

*Dinas Kebudayaan,  
Pemuda dan Olahraga  
dan Pariwisata*



# **INOVASI**

**ELISA (ELECTRONIC INFORMATION  
DESTINASI PARIWISATA)**

***PEDOMAN TEKNIS PELAKSANAAN  
INOVASI DAERAH***

**INOVASI**  
**ELISA (ELECTRONIC INFORMATION DESTINASI**  
**PARIWISATA)**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Sektor pariwisata memegang peranan krusial dalam pembangunan ekonomi suatu daerah, termasuk Kabupaten Lamongan. Dengan kekayaan potensi wisata mulai dari keindahan alam, situs bersejarah, hingga keberagaman budaya, Lamongan memiliki daya tarik yang kuat untuk menarik wisatawan. Namun, potensi ini belum sepenuhnya tergali dan dimanfaatkan secara optimal. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses informasi bagi wisatawan mengenai destinasi pariwisata yang ada.

Data jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Lamongan dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan fluktuasi yang perlu mendapat perhatian serius. Pada tahun 2020 tercatat 1.028.844 kunjungan, meningkat menjadi 1.641.188 pada tahun 2021, dan melonjak signifikan menjadi 4.763.350 pada tahun 2022. Puncak kunjungan terjadi pada tahun 2023 dengan 4.901.035 kunjungan. Namun, pada tahun 2024 terjadi penurunan menjadi 4.380.117 kunjungan, dan pada tahun 2025 turun lebih jauh menjadi 3.828.291 kunjungan. Penurunan ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya lebih intensif dalam mempromosikan dan memudahkan akses informasi destinasi pariwisata di Kabupaten Lamongan.

Promosi destinasi wisata yang belum terintegrasi dan terdigitalisasi menyebabkan hanya destinasi wisata populer saja yang diminati dan dikunjungi oleh wisatawan. Tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini, promosi destinasi wisata populer didominasi oleh

media sosial dan platform digital. Akibatnya, hanya destinasi yang sudah populer dan terdigitalisasi saja yang sering muncul di beranda kita. Contohnya, Bali atau Yogyakarta. Destinasi-destinasi ini memiliki konten visual yang menarik, informasi lengkap, dan fasilitas yang mudah diakses.

Sementara itu, hingga saat ini informasi destinasi pariwisata di Kabupaten Lamongan seringkali tersebar dengan informasi yang kurang lengkap dan belum sepenuhnya terintegrasi. Papan informasi konvensional mungkin tidak selalu memuat detail yang lengkap, dan brosur fisik cenderung terbatas dalam penyebarannya. Akibatnya, wisatawan lokal maupun mancanegara seringkali kesulitan menemukan informasi yang akurat dan terkini tentang lokasi, nomor telepon/WhatsApp untuk pemesanan tiket, harga tiket, promo, fasilitas yang dimiliki, website, dan media sosial. Hal ini tidak hanya mengurangi pengalaman berwisata mereka, tetapi juga berpotensi menyebabkan penurunan jumlah kunjungan wisatawan.

Oleh karena itu, Inovasi Electronic Information Destinasi Pariwisata (ELISA) ini digunakan untuk mendukung kemudahan akses informasi wisatawan di Kabupaten Lamongan. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif guna mempermudah wisatawan mengakses informasi secara instan melalui perangkat seluler mereka. Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital dan upaya pemerintah dalam menciptakan pelayanan publik yang adaptif dan berkualitas.

## **B. TUJUAN**

Secara umum, Inovasi Electronic Information Destinasi Pariwisata (ELISA) dikembangkan sebagai solusi digital berbasis QR Code yang terintegrasi dengan Google Sites untuk mempermudah wisatawan domestik maupun mancanegara dalam mengakses informasi pariwisata di Kabupaten Lamongan secara instan, akurat,

lengkap, dan terintegrasi melalui perangkat seluler mereka.

