

Analisis Implementasi E-Government Pemerintah Provinsi Bali dalam Pengelolaan Pariwisata Berbasis Digital

Redo Mandra Prakosa¹, Intan Ravanza Rindiana²

¹Magister Kajian Pariwisata, Universitas Udayana, Indonesia

²Universitas Gadjah Mada, Indonesia

¹redomandra@gmail.com, ²intan.ravanza.r@mail.ugm.ac.id

Abstract

Technological development not only affect people's activity patterns in Indonesia, but also develop and used by the government through electronic government (e-government). The implementation of e-government on tourism management has been carried out by the Provincial Government of Bali. The purpose of the article is to find out the situations and conditions of the e-government implementation Bali Government in relation to the management of tourism in Bali. The research approach that uses on this paper is a qualitative approach that used to analyze social phenomena by non-numeric data such as words, pictures, and symbols. The approach is carried out with interpretation, meaning, and individual experience as well as paying attention to the social context being studied. The method used in this research is literature study that using data collection that form a review of books, journals, notes, reports and use the other literature. The result of the research shows that the e-government implementation of the Bali Government in managing digital based tourism is by providing information on the website and holding digital-based tourism events or activities.

Keywords: *E-Government, Information and Communication Technology, Digitalization, and Tourism.*

Abstrak

Perkembangan teknologi tidak hanya mempengaruhi pola aktivitas masyarakat di Indonesia, tetapi juga berkembang dan digunakan oleh instansi pemerintah melalui elektronik government (E-Government). Implementasi E-Government dalam pengelolaan pariwisata di Bali telah dilakukan oleh Pemerintah Provinsi Bali. Penulisan penelitian ini bertujuan untuk melihat situasi dan kondisi dari penerapan E-Government Pemerintah Provinsi Bali berkaitan dengan pengelolaan pariwisata di Bali. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penulisan ini yaitu pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengupas dan menganalisis kejadian sosial dengan cara mengumpulkan data non-numerik seperti simbol, kata-kata dan gambar. Pendekatan ini dilakukan dengan interpretasi, makna dan pengalaman individu serta memperhatikan konteks sosial yang dikaji. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan menggunakan pengumpulan data yang berasal dari penelaahan terhadap buku, jurnal, catatan, laporan hingga menggunakan literatur lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi E-Government Pemerintah Provinsi Bali dalam pengelolaan pariwisata berbasis digital dengan menyediakan informasi pada website dan mengadakan event atau kegiatan kepariwisataan dengan berbasis digital.

Kata kunci: *E-Government, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Digitalisasi, dan Pariwisata.*

Pendahuluan

Penggunaan teknologi di sektor pariwisata dapat memberikan pengaruh positif terhadap daerah tujuan wisata dan mendongkrak ekonomi suatu daerah serta membuka kesempatan berbisnis atau berwirausaha bagi masyarakat atau penduduk setempat (Agung, 2015; Nasution, 2021). Selaku penduduk, beradaptasi dengan berkembangnya teknologi dapat memudahkan akses informasi khususnya berkaitan dengan suatu daerah tujuan wisata serta memahami nilai dan norma kebudayaan daerah. Pemahaman terkait penggunaan teknologi informasi diterapkan sebagai salah satu cara mengenalkan pariwisata yang dapat memberikan keuntungan atau dampak positif bagi penyedia produk dan jasa maupun pengelola pariwisata (Hamid et al., 2021; Rusyidi dan Fedryansah, 2018). Salah satu penyedia jasa layanan atau pengelola pariwisata yaitu pemerintah. Pemerintah memiliki peran penting sebagai pengelola pariwisata yang ada di suatu daerah. Bagi masyarakat ataupun pemerintah saat menjalankan berbagai aktivitas, khususnya bagi mereka dengan tingkat mobilitas tinggi dan internet menjadi sebuah kebutuhan

utama yang dibutuhkan bagi penggunaannya. Adanya teknologi informasi ini telah menjadi kebutuhan baik untuk komunikasi, akses informasi maupun kebutuhan lainnya (Prakosa, 2023). Hal ini juga tidak terlepas adanya penerapan teknologi informasi yang diimplementasikan oleh pemerintah dalam mengelola atau memberikan layanan kepada masyarakat. Dalam hal ini pelayanan publik dapat disimpulkan sebagai bentuk pelayanan berupa barang atau jasa yang diberikan oleh pemerintah kepada masyarakat dan diharapkan memenuhi keinginan dan kebutuhan masyarakat (Auliyya, 2021).

Perkembangan teknologi saat ini tidak hanya mempengaruhi pola aktivitas masyarakat di Indonesia tetapi juga berkembang pada struktur yang telah digunakan oleh instansi pemerintah, termasuk salah satunya adalah *eletronic government*. Sederhananya, *electronic government* merupakan tugas atau tindakan yang dilaksanakan oleh pemerintah dengan memanfaatkan teknologi informasi. Peningkatan antusiasme *E-Government* merupakan adanya penggunaan teknologi informasi dan digital sebagai alat bantu sekaligus pemanfaatannya

menjadikan pelayanan yang diberikan oleh pemerintah berjalan lebih efektif dan efisien mengingat kegiatan yang berlangsung tidak dapat lepas dari adanya teknologi. *E-Government* memberikan kesempatan baru untuk meningkatkan kualitas pemerintahan dalam melayani masyarakat secara daring (dalam jaringan), misalnya dengan cara ditingkatkannya efisiensi, layanan-layanan baru, peningkatan keterlibatan masyarakat dan adanya adaptasi tren yang berkembang terhadap *global information infrastructure* (Mariano, 2018).

