BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi di negara Indonesia sangatlah cepat terutama di bidang teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan suatu acuan bagi negara Indonesia dalam menghadapi era globalisasi. Penggunaan teknologi informasi yang ada disuatu pemerintahan disebut dengan *e-Government*. Pemerintah memfokuskan diri pada teknologi, khususnya pengembangan *e-Government* yang diharapkan dapat memberikan pelayanan kepada semua pihak, baik pemerintah maupun masyarakat pada umumnya.

Pemerintah untuk lebih meningkatkan kinerja aparaturnya sebagai bentuk pelayanan kepada masyarakat. Lemahnya pelayanan aparatur pemerintah, menjadi salah satu penyebab tidak optimalnya fungsi pelayanan kepada masyarakat kebiasaan yang akhirnya menjadi budaya negatif, berpengaruh terhadap kelancaran pelaksanaan tugas yang dilakukan oleh aparatur pemerintah sehingga kurang dapat berjalan secara efektif dan efisien. Teknologi informasi yang berbasis komputerisasi, saat ini telah menyederhanakan pekerjaan menganalisis jumlah data yang luas, dan teknologi informasi berbasis komputer tersebut dapat memudahkan dalam memanajemen sumber daya aparatur.

Proses pengembangan sumber daya aparatur berupa proses pengembangan pegawai, pembinaan pegawai, serta sampai pencatatan para pegawai. Adanya

pengembangan sistem informasi di suatu pemerintahan akan memudahkan para pegawai dalam menyimpulkan data dan informasi dengan lebih baik.

Informasi (komputer dan telekomunikasi) terjadi sedemikian pesatnya sehingga data, informasi, dan pengetahuan dapat diciptakan Informasi saat ini merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap masyarakat seperti halnya manusia membutuhkan tenaga untuk hidupnya. Informasi memungkinkan masyarakat dapat mengantisipasis segala kemungkinan yang akan terjadi sebagai akibat dari adanya perubahan yang sedemikian cepat dan kompleks. Hasil dari teknologi ini sangat mempengaruhi sikap pemerintah di masa modern dalam melayani masyarakat.

Kemampuan menunjukkan potensi seseorang untuk melaksanakan pekerjaan dan merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk bekerja giat dan mengerjakan pekerjaannya. Persyaratan yang sangat mendasar bagi aparatur adalah kemampuan intelektual dengan motivasi kerja yang tinggi sehingga tercipta kinerja aparatur yang kondusif untuk merealisasikan potensi kerja yang dimilikinya sesuai dengan kebutuhan organisasi. Peran yang begitu besar dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai pelaku utama dan merupakan *input* dari proses produksi dalam pembangunan akan tercapai apabila faktor-faktor penunjan optimalisasi peran tersebut tercapai. Salah satu faktor yang menentukan peran SDM adalah kinerja. Aparatur dalam organisasi atau perusahaan yang mempunyai kinerja yang baik diharapkan akan mempunyai kontribusi positif terhadap organisasi. Kinerja aparatur sangat ditentukan oleh seberapa baik pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki aparatur dan memfasilitasi

pencapaian kinerja mereka Tuntutan masyarakat terhadap transparansi penyelenggaraan pembangunan semakin tinggi, terlebih lagi pascareformasi sejak tahun 1997. Akuntabilitas dan transparasi memang harus dimiliki oleh setiap penyelenggara pembangunan. Bentuk tuntutan tentang akuntabilitas dan transparansi dalam organisasi adalah kualitas kinerja pelayanan publik karena misi organisasi pemerintah adalah memberi pelayanan terbaik kepada masyarakat.

Semakin tingginya tuntutan transparasi dan akuntabilitas penyelenggaraan pembangunan tersebut, pemerintah telah meresponnya dengan mengeluarkan Keputusan Presiden Nomor 7 Tahun 1999 tentang Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (Lakip). Lakip merupakan sistem pengukuran dan penilaian kinerja berdasarkan *self-assesment*. Setiap instansi pemerintah harus melakukan pengukuran dan penilaian sendiri terhadap kinerja instansinya. Keakuratan dan standarisasi pengukuran menjadi hal mutlak diperlukan agar ada jaminan terhadap kebenaran dan keakuratan hasil penilaian itu. Kinerja organisasi tidak akan terpacu untuk berkembang jika sistem tidak akurat dan standar pengukuran tidak tepat atau lemah.

Kabupaten Subang dalam mengembangkan potensi yang dimiliki daerah baik dari sumber daya manusia maupun sumber daya alam, telah di dukung dengan penggunaan teknologi dan informasi.. Kemajuan teknologi dan informasi di Kabupaten Subang bisa dilihat dari suatu organisasi pemerintahan yang sudah banyak menggunakan konsep teknologi pemerintahan atau yang sering disebut dengan *e-Government*. *E-Government* merupakan salah satu bentuk usaha yang dilakukan pemerintah Kabupaten Subang khususnya oleh Dinas Kebudayaan

Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang, dalam menjalankan aktivitas pemerintahannya yang lebih efektif dan efisien. *E-Government* merupakan upaya mengaplikasikan pelayanan pemerintahan melalui sistem informasi berbasis komputer.