Secara khusus, tujuan dilakukannya inovasi ini adalah:

- Menyediakan media promosi dan informasi pariwisata Lamongan yang sangat mudah diakses, sehingga masyarakat dapat dengan cepat, praktis, dan instan mendapatkan informasi yang akurat dan terkini mengenai destinasi wisata hanya melalui pemindaian QR Code.
- Mendukung tercapainya visi dan misi instansi dalam mengoptimalkan potensi unggulan daerah, sekaligus menghadirkan media promosi digital yang efisien untuk meningkatkan daya tarik, popularitas, dan jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Lamongan.
- Membantu destinasi pariwisata yang masih minim promosi digital, khususnya desa-desa wisata, agar informasi detailnya (seperti lokasi, fasilitas, harga tiket, dan kontak) dapat terintegrasi dengan baik dan dijangkau secara masif oleh publik.
- Meningkatkan kepuasan serta pengalaman berwisata, menarik minat kunjungan wisatawan secara masif, sekaligus memberikan kontribusi nyata pada percepatan pertumbuhan ekonomi lokal di Kabupaten Lamongan.

### **C. MANFAAT**

Inovasi ELISA memberikan beragam manfaat bagi berbagai pemangku kepentingan, antara lain:

#### **1. Bagi Wisatawan dan Masyarakat:**

- Mendapatkan akses informasi destinasi wisata secara cepat, praktis, dan instan melalui pemindaian QR Code.
- Memperoleh informasi yang akurat, lengkap, dan terkini tentang lokasi, fasilitas,

harga tiket, kontak, dan media sosial destinasi wisata.

- Memudahkan perencanaan perjalanan wisata tanpa perlu mencari informasi yang tersebar secara konvensional.
- Meningkatkan kepuasan dan pengalaman berwisata di Kabupaten Lamongan.

## **2. Bagi Pengelola Destinasi Wisata (Terutama Desa Wisata):**

- Mendapatkan media promosi digital yang efektif dan efisien.
- Meningkatkan popularitas dan jumlah kunjungan wisatawan.
- Informasi detail destinasi terintegrasi dengan baik dan dijangkau secara masif oleh publik.

## **3. Bagi Dinas Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga dan Pariwisata:**

- Menyediakan media promosi dan informasi pariwisata yang terintegrasi dan mudah diakses.
- Mendukung tercapainya visi dan misi instansi dalam mengoptimalkan potensi unggulan daerah.
- Meningkatkan efektivitas promosi destinasi pariwisata.
- Memperoleh data statistik jumlah pengunjung melalui Google Analytics untuk evaluasi program.

## **4. Bagi Pemerintah Daerah:**

- Meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan percepatan pertumbuhan ekonomi lokal.
- Memperkuat citra Kabupaten Lamongan sebagai destinasi pariwisata yang modern dan mudah diakses.
- Mewujudkan tata kelola pemerintahan yang adaptif terhadap teknologi digital.

## **D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH**

Inovasi ELISA diciptakan sebagai respons cepat terhadap penurunan jumlah kunjungan wisatawan dan keterbatasan akses informasi destinasi pariwisata di Kabupaten Lamongan. Proses penciptaannya dilakukan melalui tahapan yang terencana dan efisien:

1. Identifikasi Masalah yang Cepat dan Relevan: Dinas Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga dan Pariwisata dengan cepat mengidentifikasi bahwa terjadi penurunan kunjungan wisatawan dari 4.901.035 (2023) menjadi 3.828.291 (2025). Selain itu, informasi destinasi pariwisata masih tersebar dan kurang terintegrasi. Hal ini menjadi pendorong utama terciptanya inovasi.
2. Perumusan Solusi Berbasis Teknologi yang Tepat: Inovasi ELISA dirancang menggunakan teknologi QR Code yang terintegrasi dengan Google Sites. Pemilihan teknologi ini didasarkan pada kemudahan akses, biaya yang relatif murah, dan kemampuan menjangkau wisatawan melalui perangkat seluler mereka.
3. Pengembangan Konten dan Platform yang Cepat: Dinas dengan cepat mengumpulkan dan mengklasifikasikan data destinasi ke dalam tiga kategori utama (Wisata Alam, Buatan, dan Religi) yang kemudian diunggah ke platform Google Sites dengan tata letak yang ramah pengguna.
4. Desain dan Produksi yang Efisien: QR Code Generator digunakan untuk menciptakan pintu masuk instan menuju informasi digital. QR Code didesain dengan identitas visual daerah (logo Ramasinta, vektor wisata, dan tagline khusus) dan dicetak dalam bentuk stiker estetik.
5. Uji Coba dan Penerapan yang Terjadwal: Inovasi ini diuji coba pada 20 Mei 2025 dan diterapkan secara penuh pada 12 Juli 2025. Hal ini menunjukkan kesiapan institusi untuk segera mengimplementasikan inovasi digital tanpa penundaan

yang berarti.

6. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan: Dengan waktu pengembangan yang direncanakan hingga 1 Desember 2025, inovasi ini akan terus dievaluasi melalui analisis Google Analytics dan kuesioner kepuasan masyarakat, serta dikembangkan ke platform video modern dan website mandiri.

Secara keseluruhan, ELISA membuktikan bahwa inovasi promosi pariwisata berbasis digital dapat diciptakan dengan cepat, tepat sasaran, dan berdampak nyata melalui perencanaan yang matang, pemanfaatan teknologi yang tepat, dan kolaborasi dengan pemangku kepentingan.



## **BAB II**

### **KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. KEBAHARUAN**

Inovasi Electronic Information Destinasi Pariwisata (ELISA) menghadirkan pembaruan signifikan dalam promosi dan akses informasi pariwisata di Kabupaten Lamongan. Kebaruan ini terletak pada pendekatan digital yang terintegrasi, praktis, dan menjangkau wisatawan melalui perangkat seluler mereka. Beberapa bentuk kebaruan dari inovasi ini adalah:

1. Integrasi QR Code dengan Google Sites: ELISA menggunakan QR Code yang terintegrasi dengan Google Sites destinasi pariwisata Kabupaten Lamongan. Wisatawan cukup memindai QR Code menggunakan perangkat seluler mereka untuk mengakses informasi lengkap tentang destinasi wisata. Pendekatan ini menggabungkan media fisik (stiker QR Code) dengan media digital (Google Sites) dalam satu ekosistem promosi yang terintegrasi.
2. Penyediaan Informasi Lengkap dan Terintegrasi: ELISA menyediakan informasi yang lengkap dan terintegrasi tentang destinasi wisata, termasuk narasi profil, foto, jam operasional, fasilitas, lokasi, harga tiket, nomor telepon/WhatsApp, dan media sosial. Informasi yang sebelumnya tersebar kini dapat diakses dalam satu platform yang terstruktur.
3. Penempatan QR Code di Lokasi Strategis: QR Code ELISA ditempelkan di lokasi-lokasi strategis seperti pusat informasi wisata, hotel/homestay, halte bus, kafe, restoran, dan di sekitar destinasi pariwisata itu sendiri. Penempatan

strategis ini memastikan wisatawan dapat dengan mudah mengakses informasi kapan saja dan di mana saja.

4. Desain Visual yang Menarik dan Mudah Diingat: Nama ELISA (Electronic Information Destinasi Pariwisata) dirancang agar mudah diingat dan memiliki potensi viral di media sosial. QR Code didesain dengan identitas visual daerah (logo Ramasinta, vektor wisata, dan tagline khusus) yang meningkatkan daya tarik dan pengenalan merek.
5. Keterlibatan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis): ELISA melibatkan Pokdarwis sebagai penggerak utama di tingkat paling bawah dalam penyebaran stiker QR Code. Pemberdayaan Pokdarwis memastikan jangkauan yang lebih luas dan keberlanjutan program di tingkat desa wisata.
6. Analisis Kuantitatif dan Kualitatif untuk Evaluasi: ELISA dilengkapi dengan mekanisme evaluasi melalui analisis kuantitatif Google Analytics (jumlah pengunjung) dan kualitatif melalui kuesioner kepuasan masyarakat. Data ini menjadi dasar perbaikan dan pengembangan program secara berkelanjutan.
7. Proyeksi Pengembangan ke Platform yang Lebih Modern: ELISA diproyeksikan untuk memperluas konten promosi kreatif ke platform video modern (seperti YouTube, TikTok, Instagram Reels), memperbanyak titik jangkauan stiker, hingga melakukan migrasi ke website mandiri dengan pembaruan data secara berkala.

## **B. DESAIN INOVASI**

Desain inovasi ELISA dirancang sebagai suatu ekosistem promosi digital terintegrasi yang menjembatani media fisik konvensional dengan informasi pariwisata komprehensif di Kabupaten Lamongan. Inovasi ini menggabungkan pengumpulan

data, pengembangan platform, produksi media, penyebaran, dan evaluasi dalam satu kerangka kerja yang terstruktur.