Penggunaan internet merupakan indikator utama yang menegaskan peluang implementasi *E-Government* di Indonesia. Praktik *E-Government* juga telah diamanatkan dalam sejumlah produk hukum di Indonesia juga menjadi salah satu wujud pelaksanaan agenda prioritas pemerintah saat ini yang muncul dalam poin kedua nawa cita. *UN E-Government Survey* menegaskan bahwa Indonesia termasuk negarar dengan tingkat adopsi teknologi yang terbilang cepat (Center for Digital Society, 2021). Implementasi *E-Government* memiliki manfaat diantaranya yaitu mengurangi biaya,

mendukung perkembangan ekonomi, memperkuat transparansi dan akuntabilitas, meningkatkan pelayanan bagi masyarakat, memberdayakan masyarakat dan penyediaan fasilitas *E-Society* atau masyarakat yang sadar akan internet atau digital (Wirawan, 2020).

Implementasi Infrastruktur Teknologi Informasi di *E-Government* untuk meningkatkan desain dan memberikan pelayanan yang berkualitas serta menarik perhatian stakeholder, termasuk masyarakat. Disamping itu, implementasi infrastruktur ini mampu meningkatkan efisiensi, transparansi dan memperkuat interaksi antara pemerintah dengan stakeholder lainnya. Untuk mendukung implementasi tersebut, diperlukan kolaborasi antara masyarakat, industri, pemerintah untuk memberikan masukan atau rekomendasi terkait pemberian pelayanan berkualitas dan memenuhi kebutuhan stakeholder (Antoni, dkk., 2022). Secara sederhana, *E-Government* dapat dipahami sebagai penggunaan Teknologi Informasi, khususnya internet dalam proses pelaksanaan pelayanan publik dan penyampaian informasi kepada masyarakat luas, entitas bisnis maupun

lembaga lainnya (Pratama, 2022). Saat ini, E-Government telah menjadi topik populer, dimana setiap daerah mengimplementasikan dengan cara dan kinerja masing-masing dimulai sejak dikeluarkannya Instruksi Presiden terkait kebijakan dan strategi nasional Pengembangan Pemerintah secara Elektronik (Syaepudin dan Nurlukman, 2022).

Dengan hal tersebut, adanya *E-Government* dapat menjadi salah satu cara baru dalam memberikan pelayanan informasi publik sebagai jalan untuk mewujudkan pemerintahan yang efektif, kontributif dan bertanggung jawab atau lebih dikenal dengan sebutan *good governance*. Dengan hal ini, suatu pemerintahan dapat meningkatkan intensitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses kerjanya, seperti mempermudah interaksi antara pemerintah dengan masyarakat dan pemangku kepentingan lainnya untuk lebih efisien, efektif, dan terjangkau. *E-Government (electronic government)* dengan landasan pada Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* dengan menetapkan dan menginstruksikan

Pemerintah Provinsi, Kota atau Kabupaten dalam mengimplementasikan pelayanan berbasis digital yang dibutuhkan berdasarkan dengan tanggung jawab dan kewenangannya masing-masing dengan tujuan agar terlaksananya implementasi *E-Government* secara merata termasuk salah satunya di Provinsi Bali.

Arah kebijakan Pemerintah Provinsi Bali dilakukan berdasarkan “*Nangun Sat Kerthi Loka Bali*” yaitu menjaga kebersihan dalam hal religi dan kelestarian alam Bali untuk mewujudkan kehidupan krama Bali yang terkendali dan dapat memberikan dampak positif secara fisik maupun psikis, sekala-niskala menuju kehidupan krama dan gumi Bali sesuai dengan prinsip Trisakti Ir. Soekarno yaitu teguh secara politik, berdikari secara ekonomi, dan berkepribadian dalam kebudayaan. Hal ini dilakukan Pemerintah Provinsi Bali melalui pembangunan secara terpola, menyeluruh, terencana, terarah dan terintegrasi serta bertujuan untuk mencapai Bali Era Baru dengan mengelola secara mendasar (sesuai dengan kearifan lokal) dan komprehensif terkait pembangunan Bali

terbagi menjadi tiga orientasi yakni alam, krama dan kebudayaan Bali berdasarkan Tri Hita Karana dengan berlandaskan dari kearifan lokal *Sad Kerthi*. Kearifan lokal yang ada mencakup; ramah lingkungan, bersifat keberlanjutan, memihak pada sumber daya lokal yang mandiri, berorientasi pada masyarakat lokal, solidaritas atau *togetherness*, melibatkan masyarakat dan pelaku usaha lokal, terbuka, dapat diperhitungkan dan bermanfaat dengan merujuk pada kesatuan daerah, struktur dan pengelolaan pulau secara terpusat pada pemerintahan provinsi, yaitu Pemerintah Povinsi Bali.