SIG merupakan suatu tatanan yang berurusan dengan pengumpulan data geografis, pengolahan data geografis, penyajian informasi geografis, dan penyimpulan informasi geografis. Maka dengan SIG yang menggunakan sistem komputerisasi didalam mengaplikasikan segala data-data geografis akan menjadi lebih mudah dikerjakan, sehingga pencatatan data lebih cepat, akurat dan efisien. Sehingga dapat mengurangi waktu pengerjaan dan menghindari kesalahan-kesalahan yang diakibatkan kesalahan pencatatan data-data yang ada, dan saat ini telah memiliki pendukung yang berupa dasar hukum yaitu Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1999 tentang pariwisata dan Peraturan Daerah Kabupaten Subang Nomor 7 Tahun 2008, tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Subang berdasarkan ketentuan Pasal 17 Peraturan Daerah dengan menetapkan Tugas dan Fungsi Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Subang dengan Peraturan Bupati Subang.

Penyajian informasi pariwisata di Kabupaten Subang pada saat ini masih memerlukan pengembangan, hal ini dikarenakan informasi tentang objek wisata tersebut masih kurang. Informasi yang dapat diperoleh oleh masyarakat adalah melalui brosur dan TIC *(Tourism Information Center)*. Informasi yang ditampilkan hanya nama dan jenis atraksi wisata saja, sedangkan informasi

lainnya seperti akomodasi, transportasi, biro perjalanan serta sarana dan prasarana lain yang mendukung tidak tersedia. Untuk lebih mengembangkan pariwisata di Kabupaten Subang diperlukan suatu informasi yang lebih informatif sehingga dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat.

Salah satu bentuk upaya Pemerintah Kabupaten Subang melalui Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga khususnya pada bidang Teknologi Informasi Kepariwisataan dalam meningkatka kinerja yaitu dengan dibangunnya Sistem Informasi Geografis (SIG) yang merupakan penunjang pelaksanaan *e-Government*. Penyajian informasi yang akurat yang terkait dengan keberadaan suatu daerah tujuan wisata disuatu wilayah sangat diperlukan untuk dijadikan pedoman bagi masyarakat yang akan berkunjung.

Penyajian informasi pariwisata yang ada di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang itu adalah melalui penayangan dalam bentuk data atau informasi geografis suatu wilayah. Sistem ini sering dikenal sebagai Sistem Informasi Geografis (SIG) atau"*Geographic Information System* (GIS)". Manfaat yang didapat dari pengembangan sistem tersebut tidak hanya mempermudah bagi masyarakat untuk mengetahui data atau informasi pariwisata di suatu wilayah tertentu, tetapi juga dapat menjadi daya tarik bagi para wisatawan untuk mengunjungi objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Subang, dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) data pariwisata yang diperoleh akan jauh lebih lengkap, data yang muncul berupa jenis objek wisata, lokasi objek wisata, harga tiket masuk, jarak yang ditempuh, serta akomodasi nya, untuk mendapatkan informasi pariwisata tersebut masyarakat bisa

langsung datang ke Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang.

Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga sebagai salah satu Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) Pemerintah Kabupaten Subang berkepentingan untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan masalah Kepariwisataan di Kabupaten Subang. Permasalahan yang berkaitan khususnya aksesibilitas dan mutu pelayanan kepada masyarakat. Peningkatan kualitas pelayanan Informasi kepariwisataan kepada masyarakat yang ada di Kabupaten Subang khususnya dan umumnya bagi masyarakat Indonesia tidak terlepas dari membaiknya suatu kinerja pemerintah dalam melakukan tugasnya.

Keterkaitan antara masyarakat (sebagai pelanggan) dengan pemerintah diharapkan dapat menjalin hubungan dengan baik, sehingga terbentuklah sebuah standar pelayanan yang semakin membaik dari waktu ke waktu. Standar pelayanan merupakan ukuran yang ditetapkan dalam penyelenggaraan pelayanan publik yang harus ditaati oleh pemerintah sebagai pihak pemberi pelayanan dan masyarakat sebagai pihak penerima pelayanan. Tujuannya, untuk memberikan pelayanan yang baik kepada masyarakat, sebagai prioritas (sasaran) utama yang harus dilayani.

Percepatan peningkatan pelayanan publik di suatu pemerintahan, tidak diikuti dengan percepatan yang sama di sektor publik, sehingga masyarakat dapat melihat adanya ketidak seimbangan dalam standar kualitas pemberian pelayanan Hal ini, secara tidak langsung tuntunan masyarakat agar pemerintah meningkatkan kinerja semakin tinggi, bahkan apabila terbukti terjadinya penyimpangan-

penyimpangan, maka dengan segera mungkin mengevaluasi kinerja pemerintah melalui demonstrasi atau jalur-jalur lainnya. Aspek tersebut menyebabkan terjadinya tekanan dari masyarakat agar pemerintah memperbaiki kinerjanya secara signifikan dengan cara memanfaatkan berbagai teknologi informasi yang ada.

