

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Solo Destination merupakan peta digital dimana orang dapat mengakses berbagai tempat di Solo. Aplikasi Solo Destination memudahkan masyarakat berwisata dari kuliner, tempat tempat yang unik di Solo sampai juga saran pendukung seperti toko oleh oleh, hotel, mesin atm, dan lain-lainnya. Semuanya dapat diakses dalam satu aplikasi dimanapun dan kapanpun sekilas aplikasi Solo Destinaton terlihat seperti panduan untuk wisata, Namun aplikasi ini sebenarnya bertujuan untuk semua kalangan. Terdapat fitur pengaduan masyarakat guna mempercepat proses penanganan persoalan, baik mengenai fasilitas umum maupun pelayanan public, ada juga fitur laporan lalu lintas yang memandu masyarakat menghindari kemacetan(jatengprov.go.id, 2017)

Aplikasi Solo destination dilaunching oleh Bapak Wali Kota Solo FX. Hadi Rudyanto pada tanggal 8 Juni 2014 pada saat hari Ulang Tahun Car Free Day Kota Solo ke-4 di Jalan Slamet Riyadi. Ketika itu perkembangan teknologi informasi semakin semarak, dimana kebutuhan masyarakat akan layanan dan informasi semakin tinggi dan pada tahun 2014 Dinas Perhubungan, Komunikas dan Informatika, telah menginisiasi untuk membangun sebuah system aplikasi terpadu sebagai *tool guide* yang memudahkan masyarakat baik yang tinggal di Solo maupun di luar Solo dan wisatawan (nuasantara dan mancanegara) untuk mudah mengakses layanan dan informasi di Kota Solo (oganisasi.surakarta.go.id, 2014)

Pada awalnya dinas bekerjasama dengan Telkomsel menggagas sebuah aplikasi yang mampu mengintegrasikan layanan dan informasi, setelah berproses selama 3 bulan akhirnya diluncurkalah sebuah aplikasi yang diberi nama Solo Destination dalam waktu kurang dari 2 tahun 7 bulan sejak diluncurkannya aplikasi Solo Destination telah diunduh lebih dari 10.000 kali.

Tabel 1.1 Fitur-fitur Aplikasi Solo Destination

No	FITUR	LAYANAN/INFORMASI
1.	Kuliner	<ul style="list-style-type: none">• Jajanan dan minuman solo (gandos, wedangan, gandos rangin, roti kecil, serabi solo, leker solo, gempol pleret, dawet ayu pasar gede)• Santap siang (pecel ndeso, cabuk rambak, sambel tumpeng, selat segar solo)• Makan malam (gudeg ceker bu kasno, bakmi jawa, nasi liwet, bestik solo, bakmi toprak solo)
2.	Pariwisata	a. Wisata

		<ul style="list-style-type: none"> - Wisata budaya (taman balekambang, bis tingkat werkudoro, sepur klutuk, jaladara, loji gandrung, musium radya pustaka, sriwedari) - Wisata Religi (GKJ margoyudan, klenteng Tridharma, Vihara Dharma Sundara) - Wisata buatan (solo car free day, taman satwataru jurug, umbul pengging) - Wisata Alam (agro sondokoro, umbul cokro, umbul tlatar, grojogan sewu) <p>b. Kerajinan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Batik - Kerajinan tangan
3.	Hotel	<ul style="list-style-type: none"> • Bintang 1 • Bintang 2 • Bintang 3 • Bintang 4 • Bintang 5
4.	Belanja	<ul style="list-style-type: none"> • Pasar Modern (House of Dinar Hadi, Pusat Grosir Solo) • Pasar Tradisional (Pasar Burung Depok, Pasar Legit, Pasar Gede, Pasar Harjodaksino, Kampung Btaik Laweyan, Pasar Triwindu, Pasar Klewer)
5.	Fasilitas Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Puskesmas • Rumah Sakit • SPBU
6.	Event Budaya	Jadwal kalender event bulan Januari-Desember
7.	Info Lain	Kamera CCTV di setiap sudut kota baik kamera demo maupun kamera fix
8.	Ulas	Aduan/aspirasi kritik dan saran dari masyarakat kepada pemerintah kota
9.	Layanan Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Perijinan IMB • E-uji • Layanan Kependudukan • E-retribusi
10.	Radio Anak	Siaran radio dengan penyiaran anak anak
11.	Harga pangan	Daftar harga kebutuhan pokok/sembako di pasar Tradisional
12.	Info umum	<ul style="list-style-type: none"> - Galeri foto - ATM - Nomor Penting - Sober Magz - Dashboard (SPGDT) Sistem penanggulangan Gawat Darurat Terpadu - RRI Solo - Aplikasi RRI -Jadwal Transportasi