Peningkatan strandar kualitas pengelolaan terkait pariwisata Bali, juga mencakup kualitas daerah tujuan pariwisata, sektor bisnis pariwisata, promosi pariwisata dan pengelolaan pariwisata, yang dijalankan melalui pemenuhan suatu produk dan jasa, *hospitality*, sarana prasarana pendukung, kenyamanan, keselamatan, keamanan dan kesehatan serta pemanfaatan penggunaan teknologi digital. Adanya kemajuan teknologi digital menjadi salah satu fokus Pemerintah Provinsi Bali dalam menguatkan eksistensi pariwisata di

Bali. Pariwisata digital budaya Bali juga mencakup; nilai inovasi dan inspirasi terkait pariwisata, kunjungan wisatawan, daerah tujuan wisata dan kegiatan pariwisata, respon terhadap wisatawan setelah adanya kunjungan, Portal Satu Pintu Pariwisata Bali, dan dokumentasi digital yang berkaitan dengan kepariwisataan dan kebudayaan Bali.

Pada setahun kebelakang seiring dengan terjadinya Presidensi G20, upaya peralihan konvensional menjadi digital telah masif dilakukan di Indonesia. Terlihat pada saat berlangsungnya G20, orientasi ke arah digitalisasi merupakan polemik yang bersifat prioritas utama untuk dibahas. Bali yang telah menjadi lokasi perhelatan KTT G20 juga berupaya menyelesaikan tantangan di balik masifnya perubahan ke arah digital melalui *Bali Smart Island* yang merupakan salah satu *concern* program kerja Pemerintah Bali. Wayan Koster selaku Gubernur dan Cokorda Oka Artha selaku Wakil Gubernur Bali, memiliki tujuan mengubah dan menguatkan Bali sebagai surganya kelompok-kelompok digital. Menurut Gubernur Bali, Wayan Koster

(Balipost.com, 2020), Bali telah mengambil langkah strategis dan taktis berkaitan dengan kebijakan atau regulasi di bidang pembangunan digital diantaranya struktur rencana penggunaan digital secara masif dan merata termasuk berkaitan dengan tata kelola dan kelembagaan, serta dengan melakukan kerjasama multi-aktor dengan berbagai pemangku kepentingan. Pemerintah Bali juga telah menempatkan pada skala prioritas terhadap struktur pemerintahan yang berbasiskan pada penggunaan digital dalam berbagai aspek termasuk aspek budaya dan pariwisata.

Pengertian Teknologi Informasi sendiri, William dan Sawyar (2005) menjelaskan bahwa teknologi informasi adalah sebuah istilah yang telah dikenal dengan menggambarkan berbagai penggunaan dalam mempermudah dan membantu produksi, manipulasi proses, penyimpanan, komunikasi dan atau diseminasi informasi. Selanjutnya, Shelly (2004) menegaskan defisini teknologi informasi dengan menyertakan perangkat keras dan lunak, basis data, jaringan, dan komponen lain yang berkaitan dan digunakan untuk membangun suatu sistem informasi.

Bali telah bergerak secara maksimal terkait penggunaan teknologi informasi dalam mengolah kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata, seperti dari kegiatan proses produksi oleh-oleh atau *souvenir* misalnya aneka kerajinan bambu di Ubud Gianyar Bali yang merupakan kerajinan original masyarakat setempat. Selain itu terdapat aneka jenis pahatan yang unik, original dan menarik yang terbuat dari akar bambu berkontribusi peningkatan perolehan ekonomi, karena karya seni tersebut sangat diminati oleh penggemar kesenian, khususnya pada level internasional (Made Sudiana, 2014). Dengan adanya teknologi informasi, pemerintah dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan dari masyarakat dalam hal memberikan pembekalan, pemberdayaan, dan pelaksanaan pengembangan masyarakat melalui pengelolaan berbasis digital.

Metode

Jenis penelitian deskriptif menjadi jenis penelitian pada penelitian ini. Penelitian deskriptif merupakan adanya riset atau penelitian yang bertujuan untuk menelaah dan menyelidiki suatu kondisi, keadaan atau

situasi, kejadian kegiatan dengan hasil yang disajikan dalam bentuk laporan penelitian. Pada penelitian ini penulis melihat terkait apa yang terjadi pada diri objek, suatu daerah atau wilayah yang sedang diteliti, selanjutnya memaparkan situasi dan kondisi tersebut dalam bentuk laporan penelitian secara lugas dan apa adanya (Arikunto, 2006). Metode kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan menganalisis fenomena atau kejadian sosial melalui pengumpulan data dan informasi termasuk data non-numerik seperti simbol, kata-kata dan gambar. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini dengan cara interpretasi, makna dan pengalaman individu serta memperhatikan konteks sosial yang sedang dikaji (Creswell, 2014).

