



DEWAN PERWAKILAN RAKYAT
REPUBLIK INDONESIA

LAPORAN SINGKAT
PANJA RUU KEPARIWISATAAN KOMISI X DPR RI
(BIDANG: PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI,
PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, PEMUDA DAN OLAHRAGA,
DAN PERPUSTAKAAN NASIONAL)

Tahun Sidang	: 2022 – 2023
Masa Sidang ke-	: III (Tiga)
Sifat Rapat	: Terbuka
Jenis Rapat	: Rapat Dengar Pendapat Umum (RDPU)
Dengan	: Pakar/Ahli dan Pelaku Pariwisata Virtual : <ol style="list-style-type: none">1. Prof. Dr. Ir. Wiendu Nuryanti, M.Arch., Ph.D,2. Agoes Tinus Lis Indrianto, S.S., M.Tourism, Ph.D. (Pakar Branding Tourism/Universitas Ciputra Surabaya),3. Dr. Indrawan Nugroho (CEO & Co Founder CIAS),4. Muhammad Dhaifan Akbar (Pusat Perencanaan dan Pengembangan Kepariwisata ITB),5. Didi Kaspi Kasim (Editor in Chief National Geographic Indonesia Traveler)6. Norman Saleh (Founder Indonesia Visual Anak Negeri/Indonesia Virtual Tour)
Hari/Tanggal	: 7 Februari 2022.
Pukul	: 14.00 – Selesai.
Tempat	: Ruang Rapat Komisi X DPR RI
Pimpinan Rapat	: Agustina Wilujeng Pramestuti, SS., MM /Ketua Panja RUU Kepariwisata/Wakil Ketua Komisi X DPR RI
Sekretaris Rapat	: Dadang Prayitna, S.IP., M.H./Kabagset. Komisi X DPR RI.
Agenda acara	: Disrupsi dan pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan pariwisata (digitalisasi dan database)
Hadir Komisi X DPR RI	: 20 orang dari 28 orang anggota Panja RUU Kepariwisata Komisi X DPR RI.

Hadir Narasumber

:

1. **Prof. Dr. Ir. Wiendu Nuryanti, M.Arch., Ph.D.** (Guru Besar Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada/Pemerhati Pariwisata dan Budaya)
2. **Agoes Tinus Lis Indrianto, S.S., M.Tourism, Ph.D.** (Pakar Branding Tourism/Universitas Ciputra Surabaya)
3. **Dr. Indrawan Nugroho** (CEO & Co Founder CIAS)
4. **Wahyu Susetyo** (Business Service Director CIAS)
5. **Taufik Mardian** (Chief Operating Officer)
6. **Didi Kaspi Kasim** (Editor in Chief National Geographic Indonesia Traveler)
7. **Hasan Kholilurachman** (Assistent Manager Partnership Natgeo Indonesia)
8. **Kurnyawati** (Account Manager Natgeo Indonesia)
9. **Norman Saleh** (Founder Indonesia Visual Anak Negeri/Indonesia Virtual Tour)
10. **Andri Andiansyah** (Project Leader Visual Anak Negeri/Indonesia Virtual Tour)
11. **Muhammad Dhaifan Akbar** (Pusat Perencanaan dan Pengembangan Kepariwisata ITB)

II. PENDAHULUAN

Rapat Dengar Pendapat Umum Komisi X DPR-RI dibuka pada pukul 14.32 WIB oleh **Agustina Wilujeng Pramestuti, SS., MM/Wakil Ketua Komisi X DPR RI/Ketua Panja RUU Kepariwisata** setelah kuorum tercapai sebagaimana ditentukan dalam Pasal 281 ayat (1) dan Pasal 276 ayat (2) Peraturan DPR-RI Tentang Tata-Tertib dan rapat dinyatakan terbuka untuk Umum.