Sumber: organisasi.Surakarta.go.id, 2017

Keunggulan dari aplikasi Solo Destination sendiri yaitu sebagai aplikasi yang berbasis mobile phone. Aplikasi ini dirancang agak lebih memudahkan masyarakat setiap saat dan

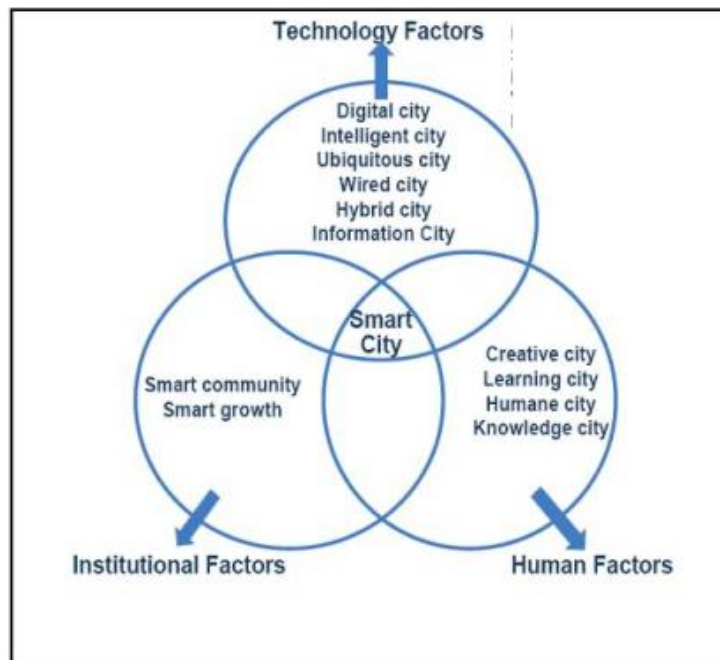
dimanapun berada. Fasilitas ini menjadi menarik karena ponsel saat ini telah berubah menjadi kebutuhan pokok yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam memperlancar seluruh aktivitas dan hampir seluruh kalangan memiliki ponsel. Solo Destination sangat *user friendly* karena sangat mudah pemakaiannya disisi lain biaya internet pada saat ini semakin banyak yang menawarkan paket paket data yang kompetitif, dengan jaringan mulai dari Edge, HSDPA, 3G, dan 4G secara tidak langsung berpengaruh pada penggunaan aplikasi Solo Destination.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Menurut Miarso (2007) yang mengungkapkan bahwa teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Lebih lanjut disebutkan pula bahwa teknologi merupakan suatu bagian dari sebuah integral yang terdapat disuatu sistem tertentu. Manuel Catells (2004) Teknologi merupakan kumpulan alat, aturan dan prosedur yakni ialah penerapan pengetahuan ilmiah untuk pekerjaan tertentu dalam kondisi yang dapat bisa memungkinkan pengulangan.

Pendapat lainnya mengenai penertian teknologi diungkap oleh Toynbee (2004) Teknologi merupakan karakteristik dari keberadaan kemuliaan manusia, yang mana hal ini membuktikan bahwa manusia tidak bisa hidup jika hanya untuk makan, karena membutuhkan lebih dari itu. Selain itu Toynbee juga mengatakan, bahwa teknologi bisa mengaktifkan konstituen non materi dari kehidupan manusia, perasaan, gagasan, ide-ide, pikiran, intuisi, dan juga ideal.