Penelitian berikut menggunakan metode studi pustaka dengan teknik pengumpulan data yang didapatkan dari pencarian terhadap buku, jurnal terkait, artikel, catatan, laporan hingga menggunakan literatur lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian dengan menggunakan studi kepustakaan dengan cara menelaah dan membandingkan perolehan data kepustakaan lainnya untuk

menghasilkan data yang valid dan akurat. Studi kepustakaan atau penelitian kepustakaan merupakan aktivitas penelitian yang dilaksanakan melalui pengumpulan informasi dan berbagai jenis data penelitian dengan dukungan dari berbagai macam material yang ada di perpustakaan, seperti buku, hasil penelitian sejenis, artikel hingga berbagai jurnal-jurnal yang berkaitan dengan fenomena yang telah dikaji dan diselesaikan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara sistematis guna dapat mengumpulkan, mengolah, menyimpulkan data dan informasi yang didapatkan dari sumber-sumber kredibel dengan menggunakan metode tertentu yang akan berguna untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Studi kepustakaan sendiri juga dimaksudkan untuk memperoleh suatu landasan teori terkait permasalahan yang sedang dilakukan dan diteliti (Sari dan Asmendri, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Implementasi *E-Government* Pemerintah Provinsi Bali dalam Pengelolaan Pariwisata Berbasis Digital

Salah satu bentuk perubahan pada pelayanan pemerintah adalah dengan melalui penggunaan teknologi informasi oleh institusi dalam memberikan pelayanan dengan cara baru yaitu *E-Government*. Eksistensi *E-Government* merupakan sebuah jalan atau jalur penghubung atas informasi yang ditujukan kepada masyarakat, baik berkaitan dengan informasi pelayanan publik maupun partisipasi masyarakat pada proses pelaksanaan pemerintahan (Wibawa et al., 2023). Selanjutnya disampaikan *E-Government* merupakan keterbaruan di sektor pemerintahan dengan basis teknologi serta informasi dalam proses menciptakan interaksi yang efektif dan efisien antar pemangku kepentingan yang bertujuan agar menciptakan intensitas dan kualitas keterlibatan masyarakat (Ratnasari et al., 2022). Pemanfaatan teknologi informasi ini juga digunakan termasuk untuk pelayanan yang berkaitan dengan sektor pariwisata yang menjadi salah satu fokus pengelolaan dari Pemerintah Provinsi Bali.

Menurut *United Nations* (2020), *E-Government* memiliki arti sebagai segala sesuatu mulai dari pelayanan

pemerintah berbasis internet hingga pertukaran informasi dari layanan secara elektronik dengan warga negara, pebisnis dan badan pemerintah lainnya. *E-Government* dijalankan dengan penggunaan teknologi informasi guna menciptakan efisiensi lembaga pemerintah dan memberikan pelayanan pemerintah secara *online*. Kerangka kerja *E-Government* telah diperluas jangkauannya melalui penggunaan teknologi informasi atau digital oleh pemerintah untuk melakukan berbagai interaksi dengan masyarakat dan bisnis serta membuka data pemerintah dan penggunaan teknologi informasi untuk memungkinkan inovasi dalam suatu tata kelola. Prinsip yang mendasari *E-Government* yaitu guna meningkatkan kinerja internal sektor publik dengan memangkas biaya keuangan dan waktu transaksi sehingga lebih baik dalam menjalankan proses kerja, dan memungkinkan penerapan sumber daya yang efektif di berbagai sektor.

Indrajat (2006) menjelaskan bahwa *E-Government* atau *elektronik government* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan menyampaikan informasi

pelayanan untuk masyarakatnya meliputi:

1. *Government to Citizen (G2C)* merupakan jenis dari relasi antara pemerintah dan masyarakat. Adanya relasi ini memiliki maksud dan tujuan untuk dapat meningkatkan interaksi diantara pemerintah dengan masyarakat. Selain itu, agar memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi terkait pemerintahan atau pengelolaan. Dalam hal berkaitan dengan kepariwisataan, *citizen* adalah individu, warga lokal, atau wisatawan.
2. *Government to Business (G2B)* merupakan jenis relasi antara pemerintah dan pihak atau pelaku bisnis. Relasi atau hubungan ini berkaitan dengan adanya pemangku kepentingan disektor bisnis, baik perorangan atau kelompok. Dalam hal berkaitan dengan kepariwisataan, bisnis dapat berupa pelaku usaha jasa pariwisata.
3. *Government to Government (G2G)* adalah tipe dari relasi pemerintah dengan pemerintah lainnya dalam suatu daerah atau provinsi. Hubungan ini bertujuan guna memenuhi berbagai informasi yang dibutuhkan diantara pemerintah satu dengan pemerintah lainnya, serta untuk mempermudah sebuah kerjasama diantara pemerintah yang berkaitan. Dalam hal kepariwisataan, hubungan antar pemerintah seperti antara Dinas Pariwisata dengan Dinas Ketenagakerjaan dan Energi Sumber Daya Mineral.
4. *Government to Employees (G2E)* merupakan jenis relasi antara pemerintah dengan pegawai atau aparatur sipil negara. Relasi ini dimaksudkan agar tenaga kerja pemerintahan mampu mendorong kinerja sekaligus kesejahteraan dari tenaga kerja yang bekerja pada suatu institusi pemerintah.
5. *Government to Non-Profit (G2N)* merupakan jenis relasi antara pihak pemerintah dengan

Lembaga Non Profit, Seperti Non-Government Organization (NGO), Partai Politik dan lain sebagainya. Relasi ini dimaksudkan guna suatu lembaga non profit dapat dikelola secara maksimal, sehingga visi dan misi lembaga ini dapat terwujud sesuai tugas dan fungsinya (Fang, 2002).