Penyelenggaraan Sistem Informasi Geografis (SIG) itu sendiri masih belum dilakukan secara efisien dikarenakan masih minimnya perangkat komputer yang baik di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga serta software pendukungnya masih dirasa kurang. Permasalahan yang sering muncul dalam penerapan SIG selalu diiringi dengan ketidaksiapan aparatur pemerintah, karena selalu terbisa menggunakan peralatan yang manual dalam penyampaian informasi pariwisata kepada masyaraka, padahal dengan adanya Sistem Informasi Geografis penyampaian informasi pariwisata serta penentuan lokasi pariwisata akan jauh lebih mudah dalam pelaksanaannya. Selain itu permasalahan lainnya adalah kurangnya sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh Dinas Kebudayaan Periwisata Pemuda Dan Olahraga dalam mengoperasikan komputer yaitu hanya ada 4 orang saja padahal data yang harus diinput ke dalam database ratusan bahkan ribuan.

Kinerja sangat berperan erat dalam menjalankan tugas untuk melayani masyarakat, pelayanan yang buruk tentunya akan berdampak pada peningkatan kinerja pemerintah, terutama pada pemerintahan dalam kegiatan pengelolaan data atau informasi belum terintegrasi dan terkoordinasi dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas,maka peneliti mengambil judul : **"KINERJA DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA DALAM PENYAJIAN INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN SUBANG MELALUI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) "**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka untuk mempermudah arah dan proses pembahasan, penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keluaran *(output)* Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi Pariwisata di Kabupaten Subang Melalui Sistem Informasi Geografis (SIG)?
2. Bagaimana hasil Kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi Pariwisata di Kabupaten Subang Melalui Sistem Informasi Geografis (SIG)?
3. Bagaimana kaitan usaha dengan pencapaian dari kerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi Pariwisata di Kabupaten Subang Melalui Sistem Informasi Geografis (SIG)?
4. Bagaimana informasi penjelas dari kerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi Pariwisata di Kabupaten Subang Melalui Sistem Informasi Geografis (SIG)?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan Kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata di Kabupaten Subang melalui SIG . Sedangkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis keluaran *(output)* kerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam dalam penyajian informasi pariwisata melalui SIG.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis hasil kerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi pariwisata melalui SIG.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis kaitan usaha dengan pencapaian dari kerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi pariwisata melalui SIG.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis informasi penjelas dari kerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi pariwisata melalui SIG.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan yang bersifat teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1. Bagi kepentingan peneliti, hasil penelitian ini dapat berguna untuk menambah pengalaman, wawasan, pengetahuan, dan memahami kinerja Dinas

Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam Penyajian Informasi Pariwisata Melalui Sistem Informasi Geografis (SIG), sehingga dapat memperoleh gambaran mengenai kesesuaian fakta di lapangan dengan teori yang ada.

2. Secara teoritis, hasil penelitian ini untuk mengembangkan teori-teori yang peneliti gunakan secara relevan dengan permasalahan dalam penelitian ini dan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan Ilmu Pemerintahan khususnya *e-Government*.
3. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam Penyajian Informasi Pariwisata Melalui Sistem Informasi Geografis (SIG).

1.5 Kerangka Pemikiran

Kinerja *(performance)* sudah menjadi kata popular yang sangat menarik dalam pembicaraan manajemen publik. Konsep kinerja pada dasarnya dapat dilihat dari dua segi, yaitu kinerja pegawai (per-individu) dan kinerja organisasi. Kinerja adalah gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan tugas dalam suatu organisasi, dalam upaya mewujudkan sasaran, tujuan, misi, dan visi organisasi tersebut (Bastian, 2001:329).

Definisi kinerja diatas menjelaskan gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan tugas yang dilakukan oleh seluruh pegawai yang ada disuatu organisasi atau instansi pemerintah. Meningkatkan kinerja dalam

sebuah organisasi atau instansi pemerintah merupakan tujuan atau target yang ingin dicapai oleh organisasi dan instansi pemerintah dalam memaksimalkan suatu kegiatan.

Penggunaan teknologi dan informasi pada lembaga pemerintah akan berdampak pada peningkatan kinerja pemerintah dan menghasilkan kualitas kerja yang produktif dan tepat guna. Peningkatan tersebut tidak akan lancar, jika tidak diimbangi dengan sempurna. Peningkatan kinerja pemerintah melalui penggunaan teknologi dan informasi pada instansi pemerintah akan menghasilkan kualitas kerja yang produktif dan tepat guna. Aplikasi *e-Government* tidak akan berjalan sempurna apabila tidak selalu diimbangi dengan SDM yang memadai dan kinerja yang efektif.

Organisasi merupakan suatu struktur pembagian kerja dan struktur tata hubungan kerja antara sekelompok orang pemegang posisi yang bekerjasama secara tertentu untuk bersama-sama mencapai tujuan tertentu.

Sebuah organisasi dapat terbentuk karena dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti penyatuan visi dan misi serta tujuan yang sama dengan perwujudan eksistensi sekelompok orang tersebut terhadap masyarakat. Organisasi yang dianggap baik adalah organisasi yang dapat diakui keberadaannya oleh masyarakat disekitarnya, karena memberikan kontribusi seperti pengambilan sumber daya manusia dalam masyarakat sebagai anggota-anggotanya sehingga menekan angka pengangguran.

Menurut Baban Sobandi Kinerja organisasi merupakan sesuatu yang telah dicapai oleh organisasi dalam kurun waktu tertentu, baik yang terkait dengan *input, output, outcome, benefit,* maupun *impact*. (Sobandi, 2006:176).