Perkembangan teknologi tidak dipungkiri merupakan salah satu determinasi penting dalam perkembangan konsep *smart city*. secara lebih komprehensif, Nam dan Pardo (2011) melihat bahwa teknologi bukan satu-satunya faktor dalam *smart city* masih ada 2 (dua) faktor lain institusionl dan faktor manusia sebagai pendukung tumbuh dan berkembangnya konsep *smart city*. Pandangan Nam dan Pardo inilah yang banyak dipakai oleh pemerintah kota, manajer kota dan pihak pihak yang terlibat dalam mengembangkan konsep *smart city* dan menerapkannya pada kota kota didunia.



Gambar 1.1 Faktor Berkembangnya *Smart City*

Sumber: Nam & Pardo, 2011:286

e- Government tidak dapat dipisahkan dari materi TIK. Perkembangan pesat di dunia teknologi mesti dimanfaatkan secara baik dan benar dalam rangka memperbesar manfaat dari teknologi, termasuk pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pemerintahan. Konsep dasar *e-Government* memerlukan pemanfaatan teknologi informasi dengan lembaga pemerintah untuk meningkatkan efisiensi operasional dan efektivitas dalam memenuhi kebutuhan warga dan pelayanan (Chen *et al.*, 2008).

Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi ini semakin pesat dan berpengaruh pada setiap pola aktivitas masyarakat semenjak kehadiran internet. Setiap orang yang hidup pada era ini pasti membutuhkan informasi untuk menunjang pola aktivitasnya sehari-hari. Beragam media elektronik yang berkembang di negara Indonesia menjadi salah satu media saluran informasi yang memberikan kemudahan dan kecepatan dalam pengaksesan informasi, termasuk teknologi *mobile* yang jumlah penggunaannya kian meningkat di negara Indonesia.

Teknologi *mobile* mulai diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia pada pertengahan abad ke-20. Teknologi *mobile* kemudian berinovasi membentuk teknologi *smartphone* yang masih berkembang hingga saat ini. Kehadiran teknologi *mobile* telah memberikan kesempatan dan kemudian bagi masyarakat untuk mengakses informasi dan melakukan komunikasi kapanpun dan dimanapun. Pada akhir tahun 2020, diperkirakan pengguna perangkat *mobile*

berjumlah sampai dengan 10 milyar dan pengguna perangkat *mobile* per hari berjumlah 2 milyar (*Morgan Stanley research, 2011:4*)

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pemerintah disebut *e-Government* dalam dalam pengembangannya dimaksudkan agar membawa manfaat positif terhadap pelaksanaan pemerintahan. Bahkan dalam beberapa kajian dan penelitian dan penelitian disebutkan bahwa *e-Government* telah dinggap sebagai suatu bentuk solusi yang tepat dalam bidang teknologi dalam mewujudkan pemerintahan yang lebih baik, efisien, dan lebih efektif. Hal ini terbukti dari beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *e-Government* telah disajikan dan diterapkan di negara negara seluruh dunia sebagai salah satu kemajuan yang paling menarik dalam bidang pemerintahan sejak pertengahan tahun 1990 (OECD, 2003).

Untuk mendukung berbagai kegiatan pembangunan infrastruktur perkotaan dan pemeberian pelayanan yang baik kepada masyarakat, maka Pemeritah Daerah membutuhkan teknologi yang memadai untuk bisa melakukan semua kegiatannya. Dalam menciptakan masyarakat global, berdaya saing, serta kota cerdas dan layak huni, maka masing masing Pemerintah Daerah harus menetapkan kebijakan yang tepat dengan menyiapkan konsep pembangunan kota masa depan dengan berkualitas, yang bernama *Smart City* atau Kota Cerdas. Konsep kota pintar diyakini bisa menjadi solusi atas persoalan pembangunan kota yang ada didaerah. Kota pintar dibuat untuk mampu meningkatkan produktivitas manusia yang tinggal didalamnya, sehingga dapat membuat penataan dan pengelolaan kota yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan digital secara optimal disemua aspek. Mulai dari sistem pengelolaan gedung, pengelolaan kualitas lingkungan, serta pelayanan public. Singkatnya, kota dikembangkan menjadi mesin ekonomi produktivitas yang pada akhirnya menjadi masyarakat sehat, produktif, dan sejahtera. Program-program pemerinah yang sukses memiliki berbagai macam strategi dan cara untuk mendapatkan pengakuan serta kepercayaan dari masyarakat bahwa kota memang mempunyai keunggulan dari daerah-daerah yang ada. Untuk menciptakan kota sebagai *Smart City* pemerintah terus berupaya merealisasikan insfrastruktur yang dibutuhkan oleh masyarakat (Hasibua *et al.*, 2019).