Dalam perkembangannya, Bali tidak dapat terlepas dari prinsip Tri Hita Karana yang merupakan prinsip mendasar yaitu berkaitan dengan hubungan antar manusia, hubungan manusia dengan alam, dan hubungan manusia dengan Tuhan YME. Terkait hal tersebut, maka jumlah penduduk yang ideal secara normatif adalah memenuhi aspek kesejahteraan individu, keseimbangan lingkungan, dan kekayaan spiritual (Kurniawan, 2020).

Implementasi *E-Government* Pemerintah Provinsi Bali telah dilakukan berdasarkan Pariwisata berbasis digital atau yang disebutkan pada Peraturan Gubernur Bali Nomor 64 Tahun 2022 yaitu Pariwisata Digital Budaya Bali merupakan keseluruhan kegiatan wisata dengan berbagai

fasilitas serta layanan pendukung yang disediakan oleh masyarakat, wirausaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah yang berbasis teknologi digital dalam transaksi dan/atau pertukaran informasi. selanjutnya pengelola pariwisata budaya Bali berbasis digital dengan dukungan sepenuhnya berasal dari Pemerintah Provinsi Bali.

Konsep Transformasi Digital *Kerthi* Bali menurut Gubernur Bali, Wayan Koster (Balipost.com, 2022) berlandaskan pada tiga dimesi waktu pengembangan, diantaranya pada masa lampau (*atita*), sekarang (*wartamana*) dan mendatang (*nagata*). Karakteristik utama yang melekat pada Transformasi Digital *Kerthi* yaitu bersifat berulang ulang atau repetitif, mampu menyesuaikan atau adaptif dan pencegah terhadap hal yang tidak diinginkan atau antisipatif. Pemerintah Provinsi Bali telah menjalankan empat skenario program perubahan atau transformasi digital, yaitu perubahan yang berkaitan dengan rincian pelaksanaan secara digital, perubahan terkait model bisnis yang berkembang, perubahan terkait domain, dan perubahan yang berkaitan dengan kebudayaan dan pariwisata Bali atau

institusi dengan mengimplemetasikan teknologi informasi (digital) tidak hanya sebagai pendukung (*support*), tetapi juga sebagai pelaksanan (*enabler*) dan pengawas yang menciptakan perubahan, inovasi dan orientasi baru dalam pengembangan kebudayaan dan pariwisata Bali.

Terdapat dua *event* yang diselenggarakan secara tahunan berkaitan dengan transformasi digital yaitu Bali DigiFest dan Bali Fab Festival 2022. Kegiatan tersebut adalah bentuk transformasi guna mendukung Bali sebagai Smart Island dan menciptakan ekosistem yang sadar teknologi digital. Selain itu, hal ini merupakan bentuk pelaksanaan dari adanya Peraturan Gubernur Bali Nomor 64 Tahun 2022 mengenai Penyelenggaraan Pariwisata Digital Budaya Bali. DigiFest Bali merupakan perhelatan yang dilangsungkan saat memperingati hari suci Tumpek Landep dengan berdasarkan kebudayaan lokal Bali, Tumpek Landep memiliki makna memuliakan dan mengingatkan masyarakat Bali terkait penajaman pemikiran manusia untuk terus menciptakan karya yang otentik dan original. Wayan Koster juga

menegaskan bahwa hal ini merupakan Bali Era Baru yang dibarengi dengan kebijakan dengan basis yang mengikuti perkembangan teknologi digital.

Kegiatan *Bali Digifest* diantaranya adalah kompetisi, konferensi, pameran dan festival. Kompetisi yang diselenggarakan oleh Bali Digifest yaitu Kompetisi Digital Art yang merupakan kompetisi seniman-seniman dengan menggunakan teknologi digital untuk menciptakan karya seni yang unik dan inovatif. Pada kompetisi ini peserta menggunakan dan menggabungkan elemen visual digital, seperti grafik komputer, animasi, efek khusus dan pengolahan gambar digital. Kompetisi lainnya yaitu Kompetisi *StartUp* yang merupakan salah satu kegiatan untuk menjual atau mempromosikan ide dan gagasan yang sedang dikembangkan. Tujuan dari kompetisi *StartUp* ini adalah untuk memperluas ide dan pengetahuan, memperbanyak *networking* untuk mempercepat pengembangan start-up atau UMKM serta meningkatkan semangat dan jiwa kewirausahaan para peserta.

Selanjutnya, kegiatan Bali Digifest juga melakukan konferensi transformasi digital yang menjelaskan kolaborasi yang dilakukan oleh perusahaan teknologi, pemerintah, lembaga keuangan dan pelaku bisnis lainnya guna mendorong terciptanya lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan ekonomi digital. Pada konferensi ini juga dijelaskan bahwa inovasi menjadi faktor penting, dengan pengembangan teknologi baru, model bisnis yang kreatif, dan penerapan kecerdasan buatan (AI) dan *Internet of Things* (IoT). Konferensi selanjutnya yang dilakukan oleh Bali Digifest yaitu terkait pengembangan ekosistem kreatif digital Bali. Pada konferensi ini membahas tentang ekosistem kreatif digital yang menjadi fokus utama untuk memperkaya potensi seni dan budaya melalui integrasi teknologi digital dengan memperluas ruang kreatif dengan menghubungkan seniman, designer, perusahaan teknologi dan komunitas kreatif lain. Selain itu, konferensi ini juga melibatkan ICCN (*Indonesia Creative Cities Network*) yang telah membantu menginisiasi program *Banjar Creative Space* di 11 Banjar di Bali dengan memanfaatkan

balai banjar sebagai ruang kreatif melalui pengembangan desa sebagai destinasi wisata kreatif yang menghasilkan produk-produk kreatif.