Komponen Utama Desain:

1. Sasaran:

- Wisatawan domestik dan mancanegara yang berkunjung ke Kabupaten Lamongan
- Masyarakat umum yang mencari informasi destinasi wisata
- Pengelola destinasi wisata (termasuk desa wisata)
- Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis)

2. Pelaksana:

- Dinas Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Lamongan
- Tim Pengelola Inovasi ELISA
- Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis)
- Pengelola destinasi wisata

3. Platform dan Media:

- **Google Sites:**
  - Halaman informasi destinasi wisata
  - Narasi profil, foto, jam operasional, fasilitas
  - Lokasi, harga tiket, kontak (telepon/WA)
  - Media sosial destinasi
  - Tiga kategori: Wisata Alam, Wisata Buatan, Wisata Religi
- **QR Code:**
  - Generator QR Code
  - Desain visual dengan logo Ramasinta, vektor wisata, tagline

- Stiker QR Code estetis
- **Lokasi Penempelan QR Code:**
  - Pusat informasi wisata
  - Hotel/homestay
  - Halte bus
  - Kafe dan restoran
  - Gerbang masuk objek wisata
  - Fasilitas publik strategis
- **Media Sosial:**
  - Instagram, Facebook, YouTube, TikTok
  - Publikasi dan sosialisasi visual QR Code ELISA

#### 4. Mekanisme Pelaksanaan:

- Tahap Inisiasi dan Konsultasi:
  - Konsultasi intensif bersama pimpinan
  - Penguatan komitmen dan legitimasi regulasi
  - Penyusunan rencana kerja
- Tahap Manajemen Konten:
  - Pengumpulan data destinasi wisata
  - Pengklasifikasian data ke dalam tiga kategori (Alam, Buatan, Religi)
  - Pengunggahan data ke Google Sites
  - Penyusunan tata letak yang ramah pengguna
- Tahap Produksi Media:
  - Pembuatan QR Code Generator
  - Desain stiker QR Code (logo Ramasinta, vektor wisata, tagline)
  - Pencetakan stiker QR Code

- Tahap Penyebaran:
  - Penempelan stiker di lokasi strategis
  - Keterlibatan Pokdarwis dalam penyebaran
  - Publikasi di media sosial resmi dinas
- Tahap Pengendalian Mutu dan Evaluasi:
  - Analisis kuantitatif Google Analytics
  - Analisis kualitatif kuesioner kepuasan
  - Perbaikan dan pengembangan berkelanjutan

#### 5. Sarana dan Prasarana:

- Platform Google Sites
- QR Code Generator
- Perangkat desain grafis
- Stiker QR Code
- Media sosial resmi dinas
- Google Analytics

### **C. PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN**

Proses inovasi ELISA dihasilkan melalui serangkaian tahapan sistematis yang dimulai dari inisiasi, manajemen konten, produksi media, penyebaran, hingga evaluasi dan pengembangan. Proses ini memastikan bahwa inovasi tidak hanya tercipta, tetapi juga terimplementasi dan berkembang secara berkelanjutan.

Adapun tahapan implementasi atau bisnis proses inovasi adalah sebagai berikut:

1. Tahap Uji Coba dan Konsolidasi Awal (Mei 2025):
  - Identifikasi permasalahan akses informasi pariwisata
  - Analisis data kunjungan wisatawan

- Konsultasi intensif bersama pimpinan
- Perumusan konsep dan desain inovasi ELISA
- Pengumpulan dan klasifikasi data destinasi wisata
- Pembuatan Google Sites dan QR Code Generator
- Uji coba akses dan fungsionalitas

2. Tahap Penguatan Sistem dan Penyiapan Operasional (Juni 2025):

- Penyempurnaan konten Google Sites
- Penyempurnaan desain QR Code
- Pencetakan stiker QR Code
- Koordinasi dengan Pokdarwis
- Identifikasi lokasi strategis penempelan stiker
- Sosialisasi program kepada pengelola destinasi
- Persiapan media sosial untuk publikasi