Era globalisasi yang terjadi pada saat ini memengaruhi gaya hidup masyarakat sekarang, tak bisa di pungkiri bahwa saat ini ponsel sudah menjadi sebuah bagian penting dari kehidupan masyarakat kebanyakan. Bahkan mereka lebih risau jika ketinggalan ponsel ketimbang ketinggalan dompet dalam aktivitas sehari harinya. Secara umum ponsel sudah mengalami pergeseran nilai dari sebuah benda mewah dan mahal, kini menjadi sesuatu yang lazim dimiliki masyarakat. Hal tersebut tidak lepas dari fungsi ponsen sendiri yaitu sebagai

sumber informasi, penunjang pekerjaan, sumber usaha, sampai dengan alat komunikasi social. (Ainun Jamilah, 2020)

Mengutip data terbitan *katadata*, 2020 pengguna ponsel di Indonesia diprediksi akan terus meningkat. Dalam catatan mereka, pengguna ponsel pada 2015 hingga terdapat 26,8% atau digunakan 73,9 juta orang dari 258,4 juta penduduk di Indonesia. Kemudian pada tahun 2018 ada peningkatan yakni berjumlah 267,7 juta atau sekitar 56,2% yang telah menggunakan perangkat komunikasi genggam. Prediksi hingga tahun 2025 setidaknya akan sampai pada angka 89,2% populasi penduduk di Indonesia yang akan memanfaatkan beragam fitur ponsel.

Globalisasi yang terjadi pada saat ini sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat, hal itu dapat dilihat dari pengguna internet yang digunakan sekarang, hal tersebut dapat dilihat dari pengguna internet yang digunakan sekarang. Pada tahun 1995 pengguna internet di seluruh dunia yaitu kurang dari 1% pada tahun 2013 pengguna internet meningkat sebanyak 10 kali lipat. Penggunaannya meningkat pesat dari tahun ke tahun dan pada saat ini sekitar 45% populasi dunia sudah menggunakan koneksi *internet* (Emarsys, 2019). *Internet* memberikan banyak informasi yang dapat dijadikan sebagai sumber daya yang sangat penting dan dibutuhkan dalam segala aspek dan juga dapat membentuk persepsi, opini, wawasan, dan pengetahuan bagi seseorang. Pada era globalisasi saat ini, informasi semakin mudah didapatkan dengan adanya jaringan internet ditambah *platform* seperti media sosial. Sosial media mengubah cara pandang masyarakat dunia dalam menjalani hidupnya, mulai dari bagaimana kita bereaksi. Ketika melihat berita, sampai dengan bagaimana kita berinteraksi dengan sesama (Mohsin, 2019)



Gambar 1.2 Data Pengguna Telefon, *Internet*, *Medsos* Indonesia menurut *Wearesocial* 2021

Sumber : Hootsuite (We are Social Indonesian Digital Report, 2021)

Berdasarkan laporan terbaru *we are social*, pada tahun 2021 disebutkan bahwa ada 202,6 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 9,7% atau 27,2 juta pengguna *internet* di negeri ini. Berdasarkan total populasi Indonesia berjumlah 274,9 juta jiwa, maka itu artinya 73,7% setengah penduduk RI telah merasakan akses dunia luar.