Rapat diawali dengan pengantar Ketua Rapat, dilanjutkan paparan dari para Pakar/ahli dan pelaku pariwisata, dan menampung pertanyaan serta saran dari Anggota Panja RUU Kepariwisata Komisi X DPR RI

III. KEPUTUSAN/KESIMPULAN

A. Panja RUU Kepariwisata Komisi X DPR RI menyampaikan apresiasi kepada **Prof. Dr. Ir. Wiendu Nuryanti, M.Arch., Ph.D., Agoes Tinus Lis Indrianto, S.S., M.Tourism, Ph.D., Dr. Indrawan Nugroho, Muhammad Dhaifan Akbar, Didi Kaspi Kasim dan Norman Saleh** atas penjelasan dan masukannya mengenai substansi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di pariwisata dalam menyempurnakan RUU Kepariwisata (bahan paparan terlampir), dengan beberapa poin utama antara lain:

1. **Prof. Dr. Ir. Wiendu Nuryanti, M.Arch., Ph.D.**, menyampaikan antara lain:
 - a. Tujuan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mendapatkan nilai (value) yang lebih besar. Dalam dunia pariwisata, nilai bisa bermanifestasi dalam berbagai bentuk seperti

keuntungan dari pengeluaran pembiayaan wisatawan, citra, kualitas layanan, kepastian dan sebagainya.

- b. Transformasi digital dalam dunia pariwisata bukan hanya seputar penyediaan produk-produk TIK saja, namun memastikan agar semua pemangku memiliki akses dan kapabilitas yang mencukupi, dan ekosistemnya tumbuh dengan kondusif sehingga prinsip-prinsip *network economy* dapat berkembang dengan baik. Peran regulasi, termasuk RUU Kepariwisata yang baru, adalah memastikan akses dan kapabilitas dapat berjalan dengan baik.
- c. Pengelolaan dan pemanfaatan TIK untuk pariwisata harus dilakukan secara terintegrasi. Pembagian tugas dan kewenangan perlu dijalankan secara selaras, sesuai dengan tupoksi kementerian dan lembaga-lembaga lain yang terkait. Peran pemerintah lebih ditekankan sebagai fasilitator, bukan sebagai pengendali. Pemerintah bertugas memfasilitasi upaya-upaya yang diperlukan agar TIK dapat berfungsi sebagai *enabler* bagi munculnya peluang-peluang baru yang bisa memberikan manfaat lebih besar.
- d. Area yang perlu diatur di dalam RUU Kepariwisata, yaitu Destinasi Pariwisata Cerdas, Infrastruktur TIK dan fasilitas perjalanan berbasis digital dan teknologi.

2. **Agoes Tinus Lis Indrianto, S.S., M.Tourism, Ph.D.**, menyampaikan antara lain:

- a. Penggunaan teknologi digital di Industri Pariwisata telah sepenuhnya ataupun sebagian sudah berhasil mengubah berbagai proses bisnis di industri pariwisata.
- b. Memberikan catatan atas UU Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata di antaranya, (1) belum secara komprehensif mempertimbangkan, mengatur pemanfaatan teknologi digital dan Big Data dalam industri pariwisata, (2) belum menyebutkan pariwisata digital sebagai salah satu usaha pariwisata yang diakui negara,, (3) belum mengatur hak dan kewajiban pelaku bisnis pariwisata digital, (4) belum menjamin perlindungan transaksi dalam bisnis pariwisata digital, (5) perlu memberikan acuan data dan tata cara untuk mengumpulkan dan mengolah *database* wisatawan dalam dan luar negeri untuk keperluan kajian strategi pemasaran dan pengembangan pariwisata nasional dan (6) perlu memperkuat/melengkapi dan menghidupkan kembali BPPI dengan tugas tanggung jawab khusus dalam mempromosikan, mengumpulkan, mengolah dan menyajikan data digital wisatawan mancanegara maupun domestik.
- c. Perlunya redefinisi yang ada dalam RUU Kepariwisata agar sesuai dengan kondisi sekarang (kontekstual) dan mampu mengakomodir perubahan kondisi pariwisata masa depan.