Pameran atau *Exhibition* juga menjadi kegiatan yang dilakukan oleh *Bali Digifest*. Adanya Pameran Industri Kreatif menjadi salah satu momen penting bagi para pelaku industri kreatif untuk memperlihatkan karya-karya masyarakat Bali kepada masyarakat luas. Pameran tersebut menampilkan produk kreatif meliputi design grafis, mode, animasi, film dan lain-lain. Adanya pameran ini juga memberikan kesempatan bagi pelaku industri kreatif lokal untuk berkolaborasi dan menjalin hubungan bisnis dengan pelaku industri kreatif dari daerah lain (Digifest.baliprov.go.id, 2023).

Berkaitan dengan Bali Fab Festival 2020, merupakan festival yang secara langsung pengimplementasian Program *Bali Smart Island* menjadi salah satu bagian dari Program Transformasi Perekonomian dan Kepariwisata Bali. Konsep Fab City menciptakan pertumbuhan *Circular Economy* dengan semangat agar setiap daerah di Bali berkesempatan secara mandiri memenuhi keinginan dan

kebutuhannya, dengan cara memberikan produk dan jasa yang dibutuhkan oleh seluruh pemangku kepentingan termasuk wisatawan melalui dukungan teknologi informasi. Hal ini sesuai dengan visi ‘*Nangun Sat Kerthi Loka Bali*’ yang berarti ‘Berdikari Secara Ekonomi’. Adanya dukungan sinergitas dari Pemerintah Provinsi Bali dengan *Fab City Network* melalui kegiatan *Fab Festival 2020* mendorong lahirnya inovasi di desa adat di seluruh Bali sebagai ruang untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dengan memberikan fasilitas *Wi-Fi* gratis di semua desa adat di Provinsi Bali.

Fab City Network sendiri merupakan suatu jaringan ekosistem yang mewadahi pembelajaran terkait teknologi, mesin, prototipe dan pengembangan keterampilan dalam dunia digital. Jaringan atau network ini menjadi salah satu cara untuk menjadi tempat *inovator* lokal dan global guna mempercepat Bali menciptakan fabrikasi digital, teknologi hijau dan inovasi digital yang berjalan pada ekosistem nilai-nilai Bali dan berfokus pada ekonomi dan pariwisata Indonesia, khususnya Bali. Anggota dari *Fab City Network* memiliki kesempatan dalam

memperoleh akses pertukaran ilmu pengetahuan terkait digital, event network, kesempatan riset dan kerjasama dengan kota yang juga merupakan anggota *Fab City Network* di negara lain (Fab.city, 2022).

Bali sebagai *Fab Island*, sektor pariwisata merupakan sektor yang menjadi ujung tombak perekonomian Bali telah dikembangkan dan diberdayakan dengan jenis pariwisata baru yang beradaptasi dengan perkembangan yang ada, adalah pariwisata berbasis teknologi (*technology tourism*). Pariwisata dengan basis teknologi tersebut dilakukan melalui adanya kerjasama dengan komunitas lokal untuk memperoleh hasil positif yang maksimal terhadap tantangan yang sedang dihadapi, melalui adanya riset penelitian, pengembangan dan pelaksanaan produksi bersama. Hal tersebut juga disambut baik oleh para pelaku industri digital dan menjadi wadah bagi generasi pemuda dan pemudi dalam menyampaikan gagasan dan kreativitas dengan menggunakan dan memanfaatkan adanya bantuan teknologi sehingga dapat mempertahankan sekaligus

mengenalkan kepada masyarakat luas terkait kebudayaan lokal Bali dengan basis digital pada masa mendatang.

Pemerintah Provinsi Bali menjadikan penggunaan teknologi secara efektif dan akurat pada enam sektor unggulan Ekonomi *Kerthi Bali* diantaranya, pada sektor pertanian dengan sistem pertanian organik, perikanan dan kelautan, industri manufaktur dan industri berbasis budaya Bali, sektor Industri Kecil Menengah (IKM), Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), Koperasi, ekonomi kreatif dan digital, serta sektor pariwisata dengan dasar budaya, unggul dan berkualitas. Untuk mendorong hal tersebut, Pemerintah Provinsi Bali juga berkolaborasi guna menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) inovatif dan kreatif dengan basis teknologi, serta kerjasama melalui riset dan pengabdian masyarakat yang didukung oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah Provinsi Bali, dengan merangkul semua pihak akademisi perguruan tinggi di Bali.