Hasil kerja yang dicapai oleh suatu instansi dalam menjalankan tugasnya dalam kurun waktu tertentu, baik yang terkait dengan *input, output, outcome, benefit,* maupun *impact* dengan tanggung jawab dapat mempermudah arah penataan organisasi pemerintahan. Adanya hasil kerja yang dicapai oleh instansi dengan penuh tanggung jawab akan tercapai peningkatan kinerja yang efektif dan efisien. Organisasi pemerintahan menggunakan alat, teori yang digunakan yaitu teori kinerja dari Baban Sobandi dan para ahli lainnya dalam bukunya yang berjudul Desentralisasi dan Tuntutan Penataan Kelembagaan Daerah, berikut adalah indikator kinerja organisasi menurut baban sobandi :

1. Keluaran *(Output)*
2. Hasil
3. Kaitan Usaha dengan Pencapaian
4. Informasi Penjelas
   (Sobandi ,2006 : 179-181)

Pertama, keluaran *(output)* adalah sesuatu yang diharapkan langsung dicapai dari suatu kegiatan yang berupa fisik atau pun non fisik. Suatu kegiatan yang berupa fisik maupun non fisik yang diharapkan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat. Kelompok keluaran *(output)* meliputi dua hal. Pertama, kualitas pelayanan yang diberikan Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang, indikator ini mengukur kuantitas fisik pelayanan. Kedua,

kuantitas pelayanan yang diberikan yang memenuhi persyaratan kualitas tertentu. Indikator ini mengukur kuantitas fisik pelayanan yang memenuhi uji kualitas.

Kedua, hasil adalah mengukur pencapaian atau hasil yang terjadi karena pemberian layanan.segala sesuatu yang mencerminkan berfungsinya keluaran kegiatan pada jangka menengah (efek langsung). Maka segala sesuatu kegiatan yang dilakukan atau dilaksanakan pada jangka menengah oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang harus dapat memberikan efek langsung dari kegiatan tersebut. Kelompok hasil, mengukur pencapaian atau hasil yang terjadi karena pemberian layanan, kelompok ini mencakup ukuran persepsi publik tentang hasil. Ukuran keluaran disebut sangat bermanfaat jika disajikan secara komparatif dengan hasil tahun sebelumnya, target, tujuan, atau sasaran, norma, atau standar yang diterima secara umum. Efek sekunder dari pelayanan atas penerimaan atau pengguna bisa teridentifikasi dan layak dilaporkan. Ukuran itu mencakup akibat tidak langsung yang signifikan, dimaksud atau tidak dimaksud, positif atau negatif, yang terjadi akibat pemberian pelayanan yang diberikan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang.

Ketiga, kaitan usaha dengan pencapaian adalah ukuran efisiensi yang mengkaitkan usaha dengan keluaran pelayanan. Berdasarkan pengertian diatas, maka Mengukur sumber daya yang digunakan atau biaya per unit keluaran, danmemberi informasi tentang keluaran di tingkat tertentu dari penggunaan sumber daya, menunjukan efisiensi relatif suatu unit jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya, tujuan yang ditetapkan secara internal,

norma atau standar yang bisa diterima atau hasil yang bisa dicapai oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang yang setara. Indikator yang mengaitkan usaha dengan pencapaian, meliputi dua hal. Pertama, ukuran efisiensi yang mengaitkan usaha dengan keluaran pelayanan, indikator ini mengukur sumber daya yang digunakan atau biaya per unit keluaran, dan memberi informasi tentang keluaran ditingkat tertentu dari penggunaan sumber daya Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang. Kedua, ukuran biaya hasil yang menghubungkan usaha dan hasil pelayanan, ukuran ini melaporkan biaya per unit hasil, dan mengaitkan biaya dengan hasil sehingga managemen publik dan masyarakat bisa mengukur nilai pelayanan yang telah diberikan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang.

Keempat, informasi penjelas adalah suatu informasi yang harus disertakan dalam pelaporan kinerja yang mencakup informasi kuantitatif dan naratif. Membantu pengguna untuk memahami ukuran kinerja yang dilaporkan, menilai kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang, dan mengevaluasi signifikansi faktor yang akan mempengaruhi kinerja yang dilaporkan. Ada dua jenis informasi penjelas yaitu pertama, faktor substansial yang ada diluar kontrol Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang seperti karakteristik lingkungan dan demografi. Kedua, faktor yang dapat dikontrol oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang seperti pengadaan staf.

E-Government saat ini menjadi topik berbagai pihak baik pemerintah, swasta, maupun perguruan tinggi yang mencoba untuk memberikan kontribusi dalam pengembangannya. Pemahaman *e-Government* itu sendiri cukup bervariasi dan menimbulkan pengertian yang cukup biasa. *E-Government* merupakan sistem teknologi informasi pemerintah untuk mewujudkan praktik pemerintahan yang lebih efisien dan efektif dalam meningkatkan hubungan dan pelayanan yang lebih terjangkau serta memperluas akses publik antara pemerintah dengan masyarakat. Wujud pemerintah daerah dalam hal ini pemerintah Kabupaten Subang dalam rangka pengembangan *e- Government* menciptakan Sistem Informasi Geografis di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang. Menurut Edi Sutanta *E-Government* yaitu:

> *"E-Government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Penggunaan teknologi ini kemudian menghasilkan hubungan bentuk baru, seperti pemerintah kepada masyarakat. Pemerintah kepada pemerintah dan pemerintah kepada bisnis atau pengusaha.
> (Sutanta, 2003:150).