Perkembangan lebih lanjut tentang pemanfaatan teknologi adalah apa yang disebut dengan *Smart City*. *Smart City* merupakan sebuah konsep kota cerdas yang dapat membantu masyarakat mengelola sumber daya yang ada dengan efisien dan memberikan informasi yang tepat kepada masyarakat atau lembaga dalam melakukan kegiatan ataupun mengantisipasi kejadian yang tak terduga sebelumnya. *Smart City* merupakan sebuah impian dari hampir semua negara di dunia. Melalui *Smart City*, berbagai macam data dan informasi yang berada disetiap sudut kota dapat dikumpulkan melalui *sensor* yang terpasang di setiap sudut kota tersebut, dianalisis dengan aplikasi cerdas yang dapat diakses oleh berbagai jenis *gadget*. Melalui *gadget*-nya, secara interaktif pengguna juga dapat menjadi sumber data, mereka mengirimkan informasi ke pusat data untuk dikonsumsi oleh pengguna yang lain. Sebuah kota mengotrol dan mengintegrasikan semua infrastruktur seperti jalan, jembatan, terowongan, rel, kereta bawah tanah, bandara, Pelabuhan, komunikasi, air, listrik, pengelolaan gedung, dan lain lain (Hasibua *et al.*, 2019).

Berikut ini 5 kota yang menjadi percontohan bagi penerapan *Smart City* di dunia (Hanifah, 2017):

Tabel 1.2 Kota yang menjadi contoh penerapan *Smart City* di dunia

No	Negara	Kota	Program <i>Smart City</i>
1.	Jepang	Tokyo dan Yokohama	<i>Subway Smart City</i> (penerapan <i>smart city</i> pada akses transportasi yang menjadikan arus lalu lintas lebih teratur dan tertib) dan <i>renewable energies Smart City</i> kota ini membangun infrastruktur yang dapat menstransformasi kotanya menjadi kota yang rendah karbon.
2.	Inggris	London	Teknologi informasi, transportasi, dan lingkungan menjadi focus membangun <i>Smart City</i> . sistem <i>Urban Light Transit Smart City</i> alat canggih dengan desain <i>futuristic</i> yang bisa mengantarkan penumpang dari bandara ke beberapa pos penerbangan.

			Penguatan terhadap jaringan <i>wifi (internet)</i> yang kuat dan menyeluruh dan tersebar diseluruh kota. Dan terakhir pemenuhan dalam kebutuhan pelayanan transportasi, akademik, bisnis, maupun data konsumen.
3.	Amerika Serikat	New York	Amerika membangun pusat analisis yang bekerja sama dengan IBM. Sehingga, masyarakat dapat degan bebas mangambil langkah-langkah strategis dalam urusan bisnis. Masyarakat juga sangat mendukung insfrastruktur penunjang komunikasi dan transportasi.
4.	Korea Selatan	Seoul	Dibidan transportasi yang diunggulkan oleh Seoul adalah <i>Digital View</i> dipasang disetiap <i>subway</i> . Ini dapat memberikan kebebasan pengguna dalam melakukan panggilan domestic dengan gratis. Dibidang teknologi Seoul menunjang akses internet tercepat dan termurah didunia yang menjdikan Seoul sebagai negara dengan akses <i>internet</i> terbesar di dunia dengan pemanfaatan kabel <i>optic</i> terpanjang.
5.	Denmark	Copenhagen	<i>Green Technology, Intelligence Street Lighting</i> , dan pemanfaatan solar panel untuk energi public merupakan dukungan untuk menjadikan Copenhagen kota hijau dan berkomitmen dalam penetrln emisi karbon dengan penggunaan sepeda oleh penduduk kota dalam beraktifitas keluar rumah termasuk ke tempat kerja, menuju <i>university</i> , bukan haya sekedar jalan-jalan santai.

Sumber: Olahan Penulis, 2021

Smart City adalah salah satu penerapan tren teknologi *Internet of Things (IoT)* yang akan mendominasi di beberapa tahun kedepan. Di Indonesia sendiri konsep *Smart City* cukup dikenal. Beberapa kota besar di Indonesia seperti Bandung, Surabaya, bahkan Ibu Kota Indonesia yaitu Jakarta juga terus mengembangkan kotanya menjadi kota pintar

Di Indonesia, beberapa kota sudah menerapkan konsep *Smart City* diantaranya: DKI Jakarta, Pemko Tangerang, Pemko Bandung, Pemko Balikpapan, Pemko Makassar, Pemko Batu, Pemko Surabaya, Pemko Jawa tengah, dan pemerintah Provinsi/Kab/Kota lainnya.

