekraf) di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kampar

Berdasarkan dari wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam tata kelola sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (siparekraf) di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar memiliki faktor penghambat terkait pengelolannya yakni berasal dari Sarana Prasarana seperti keterbatasan nya teknologi dalam perkembangan dan mempromosikan siparekraf serta Sumber Daya Manusia yang mengelolanya seperti jumlah pegawai yang kurang paham dalam menguasai komponen-komponen yang ada di web siparekraf serta kualifikasi dalam penempatan Sumber Daya Manusia yang seadanya. Maka dapat disimpulkan berdasarkan faktor penghambat terhadap tata kelola destinasi wisata melalui sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (siparekraf) di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kampar tidak berjalan dengan optimal.

Sarana Prasarana

Sarana prasarana merupakan penunjang yang sangat penting dalam tata kelola siparekraf, berhasil atau tidak nya suatu kebijakan tergantung dengan ketersediaan sarana prasarana yang baik. Dalam tata kelola destinasi wisata melalui siparekraf sarana dan prasarana masih belum cukup memadai untuk menunjang kinerja sumber daya manusia di dalam nya seperti komputer yang masih kurang dan jaringan yang kurang stabil. Hal ini harus di perhatikan lagi agar tata kelola destinasi wisata melalui siparekraf dapat berjalan dengan optimal. Sarana prasana menjadi kebutuhan penting karena sarana prasana menjadi penghubung antara kebutuhan organisasi lainnya, dalam tata kelola destinasi wisata melalui siparekraf peneliti menemukan kekurangan komputer hal ini sangat berpengaruh terhadap tata kelola destinasi wisata melalui siparekraf yang baik karna ini menjadi penunjang yang sangat penting.

KESIMPULAN

Dalam tata kelola destinasi wisata Melalui sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (SIPAREKRAF) di Kabupaten Kampar belum cukup baik dikarenakan tata kelola nya belum terlaksana sepenuhnya, hal ini dapat dilihat dalam penunjang pelaksanaan tata kelola yang belum memadai. Selain itu dalam pelaksanaan tata kelola destinasi wisata melalui sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (SIPAREKRAF) di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar oleh sumber daya nya tidak sesuai kompetensi hal ini terlihat masih terdapat penempatan staff yang tidak sesuai dengan kemampuan bidangnya. Hal ini dapat mempengaruhi kinerja serta hasil dalam tata kelola destinasi wisata melalui sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (SIPAREKRAF) di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar. Selain itu dalam tata kelola nya dibutuhkan penambahan sarana prasarana seperti komputer hal ini dikarenakan

beberapa faktor yakni seperti kurangnya sumber dana yang berasal dari APBD. Dalam penelitian ini peneliti menemukan beberapa faktor penghambat terkait tata kelola destinasi wisata melalui SIPAREKRAF, yaitu sarana prasarana yang masih sangat minim untuk menunjang dalam tata kelola serta faktor penghambat yang berasal dari anggaran terkait tata kelola destinasi wisata melalui sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (SIPAREKRAF) di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar. Serta pegawai yang tidak sesuai dengan kualifikasinya yang dapat mempengaruhi kualitas kerja pegawai dalam pelaksanaan tugasnya dalam tata kelola destinasi wisata.