3. Tahap Implementasi Terbuka dan Pemantapan Layanan (Juli 2025 - Desember 2025):

- Penempelan stiker QR Code di lokasi strategis
- Peluncuran resmi inovasi ELISA
- Publikasi di media sosial resmi dinas
- Pemantauan akses melalui Google Analytics
- Pengumpulan data kuesioner kepuasan
- Evaluasi dan perbaikan berkelanjutan

4. Tahap Keberlanjutan dan Pengembangan (Mulai Desember 2025 dan seterusnya):

- Evaluasi menyeluruh pelaksanaan program
- Pengembangan konten promosi ke platform video modern

- Perluasan titik jangkauan stiker QR Code
- Migrasi ke website mandiri
- Pembaruan data secara berkala
- Diseminasi praktik baik ke daerah lain

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Inovasi Electronic Information Destinasi Pariwisata (ELISA) merupakan terobosan strategis dalam upaya meningkatkan akses informasi pariwisata dan mendorong pertumbuhan sektor pariwisata di Kabupaten Lamongan. Inovasi ini lahir dari kesadaran bahwa penurunan jumlah kunjungan wisatawan dari 4.901.035 (2023) menjadi 3.828.291 (2025) memerlukan solusi inovatif yang mampu menjawab tantangan keterbatasan akses informasi dan promosi yang belum terintegrasi secara digital.

Melalui pendekatan digital yang terintegrasi, ELISA berhasil menggabungkan media fisik (stiker QR Code) dengan media digital (Google Sites) dalam satu ekosistem promosi yang efektif dan efisien. Wisatawan dapat mengakses informasi lengkap tentang destinasi wisata secara instan melalui pemindaian QR Code menggunakan perangkat seluler mereka. Informasi yang sebelumnya tersebar dan sulit diakses kini dapat diakses dalam satu platform yang terstruktur, akurat, dan terkini.

Keberhasilan inovasi ini ditopang oleh berbagai elemen penting, yaitu: integrasi QR Code dengan Google Sites, penyediaan informasi lengkap dan terintegrasi, penempatan di lokasi strategis, desain visual yang menarik, keterlibatan Pokdarwis, mekanisme evaluasi yang terukur, dan proyeksi pengembangan ke platform yang lebih modern. Dengan pendekatan yang praktis, efisien, dan berkelanjutan, ELISA menjadi bukti nyata komitmen Dinas Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga dan



Pariwisata dalam mewujudkan pariwisata daerah yang modern, mudah diakses, dan berdaya saing.

## **B. Dampak dan Keberlanjutan Inovasi**

Dampak dari implementasi ELISA telah terlihat dalam berbagai aspek:

1. **Peningkatan Akses Informasi Destinasi Wisata:** Dengan adanya QR Code yang ditempel di lokasi strategis, wisatawan dapat mengakses informasi destinasi wisata secara instan, akurat, dan lengkap. Wisatawan tidak perlu lagi mencari informasi yang tersebar secara konvensional.
2. **Peningkatan Jumlah Kunjungan Wisatawan:** Melalui kemudahan akses informasi dan promosi yang lebih efektif, diharapkan terjadi peningkatan jumlah kunjungan wisatawan, terutama ke destinasi yang sebelumnya minim promosi digital. Hal ini berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal.
3. **Peningkatan Popularitas Destinasi Wisata:** ELISA membantu mengangkat popularitas destinasi pariwisata lokal yang sebelumnya minim promosi digital melalui integrasi sistem satu pintu di Google Sites. Destinasi wisata di desa-desa kini memiliki kesempatan yang sama untuk dikenal oleh wisatawan.
4. **Peningkatan Kepuasan Wisatawan:** Wisatawan dapat merencanakan perjalanan dengan lebih mudah dan memperoleh informasi yang dibutuhkan secara lengkap, sehingga meningkatkan kepuasan dan pengalaman berwisata di Kabupaten Lamongan.
5. **Penguatan Citra Kabupaten Lamongan:** ELISA memperkuat citra Kabupaten Lamongan sebagai destinasi pariwisata yang modern, mudah diakses, dan ramah wisatawan. Hal ini penting untuk daya saing di tingkat regional maupun nasional.

6. Penguatan Data dan Evaluasi: Melalui Google Analytics dan kuesioner, tersedia data statistik jumlah pengunjung dan tingkat kepuasan masyarakat yang dapat digunakan untuk evaluasi dan perbaikan program secara berkelanjutan.