Berdasarkan pengertian diatas, penggunaan teknologi informasi yang ada disuatu instansi pemerintah memiliki fungsi yaitu berguna dalam meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Selain dengan pihak-pihak lain, penggunaan teknologi ini menghasilkan hubungan bentuk baru seperti pemerintah kepada masyarakat, pemerintah kepada pemerintah atau instansi lainnya dan pemerintah kepada pengusaha.

Melengkapi teori tentang Sistem Informasi Geografis (SIG) maka akan diuraikan mengenai pengertian sistem, data dan informasi. M.Khoirul Anwa dalam buku *SIMDA:* Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Bagi Pemerintahan

Di Era Otonomi Daerah menjelaskan pengertian sistem, system adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama untuk mencapai beberapa tujuan (Anwar, 2004:4). Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung kepada informasi. Informasi tidak hanya dipakai oleh pihak internal dalam organisasi, tetapi juga dipakai oleh pihak eksternal (diluar organisasi). Setiap individu memerlukan informasi yang berbeda menurut kepentingan- kepentingannya. Informasi dapat mengenai data mentah, data tersusun, kapasitas sebuahsaluran komunikasi dan lain sebagainya. Informasi merupakan suatu data yang diolah menjadi suatu bentuk penting nilai yang nyata atau dapat dirasakan baik dalam keputusan-keputusan yang sekarang maupun yang akan datang. Menurut pendapat Malayu S.P. Hasibuan dalam bukunya *Manajemen Dasar Pengertian dan Masalah*, mendefinisikan pengertian informasi sebagai berikut:

> *"Information is data that has been processed into a form that is meaningful to the recipient and is of real or perceived value in current or prospective decisions"*. (Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang) (Hasibuan, 1996:258).

Berdasarkan pengertian diatas, maka informasi merupakan suatu data yang telah diolah menjadi suatu informasi bagi si penerima informasi dan mempunyai nilai yang nyata atau yang dapat dirasakan langsung oleh si penerima informasi dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan yang akan datang.

Sistem informasi adalah kumpulan informasi didalam sebuah basis data menggunakan model dan media teknologi informasi digunakan didalam pengambilan keputusan bisnis sebuah organisasi. Di suatu organisasi, informasi merupakan sesuatu yang penting didalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Dengan memperhatikan pengertian sistem informasi, maka SIG merupakan suatu kesatuan formal yang terdiri dari berbagai sumberdaya fisik dan logika yang berkenaan dengan objek-objek yang terdapat di permukaan bumi. Jadi SIG juga merupakan sejenis perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pemasukan, penyimpanan, manipulasi, menampilkan, dan keluaran informasi geografis berikut atribut-atributnya.

Menurut Demers definisi SIG adalah sistem komputer yang digunakan untuk mengumpulkan,memeriksa, mengintegrasikan, dan menganalisa informasi- informasi yang berhubungan dengan permukaan bumi. Sedangkan menurut Prahasta definisi SIG yaitu:

> "SIG adalah kumpulan yang terorganisir dari perangkat keras komputer, perangkat lunak, data geografi dan personil yang didesain untuk memperoleh, menyimpan, memperbaiki, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan semua bentuk informasi yang bereferensi geografi". (Prahasta, 2002:55).

Penyajian didefinisikan sebagai proses, perbuatan, atau cara menyajikan sesuatu baik yang berupa objek formal maupun objek material yang telah direncanakan dan di didesain sebelumnya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1989: 768).

Dalam Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1999 bahwa pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk didalamnya

pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut. Istilah pariwisata sangat berhubungan erat dengan pengertian perjalanan wisata, yaitu sebagai suatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang di luar tempat tinggalnya karena suatu alasan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan upah.

Jadi yang dimaksud dengan penyajian informasi pariwisata di Kabupaten Subang berbasis sistem informasi geografis ini adalah berupa penyajian informasi (dengan SIG) mengenai keberadaan objek wisata yang terdapat di Kabupaten Subang dengan menggunakan data- data yang mendukung sehingga data-data tersebut dapat diolah dan ditampilkan dengan menggunakan teknologi SIG menjadi sebuah informasi wisata yang diharapkan akan banyak menarik simpatik para wisatawan.

Penyampaian informasi kepariwisataan yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang melalui Sistem Informasi Geografis (SIG) harus dapat bersifat akurat, tepat waktu serta relevan sehingga informasi tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat maupun kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pemerintah pada hakikatnya bertujuan pada pelayanan publik atau *publik service* yaitu memberikan berbagai pelayanan yang diperlukan oleh masyarakat.