Saran: Diperlukannya evaluasi terkait kinerja pegawai dalam rangka menjaga mutu kerja terhadap tata kelola destinasi wisata melalui sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (SIPAREKRAF) di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar sehingga tata kelola yang dilakukan dapat berjalan optimal. Dilakukannya penempatan pegawai sesuai pada kemampuannya dan kompeten di bidangnya, hal ini dilakukan untuk kemudahan dalam pelaksanaan tata kelola Destinasi Wisata Melalui sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif (SIPAREKRAF) di dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten kampar agar menjadi efektif & efisien dalam pengetahuannya tentang siparekraf, supaya terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas. Meningkatkan sarana prasarana seperti komputer, jaringan internet agar dapat menunjang tata kelola tersebut dan memperbaharui web sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif agar data dan fitur nya lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, L. (2020). *Dasar-Dasar Kebijakan Publik (Revisi Ke)*. Bandung: ALFABERTA, cv.
- Ahsani, Retno, Dewi Pramodia, 2018. Penerapan Konsep Community Based Tourism (CBT) di Desa Wisata Candirejo Borobudur Mewujudkan Kemandirian Masyarakat.
- Avianti, Ilya., Syahrir, Syahraki., (2020). *Digital Governance inovasi dengan etika dan integritas*. PT. Kaptain Komunikasi Indonesia
- Eddyono, Fauziah., (2021) *Pengelolaan Destinasi Pariwisata*. Uswais Inspirasi Indonesia
- Emporaningsih, Esti. 2020. *Ekonomi Kreatif Sebagai Poros Pengembangan Pariwisata di Kecamatan Kledung dan Bansari, Kabupaten Temanggung*. 12 (2) hal 109
- Fajar, Rizky, Dewanto, 2022, *Pengaruh Digitalisasi dan Citra Destinasi Pariwisata Terhadap Tingkat Kepuasan Pengunjung di Malang*. 6 (4).
- Fitriana, Ari, 2013, *Potensi Daya Tarik Wisata Blusukan solo*, Universitas Negeri Solo.
- Hanifah, Luluk, 2021, *Pengembangan Wisata Pantai 9 Giligenting Dalam Upaya Peningkatan Perekonomian Masyarakat*.
- Herdiansyah, H. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Salemba Empat.
- Hermansah, Anggi. 2019. *Pengelolaan Objek Wisata Citumang Oleh Karang Taruna Desa Bojong Dalam Pencapaian Target Pendapatan Asli Desa (Pades) Di Desa Bojong Kecamatan Parigi Kabupaten Pangandaran*. 5(3) hal 316-323
- Hidayati, Nur., Pratiga, Tegar, Ega., Pratiwi, Beti., (2020). *Pengelolaan Pariwisata Alam*. Badan Standardisasi Nasional
- Isa, Muhammad Indrawan, Adil, Efrizal, Septian, Dian Sari, 2022. *Model Tata Kelola Pemerintahan Desa Gada Berbasis Budaya Organisasi, Kemajuan Organisasi dan Kualitas Pelayanan Untuk Mendukung Pencapaian Desa Wisata*. 5 (2).
- Isdarmanto, 2017. *Dasar-Dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata*, Yogyakarta: Gerbang Media Aksara
- Jusmiati, 2017. *Tata Kelola Air Terjun Mata Buntu di Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur*. 1 (2). Hal 21-38.

- Kusbandono, Hendrik., Ariyadi Dwiyanto., Lestariningsih, Tri., (2019). Tata kelola teknologi informasi. CV Nata Karya
- M. Taufik Rachman, Baiq Renelda, Tri Yunarni, Teguh Dwiatm, 2019. Peran Dinas Parwisata dalam Tata Kelola dan Promosi Kawasan Pariwisata (Studi kasus di Kecamatan Pamenang Kabupaten Lombok Utara.
- Manijan, 2019. Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kebumen berbasis website, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Martayasa, Dewa Made, & Yambase, Abd Rizal, 2017. Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan. (3), No 1.
- Matthoriq, Soesilo Zauhar, Romy Hermawan, 2021. Collaborativ Governance dalam Tata Kelola Pariwisata Desa (Sudi Pariwisata Desa Bumiaji Agrotourism di Kota Wisata Batu. 7 (1).
- Moeleong, L, J, 2007, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Mustofa, Zaenal., (2022).Tata Kelola Teknologi informasi. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Nugroho. R. dan Dwijowijoto, 2003. Kebijakan Publik, Implementasi dan Evaluasi. PT. Elex Media Komputindo
- Nur, Hasrul, 2021. Penerapan Smart Tourism Dalam Pengelolaan Pariwisata di Era Pandemi Covid-19 Kabupaten Bataeng.
- Nurhayati, Siti, & Ristanto, Vilda Gionanni, 2017. Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis Web
- Peraturan Bupati kampar nomor 15 Tahun 2018 Tentang Penyrlenggaraan E-Government di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Kampar
- Peraturan Gubernur Riau Nomor 25 Tahun 2015 Tentang Rincian Tugas, Fungsi dan Tatakerja Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Riau.
- Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia No. 1 Tahun 2021 tentang organisasi dan tata kerja Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Pramono Aditya, Hayu Ida Dwimawanti, 2017 Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pantai di Kabupaten Gunungkidul. 6 (3).
- Ratri. (2014). Implementasi Kebijakan Publik.
- Siddiq, Armin, Ayu delvia larasati, 2021. Sistem Informasi Pariwisata berbasis web di Kabupaten Bekasi. 6 (2).
- Sinambela. (2008). Reformasi Pelayanan Publik.
- Sofyani hafiez, Nury, Septiari Doni, 2020. Implementasi Prinsip-Prinsip Tata Kelola yang baik dan Peran nya Terhadap Kinerja di Badan Usaha Milik Desa (Bumdes). 5 (2) hal 325-359.
- Sugiyono. 2012. Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sulistriani Fitria, 2019. Kemitraan Pemerintah Daerah dan Masyarakat dalam Tata Kelola Pariwisata Labuan Bajo di Kabupaten Manggarai Barat, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Syadillah, Abdul, Djamal naser, Ahmad, 2021. Pengaruh fasilitas wisata dan strategi promosi terhadap kesejahteraan dimediasi minat kunjung wisatawan di Ubalan water park Mojokerto. 22 (3).
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.
- Widyananda, H. (2008). Revitalisasi Peran Internal Auditor Pemerintah Untuk Penegakan Good Governance Di Indonesia (1st Ed.). Bpk-Ri.