Untuk memastikan keberlanjutan inovasi, beberapa strategi yang telah dan akan terus dilakukan antara lain:

1. Pengembangan Konten ke Platform Video Modern: Memperluas konten promosi kreatif ke platform video modern seperti YouTube, TikTok, dan Instagram Reels untuk menjangkau wisatawan generasi muda yang lebih aktif di platform video.
2. Perluasan Titik Jangkauan Stiker QR Code: Menambah titik penempelan stiker QR Code di lebih banyak lokasi strategis, termasuk di tempat-tempat umum, transportasi umum, dan pusat keramaian lainnya.
3. Migrasi ke Website Mandiri: Melakukan migrasi dari Google Sites ke website mandiri dengan tampilan yang lebih profesional, fitur yang lebih lengkap, dan pembaruan data secara berkala.
4. Pembaruan Data Secara Berkala: Memastikan data destinasi wisata (profil, fasilitas, harga tiket, kontak) selalu diperbarui secara berkala untuk menjaga akurasi dan relevansi informasi.
5. Penguatan Kapasitas Pokdarwis: Melakukan pelatihan dan pembinaan bagi Pokdarwis dalam pengelolaan informasi destinasi wisata dan pemanfaatan teknologi digital.
6. Pengembangan Fitur Interaktif: Mengembangkan fitur interaktif pada website, seperti peta interaktif, ulasan wisatawan, dan rekomendasi destinasi berdasarkan minat.
7. Evaluasi dan Penelitian Dampak: Melakukan penelitian dan evaluasi secara berkala untuk mengukur dampak program secara lebih mendalam, serta

mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas program.

8. Diseminasi Praktik Baik: Mendokumentasikan seluruh proses, capaian, dan pembelajaran dari inovasi ini dalam bentuk laporan, artikel ilmiah, atau buku panduan untuk disebarluaskan dan direplikasi oleh daerah lain.

### **C. Refleksi dan Pembelajaran**

Dalam perjalanan implementasi ELISA, terdapat sejumlah pembelajaran berharga yang dapat menjadi bahan refleksi bersama:

1. Integrasi Media Fisik dan Digital Sangat Efektif: Penggabungan stiker QR Code (media fisik) dengan Google Sites (media digital) terbukti sangat efektif dalam menjembatani promosi konvensional dengan informasi digital. Wisatawan dapat dengan mudah mengakses informasi hanya dengan memindai QR Code.
2. Kemudahan Akses Meningkatkan Minat Kunjungan: Wisatawan cenderung lebih tertarik mengunjungi destinasi yang informasinya mudah diakses dan lengkap. ELISA membuktikan bahwa kemudahan akses informasi berkorelasi positif dengan minat kunjungan.
3. Desain Visual yang Menarik Meningkatkan Daya Tarik: Desain QR Code dengan identitas visual daerah (logo Ramasinta, vektor wisata, dan tagline) meningkatkan daya tarik dan pengenalan merek. Wisatawan lebih tertarik memindai QR Code yang didesain dengan baik.
4. Penempatan di Lokasi Strategis Menentukan Efektivitas: Penempatan QR Code di lokasi-lokasi strategis seperti pusat informasi, hotel, dan objek wisata menentukan tingkat akses dan pemanfaatan oleh wisatawan. Semakin strategis lokasi, semakin tinggi tingkat pemindaian.
5. Peran Pokdarwis Sangat Penting dalam Penyebaran: Pokdarwis sebagai

penggerak utama di tingkat paling bawah memiliki peran yang sangat penting dalam penyebaran stiker QR Code dan sosialisasi program. Pemberdayaan Pokdarwis memperkuat jangkauan program.

6. Data Analytics Memudahkan Evaluasi: Google Analytics menyediakan data yang akurat tentang jumlah pengunjung, perilaku pengguna, dan efektivitas program. Data ini sangat berharga untuk evaluasi dan perbaikan program.
7. Nama yang Mudah Diingat Mendukung Viralitas: Nama ELISA (Electronic Information Destinasi Pariwisata) yang mudah diingat dan memiliki singkatan yang menarik mendukung potensi viralitas di media sosial. Hal ini penting untuk promosi dan pengenalan program.
8. Evaluasi dan Perbaikan Berkelanjutan Adalah Keniscayaan: Setiap program inovatif pasti menghadapi hambatan dan tantangan. Oleh karena itu, evaluasi secara berkala dan perbaikan berkelanjutan adalah hal yang mutlak dilakukan agar program semakin baik dan berdampak lebih luas.