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Kinerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya.
2. Organisasi adalah setiap bentuk persekutuan antara dua orang atau lebih yang bekerja bersama serta secara formal terikat dalam rangka pencapaian suatu tujuan yang telah ditentukan dalam ikatan yang mana terdapat seseorang beberapa orang yang disebut atasan dan seorang sekelompok orang yang di sebut dengan bawahan.
3. Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan OlahRaga Kabupaten Subang adalah unsur pelaksana Pemerintah Daerah di Bidang Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga Dinas dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah.
4. Kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang adalah hasil kerja atau prestasi secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG sesuai dengan tangggung jawab yang diberikan dalam kurun waktu tertentu. Faktor yang mempengaruhi pencapaian kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan

Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG. dilihat dari tolak ukur yaitu:

1). Keluaran *(output)* adalah sesuatu hasil yang dihasilkan langsung dirasakan dari suatu kegiatan yang berupa fisik atau pun non fisik. Suatu kegiatan yang berupa fisik maupun non fisik yang dihasilkan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat. Keluaran *(output)* Meliputi:

   a. Kualitas Pelayanan adalah segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten guna memenuhi harapan masyarakat serta bagaimana kualitas pelayanan yang diberikan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG.

   b. Kuantitas pelayanan yang diberikan adalah segala bentuk satuan ukuran yang terkait dengan hasil kerja serta bagaimana kuantitas pelayanan yang diberikan oleh aparatur Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG.

2). Hasil adalah sesuatu yg diadakan, dibuat, dan dijadikan untuk mengukur pencapaian atau hasil yang diberikan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG. Segala sesuatu kegiatan yang dilakukan atau

dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang pada jangka menengah harus dapat memberikan efek langsung dari kegiatan tersebut. Kelompok hasil, mengukur pencapaian atau hasil yang terjadi karena pemberian layanan, kelompok ini mencakup:

a). Ukuran persepsi publik tentang hasil adalah ukuran yang meliputi persentase kinerja yang mencapai tingkat tertentu oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG yang telah ditentukan sebelumnya .

b). Ukuran keluaran adalah suatu ukuran hasil kerja yang telah di dihasilkan, ukuran keluaran disebut sangat bermanfaat jika disajikan secara komparatif dengan hasil tahun sebelumnya, target, tujuan, atau sasaran, norma, atau standar yang diterima secara umum oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG.

c). Efek sekunder adalah akibat atau pengaruh yang kedua dari pelayanan atas penerimaan atau pengguna bisa teridentifikasi dan layak dilaporkan. Ukuran itu mencakup akibat tidak langsung yang signifikan, dimaksud atau tidak dimaksud, positif atau negatif, yang terjadi akibat pemberian pelayanan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG.

3). Kaitan Usaha dengan Pencapaian adalah mengukur sumber daya yang digunakan oleh aparatur Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dan memberi informasi dari hasil penggunaan sumber daya tersebut yang membandingkan hasil yang dicapai sekarang dengan hasil yang sebelumnya secara internal, norma atau standar yang bias diterima atau hasil yang bisa dicapai oleh organisasi yang setara. Kaitan usaha dengan pencapaian meliputi:

a). Efisiensi adalah ketepatan cara dalam melakukan sesuatu yang mengkaitkan usaha dengan keluaran pelayanan adalah mengukur sumber daya yang digunakan atau biaya per unit keluaran, dan memberi informasi tentang keluaran ditingkat tertentu dari penggunaan sumber daya, menunjukan efisiensi relatif suatu unit jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya, tujuan yang ditetapkan secara internal, norma atau standar yang bisa diterima, atau hasil yang bisa dicapai oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG.

b). Biaya adalah sesuatu yang dikeluarkan berupa materi, yaitu hasil yang menghubungkan usaha dan hasil pelayanan. Ukuran ini melaporkan biaya per-unit hasil, dan mengaitkan biaya dengan hasil sehingga manajemen publik dan masyarakat bisa mengukur nilai pelayanan yang telah diberikan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata

Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi pariwisata melalui SIG.

4). Informasi Penjelas adalah suatu hasil berupa informasi yang ada di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian Informasi pariwisata melalui SIG. yang disertakan dalam pelaporan kinerja yang mencakup informasi kuantitatif dan naratif yang bisa membantu pengguna untuk memahami ukuran kinerja yang dilaporkan, menilai kinerja organisasi, dan mengevaluasi faktor yang akan mempengaruhi kinerja yang dilaporkan. Informasi penjelas meliputi:

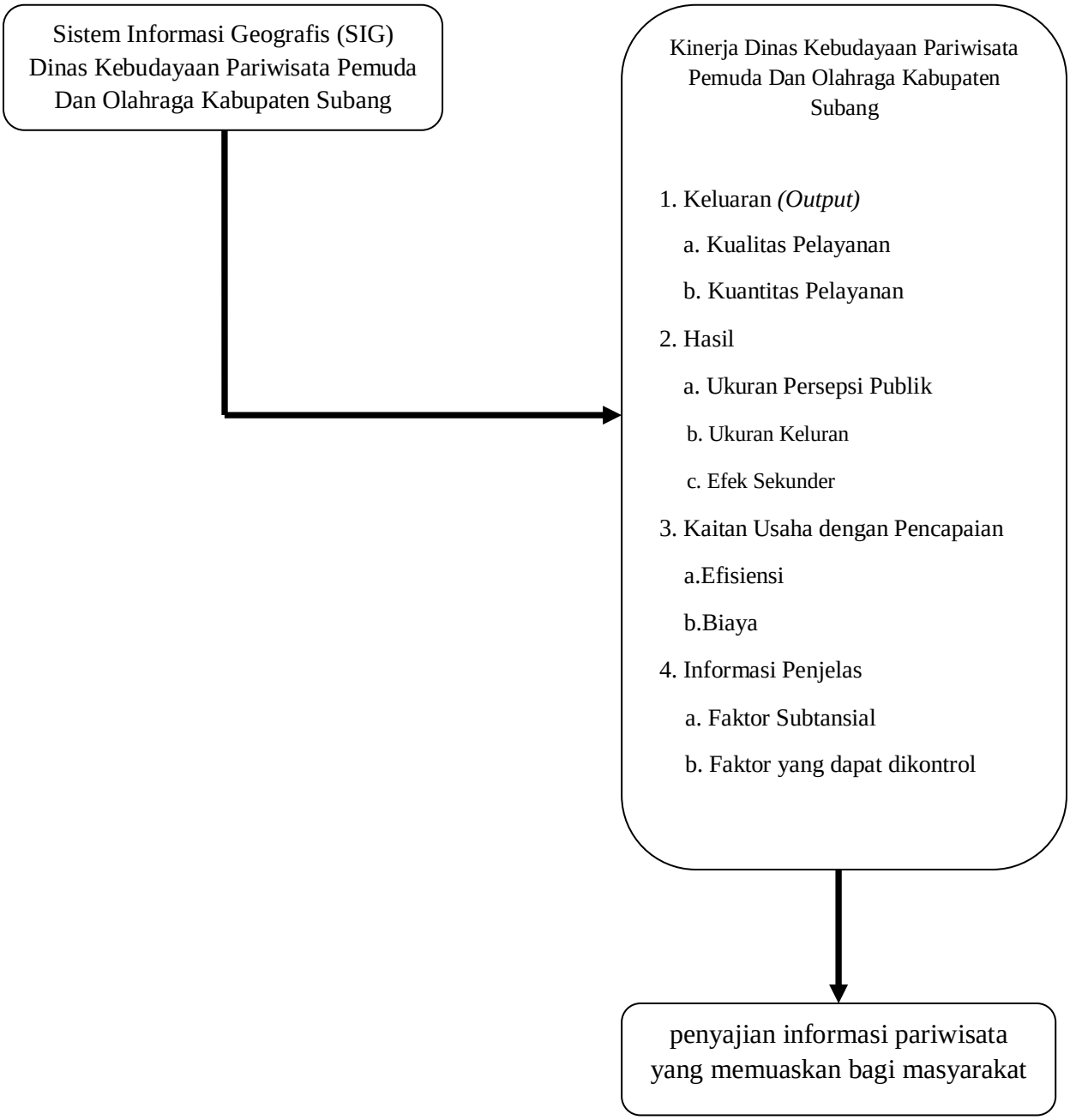
a). Faktor Subtansial adalah faktor yang ada diluar kontrol Dinas Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang seperti karateristik lingkungan dan demografi.

b). Faktor yang dapat dikontrol adalah faktor yang dapat dikontrol oleh Dinas Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang seperti pengadaan staf.

5. Sistem Informasi Geografis adalah adalah kumpulan yang terorganisir dari perangkat keras komputer, perangkat lunak, data geografi dan personil yang didesain untuk memperoleh, menyimpan, memperbaiki, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan semua bentuk informasi yang bereferensi geografi.

Berdasarkan definisi operasional diatas, peneliti membuat model kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 1.1
Model Kerangka Pemikiran



1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Pengertian penelitian deskriptif adalah:

> "Penelitian yang dimaksudkan untuk menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan situasi yang terjadi dan dialami sekarang, hubungan antar variabel, pertentangan dua kondisi atau lebih, pengaruh terhadap suatu kondisi, perbedaan-perbedaan antarfakta, dan lain-lain" (Subana, 2001:26)

Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu masyarakat atau suatu kelompok orang tertentu atau gambaran tentang suatu gejala atau hubungan antara dua gejala atau lebih. Menurut Sanapiah Faisal dalam bukunya *Format-Format Penelitian Sosial,* menjelaskan bahwa penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah:

> "Untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti. Jenis penelitian ini tidak menggunakan dan tidak melakukan pengujian hipotesis, berarti tidak dimaksudkan untuk membangun dan mengembangkan perbendaharaan teori"
>
> (Faisal, 1999:20).

Penulis menggunakan metode deskriptif, karena penelitian ini dimaksudkan untuk memberi gambaran tentang objek wisata dan potensi wisata yang ada di kabupaten subang melalui Sistem Informasi Geografis (SIG). Berdasarkan metode tersebut, penulis menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu:

> "Pendekatan yang berupa deskripsi dari gejala-gejala yang diamati, tidak berbentuk angka-angka atau koefisien antar variabel. Data yang dianalisis tidak untuk menerima atau menolak hipotesis, cenderung digunakan untuk gejala yang berhubungan dengan perilaku sosial/manusia dengan berbagai argumentasi"
>
> (Subana, 2001:17).

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif karena disini penulis mendeskripsikan teori-teori yang telah diperoleh selama perkuliahan dan dari hasil penelitian di lapangan dengan fakta-fakta yang ada yang berhubungan dengan penyajian informasi pariwisata di Kabupaten Subang melalui Sistem Informasi Geografis (SIG).