Selanjutnya kegiatan pariwisata di Bali, Pemerintah Provinsi Bali telah menyediakan informasi pada website resminya. Seperti kalender kegiatan tahun 2023 yang dipaparkan oleh

Pemerintah Provinsi Bali secara penuh dan detail. hal ini menunjukkan secara serius bahwa pemerintah provinsi Bali telah menggunakan teknologi digital secara sistematis dan konsisten. Kegiatan pemeritah provinsi bali mencakup perencanaan dan pengelolaan kegiatan pariwisata di Bali. Berdasarkan Rencana Kerja dan Anggaran Tahun 2023, Transformasi digital juga dijalankan untuk meningkatkan pemanfaatan dan kualitas pelayanan digital, yang diindikasikan dengan pencapaian; 1) masyarakat yang telah menggunakan internet sebanyak 79,20%, 2) Kecamatan tersedia Infrastruktur Jaringan Serat Optik kumulatif 42,85%, 3) 72.500 Sumber Daya Manusia talenta digital, 4) 12,4 juta *local champion* literasi digital, 5) 27 organisasi Tim Cepat Tanggap yang dilegalisasi, dan 6) 100 lulusan pengembangan SDM di Bidang Keamanan Siber Fokus pengembangan rendah karbon yang dijalankan untuk meningkatkan tujuan penurunan emisi dan intensitas emisi gas rumah kaca.

Implementasi *E-Government* Pemerintah Provinsi Bali juga dilakukan dengan adanya pembentukan Portal Satu Pintu Pariwisata Bali bertujuan

menyatukan semua pihak yang berkepentingan terkait pariwisata termasuk wirausaha pariwisata, pemerintah, masyarakat dan pelaku lainnya. Portal Satu Pintu Pariwisata Bali berkaitan dengan pemesanan akomodasi dan penginapan, tiket secara online (*e-ticketing*) daerah tujuan wisata, transportasi secara *online*, pasar online (*marketplace*) terkait Pariwisata Bali, integrasi transaksi non-tunai (*cashless*), dan bidang-bidang lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pariwisata Bali. Pengelolaan pariwisata berbasis digital disampaikan berdasarkan ketentuan dan regulasi terkait Portal Satu Pintu Pariwisata Bali telah diregulasi pada Peraturan Gubernur Bali.

Berkaitan dengan wirausaha pariwisata di Bali, pemangku kepentingan diwajibkan melakukan registrasi usahanya di Portal Satu Pintu Pariwisata Bali seperti penjualan atau penawaran produk dan layanan kepada semua pihak, baik secara *online* maupun *offline*. Disamping itu, setiap wirausaha pariwisata (produk dan jasa) yang menjalankan proses terkait penjualan produk dan pencarian informasi baik secara langsung maupun tidak langsung

terkait usaha dan jasa diharuskan menginformasikan kepada pemerintah melalui Portal Satu Pintu Pariwisata Bali. Kolaborasi dijalin seluas-luasnya dengan semua pihak yang berkepentingan terkait Pariwisata Bali baik individu ataupun badan usaha (kelompok) secara transparan.

Pelaksanaan *E-Government* Pemerintah Provinsi Bali telah dilakukan dan berjalan sesuai dengan visi dan misinya. Berkaitan dengan pariwisata, pemerintah provinsi bali juga telah mengadakan banyak kegiatan guna meningkatkan pengelolaan dan mengembangkan pariwisata di Bali. Hal ini menjadi sangat penting bagi Bali dikarenakan sektor pariwisata merupakan sektor penting dan penggerak perekonomian Bali. Dibutuhkan pengelolaan yang ramah terhadap perkembangan teknologi informasi digital agar dapat berkelanjutan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat, termasuk wisatawan.

Kesimpulan

Implementasi *E-Government* Pemerintah Provinsi Bali dalam mengelola pariwisata berbasis digital ini

telah memberikan banyak perubahan positif, mulai dari memberikan informasi terkait kepariwisataan, kegiatan pariwisata dan *event* tahunan yang dipaparkan pada website resmi Pemerintah Provinsi Bali, hingga diadakan *event* dengan tujuan melakukan transformasi digital baik bagi masyarakat maupun pemerintah. Selanjutnya Pemerintah Provinsi Bali juga memberikan kemudahan akses informasi dari Portal Satu Pintu Pariwisata Bali berkaitan dengan pemesanan akomodasi, *e-ticketing*, daerah tujuan wisata, transportasi secara online maupun offline, *marketplace* produk pariwisata Bali, terintegrasinya pembayaran non-tunai (*cashless*), dan bidang-bidang lainnya yang berkaitan dengan pariwisata Bali. Dalam implementasi *E-Government* Pemerintah Provinsi Bali juga berkolaborasi guna mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang kreatif dan inovatif dengan basis teknologi, serta kerjasama melalui riset dan pengabdian masyarakat yang didukung oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah Provinsi Bali, juga melibatkan semua akademisi dari perguruan tinggi di Bali.

Referensi

Buku

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Antoni, Darius., dkk. (2022). *E-Government Berbasis Information Technology Infrastructure*. Surabaya: CV. Mitra Mandiri Persada.