#### **D. Rekomendasi dan Harapan**

Berdasarkan capaian dan pembelajaran yang telah diperoleh, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan ke depan:

1. Pengembangan Aplikasi Mobile Pariwisata Lamongan: Mengembangkan aplikasi mobile khusus pariwisata Lamongan yang terintegrasi dengan ELISA, dilengkapi dengan fitur peta interaktif, rekomendasi destinasi, pemesanan tiket online, dan ulasan wisatawan.
2. Penambahan Fitur Multi Bahasa: Menambahkan fitur multi bahasa (Inggris, Mandarin, Arab) pada website dan aplikasi untuk menjangkau wisatawan mancanegara.

3. Pengembangan Virtual Tour 360 Derajat: Mengembangkan virtual tour 360 derajat untuk destinasi wisata unggulan, sehingga wisatawan dapat mengeksplorasi destinasi secara virtual sebelum berkunjung.
4. Penguatan Kerja Sama dengan Platform Pemesanan Tiket: Menjalin kerja sama dengan platform pemesanan tiket online (seperti Traveloka, Tiket.com) untuk memudahkan wisatawan memesan tiket destinasi wisata.
5. Pengembangan Paket Wisata Terintegrasi: Mengembangkan paket wisata terintegrasi yang menghubungkan beberapa destinasi dalam satu paket, termasuk transportasi, akomodasi, dan atraksi wisata.
6. Peningkatan Kualitas Konten Visual: Meningkatkan kualitas konten visual (foto, video) dengan melibatkan fotografer dan videografer profesional untuk menghasilkan konten yang lebih menarik dan berkualitas tinggi.
7. Penguatan Promosi di Media Sosial: Memperkuat promosi ELISA dan destinasi wisata Lamongan di media sosial dengan strategi konten yang lebih agresif dan kreatif, termasuk bekerja sama dengan influencer pariwisata.
8. Pengembangan Program Edukasi Wisata: Mengembangkan program edukasi wisata bagi pengelola destinasi dan Pokdarwis tentang pemanfaatan teknologi digital dalam promosi pariwisata.
9. Dokumentasi dan Diseminasi Praktik Baik: Mendokumentasikan seluruh proses, capaian, dan pembelajaran dari inovasi ini dalam bentuk laporan, artikel ilmiah, atau buku panduan untuk disebarluaskan dan direplikasi oleh daerah lain.

Harapan ke depan, ELISA tidak hanya menjadi media informasi destinasi pariwisata di Kabupaten Lamongan, tetapi menjadi gerakan digitalisasi pariwisata yang lebih luas. Semoga inovasi ini dapat menginspirasi munculnya berbagai inovasi serupa di daerah lain, sehingga pariwisata Indonesia dapat semakin maju, modern, dan berdaya

saing di kancah global.

## **E. Penutup**

Dengan segala keterbatasan dan tantangan yang ada, inovasi ELISA telah membuktikan bahwa digitalisasi informasi pariwisata dapat memberikan dampak yang signifikan bagi peningkatan akses informasi, minat kunjungan, dan pertumbuhan ekonomi lokal. Dedikasi dan kerja keras seluruh tim Dinas Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Lamongan, dukungan pimpinan, peran aktif Pokdarwis dan pengelola destinasi, serta partisipasi wisatawan adalah modal utama yang terus akan kami jaga dan tingkatkan.

Kami menyadari bahwa perjalanan masih panjang dan masih banyak hal yang perlu diperbaiki. Namun, dengan keyakinan bahwa setiap langkah kecil yang konsisten akan membawa perubahan besar, kami optimis bahwa ELISA akan terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat dan pariwisata Kabupaten Lamongan, terutama dalam upaya mewujudkan Lamongan sebagai destinasi pariwisata yang modern, mudah diakses, dan berdaya saing.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam inovasi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi upaya kita bersama dalam mewujudkan pariwisata Lamongan yang maju, berdaya saing, dan memberikan kesejahteraan bagi masyarakat.



***Dinas Kebudayaan,  
Pemuda dan Olahraga  
dan Pariwisata***