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan metode penelitian yang telah dijelaskan di atas, dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan adalah:

a. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan observasi non partisipan dimana peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh yang di observasi, peneliti hanya mengamati tentang kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi pariwisata melaui Sistem Informasi Geografis (SIG) di Kabupaten Subang tepatnya di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang adalah lokasi penelitian. Peneliti ingin mengetahui kebenaran pandangan teoritis tentang masalah yang diselidiki dalam hubungannya dengan dunia nyata. observasi juga untuk memperoleh gambaran

yang jelas mengenai masalah dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara memecahkannya.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan suatu teknis pengumpulan data yang dilakukan melalui penganalisaan teori-teori yang terdapat dalam buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Sumber yang dimaksud adalah seperti yang tertulis dalam daftar pustaka dan sumber-sumber lain yang relevan.

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan tanya jawab secara lisan, sepihak, berhadapan muka dan dengan arah tujuan yang telah ditentukan. Wawancara mendalam akan dilakukan dengan pihak-pihak yang mengetahui, memahami lebih jauh dan berhubungan dengan kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi pariwisata melalui Sistem Informasi Geografis (SIG).

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa dokumen kebijakan-kebijakan yang terkait dengan SIG. Metode ini dimaksudkan untuk mempelajari dan mengkaji secara mendalam data- data mengenai kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga dalam penyajian informasi pariwisata melaui Sistem Informasi Geografis (SIG) di Kabupaten Subang.

1.6.2 Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini adalah menggunakan tehnik *Purposive*, yaitu:

> "Teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu dapat diartikan bahwa informan yang kita pilih dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti"
> (Sugiyono, 2005:54).

Teknik sampling purposive adalah siapa yang akan diambil sebagai anggota informan diserahkan pada pertimbangan pengumpul data yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Menurut James A. Black teknik Purposive adalah:

> "salah satu cara yang diambil peneliti untuk memastikan, bahwa unsur tertentu dimasukan ke dalam sampel. Tingginya tingkat selektivitas yang ada pada teknik ini akan menjamin semua tingkatan yang relevan direpresentasikan dalam rancangan penelitian tertentu".
> (Black,1999:264).

Penentuan dan pengambilan informan pada proses kinerja Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi Pariwisata di Kabupaten Subang melalui Sistem Informasi Geografis (SIG).Peneliti mengambil beberapa orang aparatur Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga yang dianggap memiliki cukup informasi tentang Sistem Informasi Geografis (SIG) di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga adapun informan yang merupakan aparatur Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kepala Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang sebagai orang pertama yang dijadikan sumber data. Informan pertama ini dipilih karena orang yang mengetahui keseluruhan masalah kinerja aparatur Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang dalam penyajian informasi pariwisata melalui Sistem Informasi Geografis.
2. Kepala Subbagian Program Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang sebagai sumber informasi dari bidang pemograman karena mengetahui tentang Sistem Informasi Geografis di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang
3. Kepala Subbagian Kepegawaiaan Dan Umum Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang sebagai sumber informasi yang membantu peneliti untuk mendapatkan informasi tentang bagian pelatihan dan produktivitas kerja di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang.
4. Staf Bidang Data dan Informasi Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang sebagai sumber informasi yang membantu peneliti untuk mendapatkan informasi tentang kepariwisataan di Kabupaten Subang.

Para informan di atas dipilih menjadi informan karena banyak mengetahui tentang Sistem Informasi Geografis (SIG) dan bagaimana cara mengakses kepariwisataan serta potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Subang melaui Sistem Informasi Geografis (SIG).

Selain itu masyarakat juga merupakan salah satu informan yang di gunakan oleh peneliti, yaitu dengan menggunakan teknik *sample accidental*. Teknik *accidental* adalah mengambil responden sebagai sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data. (Sugiyono, 2004:77)

1.6.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini adalah analisa deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai strategi penyelidikan yang naturalistik dan induktif dalam mendekati suatu suasana *(setting)* tanpa hipotesis-hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Teori muncul dari pengalaman kerja lapangan dan berakar *(grounded)* dalam data (Suyanto, 2005:83). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penulisan penelitian ini ada tiga teknik, dikutip dari Sugiyono dengan bukunya Memahami Penelitian Kualitatif, ketiga teknik tersebut sebagai berikut:

1. Reduksi Data
   Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang lebih direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.
2. Penyajian Data
   Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart (aliran) dan sejenisnya. Penyajian data yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif, dengan penyajian data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan

merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan

   Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum pasti sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.
   (Sugiyono, 2005:83)

Peneliti menggunakan analisis ini supaya dapat mengklasifikasikan secara efektif dan efisien mengenai data-data yang terkumpul, sehingga siap untuk di interprestasikan. Disamping itu data yang didapat akan lebih lengkap, lebih mendalam dan kredibel serta bermakna sehingga tujuan penelitian dapat dicapai.

1.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian yaitu Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang di jalan Ahmad Yani No.11 Subang telp/fax. (0260) 421111/421073.

Tabel 1.1
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2010	2011							
		Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei	Juni	Juli	Agst
1	Observasi awal									
2	Pengajuan judul U.P									
3	Penyusunan U.P									
4	Seminar U.P									
5	Pengajuan surat ijin									
6	Pelaksanaan observasi									
7	Bimbingan skripsi									
8	Penulisan skripsi									
9	Sidang skripsi									