Provinsi Jawa Tengah menjadi contoh penerapan *Smart Province* di Indonesia, Sebanyak 13 Kabupaten/Kota terpilih sebagai pencontohan *Smart City*. ke-13 daerah Kabupaten/Kota terpilih adalah Kota Surakarta, Kabupaten Banyumas, Batang, Blora, Grobogan, Pati, Sukoharjo, Pemalang, Boyolali, Kudus, Jepara, Kendal, dan Magelang. Melakukan koordinasi dan kolaborasi antar kabupaten/kota yang telah menjadi *raw model* pada Gerakan Menuju 100 *Smart City* sangat diperlukan. Dibutuhkan komitmen dari seluruh kepala daerah, dan gubernur untuk meningkatkan dan memberi penyuluhan maupun kampanye dalam melaksanakan Gerakan *Smart City* kepada masyarakat agar gerakan *Smart City* berjalan dengan baik dan dilaksanakan oleh seluruh pemerintah provinsi Jawa Tengah dan masyarakat Jawa Tengah.

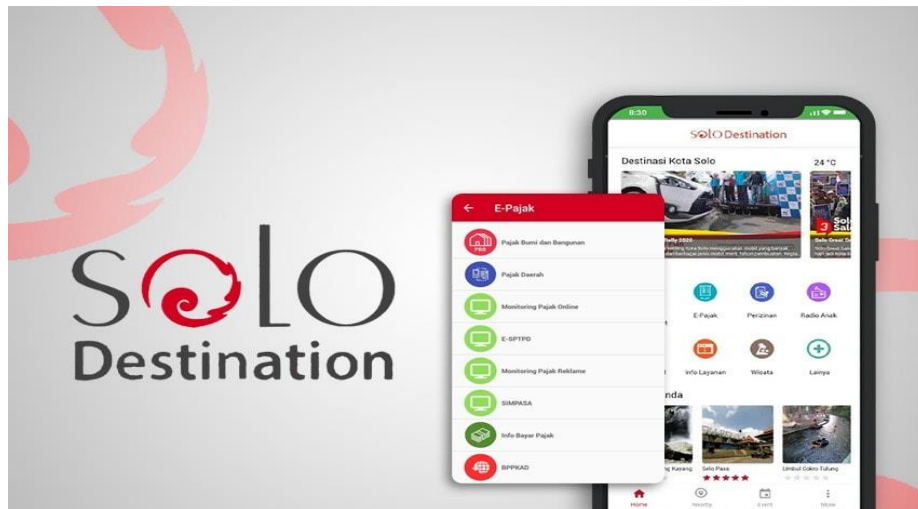
Kota Surakarta merupakan salah satu kota percontohan dalam implementasi konsep *Smart City*. Tujuannya adalah terwujudnya kesejahteraan masyarakat, melalui pemanfaatan IT dalam program program Pemkot. Harapan kami seiring berjalannya program *Smart City* masyarakat bisa mengakses dan mencermati layanan apa yang dilakukan pemerintah kota. Masyarakat juga dapat mengetahui adanya keterbukaan informasi public yang keseluruhan hal tersebut demi kesejahteraan bersama” ungkap Wali Kota Surakarta FX. Hadi Rudyatmo.(<https://surakarta.go.id/?p=12050>, 2018).

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan satu kesatuan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan global masyarakat. Oleh karena itu pemerintah Kota Surakarta perlu ikut andil mengintegrasikan TIK ke dalam layanan guna memberdayakan sumber daya manusia berbasis pengetahuan teknologi agar dapat bersaing di era global. Pemerintah Kota Surakarta perlu mengembangkan layanan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi agar dapat membantu mencapai tujuannya.