Jurnal dengan DOI

- Agung, Anak Agung Gede. (2015). Pengembangan Model Wisata Edukasi-Ekonomi Berbasis Industri Kreatif Berwawasan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, Volume 4 Nomor 2 Tahun 2015. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v4i2.6380>.
- Auliyaa, P., Hidayat, R., Nababan, R. (2021). Implementasi Pelayanan Publik Berbasiss E-Government melalui Ogan Lopian. *KINERJA (Jurnal Ekonomi dan Manajemen)*, Volume 18 Nomor 4 Tahun 2021, hlm. 502-512. <https://doi.org/10.30872/jkin.v18i4.9804>.
- Kurniawan, I Gde Surya. 2020. Peran dan Fungsi Pemerintahan *Good Governance* dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi di Provinsi Bali. *Jurnal Cakrawati*, Volume 3 Nomor 2 Tahun 2020, hlm. 63.

<https://doi.org/10.47532/jic.v3i2.203>.

Nasution, Salman. (2021). Konsep Pariwisata Halal Berbasis Ekonomi Kreatif Dengan Sharia Regulation Dalam Meningkatkan Pendapatan Dan Kesejahteraan Masyarakat Di Sumatera Utara. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, Volume 21 Nomor 2 Tahun 2021, hlm. 250–261.
<https://doi.org/10.30596%2Fjrab.v21i2.8431>.

Prakosa, Redo Mandra. (2023). Information Technology Implementation (Digitalization) on Booking and Payment Online System to Village's Tourism Product in Bali. *Journal Of Tourism And Creativity*, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023, hlm. 32-39.
<https://doi.org/10.19184/jtc.v7i1.37868>.

Pratama, Yudha H. Cahya. (2022). Analisis E-Leadership pada E-Government Pemerintah Daerah Demi Mnyukseskan Transformasi New Normal di Era Pandemi Covid-19. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, Volume 9 Nomor 2 Tahun 2022, hlm. 1080-1094.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.1935>.

Rusyidi, Binahayati, dan Fedryansah, Muhammad. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, Volume 1 Nomor 3 Tahun 2018, hlm. 155–165.
<https://doi.org/10.24198/focus.v1i3.20490>.

Syaepudin, Bahrul., dan Nurlukman, A. Dwiyanto. (2022). Kualitas

Pelayanan Publik Melalui E-Government dengan Aplikasi Tangerang Gemilang. *Jurnal Pekommas*, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2022, hlm. 53-62.
<https://dx.doi.org/10.30818/jpkm.2022.2070106>.

Wibawa, F. B. ., Indra Aditya, Kariena Febriantini, & Priyanti, E. (2023). Penyelenggaraan Pelayanan Publik Berbasis E-Government Pada Kantor Badan Penyelenggara Jaminan Kesehatan (BPJS) Kabupaten Karawang. *Journal of Governance Innovation*, Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023, Hlm. 80–93.
<https://doi.org/10.36636/jogiv.v5i1.2345>.

Wirawan, Vani. (2020). Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia. *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK)*, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020.
<https://doi.org/10.18196/jphk.1101>.

Jurnal dan Website

Balipost.com. (2022). Catatan Akhir Tahun: Wujudkan Bali Jadi Surganya Komunitas Digital. 27 Desember 2022, diakses dari <https://www.balipost.com/news/2022/12/27/313371/Wujudkan-Bali-Jadi-Surganya-Komunitas...html>.

Bali Government Tourism Office. (2020). Perda Provinsi Bali Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Standar Penyelenggaraan Kepariwisataaan Budaya Bali. 12 Agustus 2020, diakses dari <https://disparda.baliprov.go.id/peraturan-daerah-provinsi-bali-nomor-5->

tahun-2020-tentang-standar-
penyelenggaraan-kepariwisataan-
budaya-bali/2020/08/.

Bali Digifest II 2023. (2023). All Events. 2-4 Juni 2023, diakses dari <https://digifest.baliprov.go.id/event?lang=en>.

Center for Digital Society. (2021). Capaian, Peluang, dan Tantangan Implementasi E-Government di Indonesia. 15 Januari 2021, diakses dari <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/wp-content/uploads/sites/1423/2021/01/15-CfDS-Case-Study-Capaian-Peluang-dan-Tantangan-Implementasi-e-Government-di-Indonesia.pdf>.

Hamid, Rula A., Albahri, A. S., dkk.(2021). How smart is E-Tourism? A systematic review of smart tourism recommendation system applying data management. Computer Science Review, page 39.

Indrajat, Eko. (2006). Konsep Pelayanan Public Berbasis Internet dan Teknologi Informasi. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer.

Fab.city. (2022). Fab City Network Grows to 49 Members in Bali. 28 Oktober 2022, diakses dari <https://fab.city/fab-city-network/>.

Fang, Z. (2002). E-Government in Digital Era: Concept, Practice, and Development. *International Journal of The Computer, The Internet and Management*, Volume 10 Nomor 2 Tahun 2002.

Mariano, Sabino. (2018). *Penerapan E-Government Dalam Peningkatan*

Pelayanan Publik Di Kabupaten Sidoarjo (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

Sari, Milya, dan Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) dalam Penelitian Pendidikan IPA. (Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2020, hlm. 41–53). Diakses dari <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>.

United Nations. (2020). *UN E-Government Knowledgebase*. Diakses dari <https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Overview>.