3. **Dr. Indrawan Nugroho**, menyampaikan antara lain

- a. Munculnya platform *online* dan perangkat seluler, wisatawan dan pelancong mengharapkan pengalaman yang mulus, dipersonalisasi, dan dimungkinkan oleh teknologi. Teknologi digital dapat membantu bisnis di industri pariwisata dan perhotelan lebih

- memahami pelanggan mereka, merampingkan operasi, meningkatkan kualitas layanan, dan meningkatkan pendapatan
- b. Industri pariwisata digital/virtual memiliki potensi ekonomi yang besar karena dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan mengurangi biaya fisik seperti transportasi dan akomodasi. Industri pariwisata digital/virtual juga memiliki potensi untuk meningkatkan daya serap tenaga kerja karena membutuhkan tenaga kerja yang berpendidikan dan terampil dalam bidang teknologi dan pariwisata.
- c. Model pemanfaatan dan pengelolaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang tepat di Indonesia adalah (1) Mengatasi masalah pengelolaan data dan informasi yang tidak terintegrasi (2) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyelenggaraan pariwisata, (3) Memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi wisatawan. Namun salah satu hal yang harus dibenahi untuk tercipta penyelenggaraan pariwisata yang terintegrasi adalah pembuatan sistem manajemen data dan informasi pariwisata yang terintegrasi dan terbuka (*open data*), sehingga dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan.

4. **Muhammad Dhaifan Akbar**, menyampaikan antara lain

- a. Rumusan definisi mengenai destinasi perlu mempertimbangkan terminologinya, antara lain bahwa suatu destinasi terdapat karakteristik tertentu atau memberikan pengalaman tertentu bagi wisatawan.
- b. Perkembangan adopsi TIK dalam kepariwisataan telah melalui 4 era yang dibagi dalam 2 fase utama, yaitu **Era Digitalisasi Tourism** (e-tourism era/1990-2005 – Web 2.0 Era/2005-2015) dan **Era Smart Tourism** (Web 3.0/The Semantic Web 2015 - - Ambient Intelligence Tourism 2020 -)
- c. Pengaturan kepariwisataan ditujukan agar sektor pariwisata mampu memberikan dampak langsung pada kesejahteraan masyarakat lokal.
- d. Pemanfaatan teknologi dalam pariwisata membutuhkan pembahasan mengenai paradigma penggunaan TIK pariwisata dalam jangka panjang.
- e. Dalam rangka penyesuaian perkembangan teknologi, pemanfaatan TIK di destinasi tingkat lokal ataupun daerah perlu diimplementasikan agar penyelenggaraan pariwisata menjadi fleksibel, memudahkan dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
- f. Terdapat dua dimensi yang perlu diatur di dalam pengaturan pemanfaatan TIK pariwisata yaitu aspek teknologi yang meliputi pengadaan *software* dan *hardware*, dan aspek non teknologi yang meliputi bentuk inovasi, modal sosial, sumber daya, dan kepemimpinan.

5. **Didi Kaspi Kasim** (Editor in Chief National Geographic Indonesia Traveler) menyampaikan antara lain:

- a. mayoritas wisatawan menggunakan metode digital untuk merencanakan perjalanan wisata.
- b. mayoritas informasi yang mempengaruhi keputusan destinasi dicari secara daring.
- c. Film dan media hiburan menjadi bagian penting yang mempengaruhi keputusan destinasi.
- d. Pariwisata berkualitas seperti mengenal budaya autentik, menginap di akomodasi eko-frendly, mengunjungi destinasi yang menerapkan konsep wisata berkelanjutan dll mulai digemari oleh wisatawan.
- e. Mendorong penyelenggaraan pariwisata harus mulai fokus pada kualitas hidup wisatawan, warga dan lingkungan sekitar destinasi wisata.
- f. Meminta agar ada regulasi yang sederhana, konsisten dan sama dalam pemberian izin pembuatan konten-konten film di daerah.
- g. Mendorong agar budaya dan nilai lokal harus menjadi tema utama dalam strategi promosi pariwisata.
- h. Promosi pariwisata berasosiasi dengan media kredibel untuk meningkatkan citra dan kredibilitas promosi.