Program *smart city* di Kota Surakarta menjadi contoh untuk penerapan *smart city* lainnya di kota Jawa Tengah. Penerapan program *smart city* yang berada di Kota Surakarta yaitu: Pemerintah Cerdas (*Smart Governance*), Branding Cerdas (*Smart Branding*), Mobilitas Cerdas (*Smart Mobility*), Kehidupan Cerdas (*Smart Living*), Ekonomi Cerdas (*Smart Economy*). 5 pilar yang di usung oleh Surakarta di adopsi dari penerapan 5 pilar yang telah dipaparkan oleh Kominfo, 2017

Saat ini, hanya pemerintahan Kota Surakarta yang memadukan layanan dengan menggunakan sentuhan teknologi *mobile* untuk pengembangan layanan informasi Kota Solo. Teknologi tersebut dikenal dengan Aplikasi Solo Destination. Aplikasi Solo Destination merupakan suatu layanan yang terintegrasi *city guide*, social media dan pemantauan lalu lintas berbasis mobile pertama di Indonesia. Pemerintah Kota solo merupakan satu satunya pemerintahan yang telah mengaplikasikan teknologi Solo Destination dalam mendukung

pelayanan informasi berbasis teknologi. Melalui aplikasi Solo Destination, pengguna bisa mencari informasi tentang kota Surakarta secara *online* sebelum melakukan kunjungan secara *offline* ke Kota Solo



Gambar 1.3 Aplikasi Solo Destination

Sumber : organisasi.surakarta.go.id, 2021

Aplikasi Solo Destination sendiri merupakan peta digital dimana orang dapat mengakses berbagai tempat di Surakarta. Selain itu aplikasi ini memudahkan masyarakat berwisata baik kuliner maupun tempat unik serta sarana pendukung seperti hotel, took oleh-oleh, mesin atm dan banyak lainnya. Semua dapat diakses dalam sekali sentuh. Sekilas aplikasi Solo Destination terlihat seperti panduan wisata. Namun, aplikasi ini sebenarnya diperuntukan bagi seluruh kalangan. Terdapat fitur pengaduan masyarakat guna mempercepat proses penanganan persoalan, baik mengenai fasilitas umum maupun pelayanan public. Selain itu. Terdapat fitur laporan lalu lintas yang memadu masyarakat menghindari simpul kemacetan. (jatengprov.go.id, 2017). Berikut merupakan data wisatawan di Kota Surakarta:

Tabel 1.3 Data Wisatawan Kota Surakarta

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	Mancanegara	Domestik	
2016	33.682	4.361.868	4.395.550
2017	34.423	4.468.833	4.503.248
2018	38.537	4.657.283	4.695.820
2019	32.317	5.531.517	5.353.834
2020	4.485	1.415.830	1.420.315

Sumber: pariwisatasolo.surakarta.go.id, 2020

Berdasarkan tabel data wisatawan Kota Surakarta diatas dapat dilihat bahwa jumlah wisatawan mancanegara dan domestic memiliki peningkatan secara terus menerus di tahun 2016 sampai

tahun 2019. Sedangkan pada tahun 2020, jumlah wisatawan mengalami penurunan yang cukup signifikan.

Pada awalnya, masyarakat atau wisatawan membutuhkan informasi dan layanan yang ada di Kota Solo, mereka mendatangi Organisasi Perangkat Daerah (OPD) terkait penyedia layanan yang diinginkan. Hal tersebut tentu menjadi rumit mengingat jumlah OPD yang jumlahnya puluhan dan jika dengan alternatif mendatangi lokasi sumber informasi dan layanan tentu memerlukan waktu dan *cost* yang tidak sedikit (organisasi.surakarta.go.id, 2014). Peluncuran aplikasi Solo Destination merupakan salah satu gerbang Kota Surakarta untuk memudahkan wisatawan domestik maupun mancanegara mencari informasi tentang Kota Surakarta dan juga meningkatkan jumlah wisatawan ke Kota Surakarta (jatengprov.go.id, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Patabuga *et al* (2019) menyebutkan bahwa *smart branding* menjadi Langkah awal dalam mewujudkan *smart city* di kota tomoho. Pada hasil penelitian Mutiara dan Jumino (2017) menghasikan bahwa efektivitas aplikasi iPusnas sebagai sarana temu balik informasi dinyatakan secara kuantitatif penelitian ini memiliki hasil sangat efektif. Selain itu, Annisa Fitria dan Rizki Nur (2016) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa layanan M-Library efektif digunakan bagi pemustaka.

Berdasarkan latar belakang, penelitian penelitian yang telah dilakukan, dan data yang diperoleh. Namun, pelaksanaan *Smart City* melalui aplikasi Solo Destination masih belum diketahui keefektivitasan pengguna layanan aplikasi Solo Destination dalam mengembangkan *smart branding* Kota Solo. Hal ini dikarenakan belum adanya penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Solo Destination dalam mengembangkan *smart branding* di Kota Solo. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas pelaksanaan *smart city* aplikasi solo destination dalam mengembangkan *smart branding* Kota Solo.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan masyarakat atau wisatawan yang membutuhkan informasi dan layanan yang ada di Kota Solo, mereka mendatangi Organisasi Perangkat Daerah (OPD) terkait penyediaan layanan yang diinginkan. Hal tersebut tentu menjadi rumit mengingat jumlah OPD yang jumlahnya puluhan dan jika dengan alternatif mendatangi lokasi sumber informasi dan layanan tentu memerlukan waktu dan *cost* yang tidak sedikit, dan juga berdasarkan *website PariwisataSolo.Surakarta.go.id* Kota Surakarta jumlah wisatawan yang terus bertambah

pemerintah akhirnya meluncurkan aplikasi Solo Destination yang berfungsi untuk memuat informasi tentang Kota Solo

Aplikasi Solo Destination dijadikan gerbang Kota Solo untuk memudahkan wisatawan domestik maupun mancanegara dalam mencari informasi tentang Kota Solo. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui efektivitas dari program *smart city* aplikasi Solo Destination Kota Surakarta. Berikut merupakan pertanyaan penelitian dari perumusan masalah tersebut:

1. Seberapa besar efektivitas pelaksanaan program *smart city* aplikasi Solo Destination dalam mengembangkan *Smart Branding* Kota Solo ?
2. Seberapa besar efektivitas aplikasi Solo Destination?
3. Seberapa besar tingkat *smart branding* Kota Solo ?
4. Seberapa besar pengaruh efektivitas aplikasi Solo Destination terhadap *smart branding*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas *Smart City* pengguna layanan aplikasi Solo Destination dalam mengembangkan *Smart Branding* di Kota Solo
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat efektivitas aplikasi Solo Destination
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat *smart branding* di Kota Solo
4. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara efektivitas aplikasi Solo Destination terhadap *smart branding* di Kota Solo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pemerintah setempat dalam membantu mengembangkan *smart city* melalui aplikasi Solo Destination dan *Smart Branding* Kota Solo. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu dasar atau acuan oleh pemerintah setempat dalam mengukur keefektifitasan aplikasi Solo Destination dan *Smart Branding* Kota Solo.

2. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk penelitian-

penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan *smart city* aplikasi Solo desination dan *smart branding*.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan tugas akhir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai sistematika dan penjelasan ringkas laporan penelitian secara umum. Isi bab ini meliputi:

1. Gambaran Umum Objek Penelitian
2. Latar Belakang Penelitian
3. Perumusan Masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Manfaat Penelitian
6. Sistematikan Penulisan Tugas Akhir

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori umum hingga teori khusus yang berkaitan dengan penelitian. Teori disertai oleh penelitian-penelitian terdahulu, kemudian dilanjutkan dengan kerangka pemikiran penelitian, dan diakhiri dengan hipotesis.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan yang mampu menjawab masalah dalam penelitian. Adapun bab ini meliputi uraian tentang Jenis Penelitian, Operasionalisasi Variabel, Populasi dan Sampel, Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reabilitas, dan Teknik Analisis Data

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Bagian pertama pada bab ini menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahasan atau analisis hasil penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang mengacu pada hasil penelitian dan menjelaskan saran dari kesimpulan yang telah diambil. Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.