6. **Norman Saleh (Founder Indonesia Visual Anak Negeri/Indonesia Virtual Tour)** menyampaikan antara lain

- a. VR Tour adalah konten digital yang diolah dengan teknologi virtual reality oleh hardware dan software sehingga dapat mensimulasikan suatu lingkungan yang ada (riil/imajinasi) dengan visualisasi 360^ox360^o (imersif) yang membawa pengguna seakan-akan berada dalam lingkungan tersebut.
- b. Menurut data penelitian di Stanford University, US Military dan Shanghai University, konten VR Tour dapat memberikan retensi informasi 80% dibanding cara konvensional yang hanya sebesar 20%.
- c. Terdapat beberapa kendala pembuatan konten VR pariwisata di destinasi pariwisata Indonesia di antaranya, (1) adanya tumpang tindih perizinan utk destinasi pariwisata, (2) kurangnya kesadaran dan motivasi pengelola destinasi untuk mempromosikan destinasi pariwisata dan (3) tidak tersedianya atau kurangnya alokasi anggaran promosi dari destinasi pariwisata tersebut.
- d. Digitalisasi dan pemanfaatan *bigdata* dalam pariwisata perlu memperhatikan kebutuhan pertahanan dan keamanan negara.

B. Terhadap penjelasan dan masukan dari para narasumber, Panja RUU Kepariwisataan Komisi X DPR RI menyampaikan pandangan dan tanggapan, antara lain:

1. Dari penjelasan narasumber, Panja RUU Kepariwisataan memahami urgensi memanfaatkan teknologi informasi dalam pengelolaan pariwisata, sehingga substansi RUU Kepariwisataan perlu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan tren pemanfaatan teknologi informasi di bidang pariwisata.
2. Panja RUU Kepariwisataan sementara ini berkesimpulan akan menyempurnakan RUU Kepariwisataan dengan menjadikan masukan

dari para narasumber sebagai referensi dalam melakukan penyempurnaan substansi RUU Kepariwisata khususnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan pariwisata .

3. Panja RUU Kepariwisata akan melakukan analisis terhadap paparan narasumber dan akan mendiskusikannya dengan pemerintah agar dalam proses pembahasannya nanti dapat dimasukkan sebagai substansi dalam pengaturan RUU Kepariwisata.
 4. Panja RUU Kepariwisata mengharapkan kepada para narasumber untuk memberikan masukan lebih lanjut secara tertulis, apabila terdapat hal-hal yang perlu disampaikan atau diusulkan.
 5. Panja RUU Kepariwisata akan mengundang Pemerintah, utamanya Kemenkominfo RI, Kemendikbudristek RI, Kemenparekraf/Baparekraf dan BRIN untuk membahas pemetaan kesiapan infrastruktur IT khususnya di bidang pariwisata untuk memastikan kondisi pemanfaatan IT bidang pariwisata.
 6. Panja RUU Kepariwisata akan mendorong penguatan IT sebagai instrumen untuk meningkatkan promosi pariwisata Indonesia, khususnya penguatan infrastruktur dan pengayaan konten khas keindonesiaan.
- C. Bahan masukan dalam bentuk paparan dan jawaban tertulis yang disampaikan para pakar menjadi bagian tidak terpisahkan dari RDPU ini, dan substansinya menjadi bahan Panja RUU Kepariwisata Komisi X DPR RI untuk menyempurnakan rumusan dan substansi RUU tentang Kepariwisata.

IV. PENUTUP

Rapat ditutup pada pukul 18.46 WIB.

Pimpinan Rapat



Agustina Wilujeng Pramestuti, SS., MM

